



UEPB
UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO
CURSO DE JORNALISMO

JOSÉ THERCIO DE MEDEIROS NASCIMENTO

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E IDEOLOGIA: O CASO DO CAPITÃO AMÉRICA

CAMPINA GRANDE - PB
2020

JOSÉ THERCIO DE MEDEIROS NASCIMENTO

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E IDEOLOGIA: O CASO DO CAPITÃO AMÉRICA

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a Coordenação /Departamento do Curso de Jornalismo da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduado em Jornalismo.

Orientador: Prof. Me. Rômulo Azevêdo Filho

**CAMPINA GRANDE - PB
2020**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

N244h Nascimento, José Thercio de Medeiros.
Histórias em quadrinhos e ideologia [manuscrito] : o caso do Capitão América / Jose Thercio de Medeiros Nascimento. - 2020.
24 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, 2020.
"Orientação : Prof. Me. Rômulo Ferreira Azevedo Filho, Coordenação do Curso de Jornalismo - CCSA."
1. Capitão América. 2. Ideologia. 3. História em quadrinho.
I. Título

21. ed. CDD 741.5

JOSÉ THERCIO DE MEDEIROS NASCIMENTO

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E IDEOLOGIA: O CASO DO CAPITÃO AMÉRICA

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a Coordenação /Departamento do Curso de Jornalismo da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduado em Jornalismo.

Aprovado em: 13/11/2020.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Me. Rômulo Ferreira Azevedo Filho (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr^a. Cássia Lobão Assis
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Me. Kleyton Jorge Canuto
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico este trabalho em memória
de Chico Medeiros, avô e amigo.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 6 |
| 2. O QUE É IDEOLOGIA?..... | 6 |
| 3. A HISTÓRIA DAS HISTÓRIA EM QUADRINHOS..... | 8 |
| 4. AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL..... | 10 |
| 5. A MARVEL COMICS..... | 11 |
| 6. STAN LEE..... | 11 |
| 7. CAPITÃO AMÉRICA..... | 12 |
| 8. IDEOLOGIA DO CAPITÃO AMÉRICA..... | 13 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 21 |
| REFERÊNCIA..... | 21 |

RESUMO

Este artigo vai mostrar como as histórias em quadrinhos do Capitão América foram utilizadas de maneira direta e/ou indireta na propaganda militar dos Estados Unidos e no combate ao nazismo na Segunda Guerra Mundial. Para comprovar isso vamos realizar uma análise quadro a quadro de duas HQs do Capitão América que narram as aventuras do herói durante a Segunda Guerra Mundial e que vão mostrar aspectos ideológicos no personagem que foram utilizados para estimular o patriotismo em seus leitores.

Palavras-Chave: Capitão América, Ideologia, Quadrinhos

ABSTRACT

This article will show how Captain America's comics were used directly and / or indirectly in United States military propaganda and in the fight against Nazism in World War II. To prove this, we will carry out a frame-by-frame analysis of two Captain America comics that narrate the hero's adventures during World War II and that will show ideological aspects in the character that were used to stimulate patriotism in his readers.

Keywords: Captain America, Ideology, Comics

1. INTRODUÇÃO

Popularizadas no mundo inteiro, as histórias em quadrinhos também foram usadas com intenções ideológicas. Nós vamos mostrar como essas histórias podem ser profundas, colocando ideias políticas no imaginário dos leitores. Vamos compreender também como os temas sociais foram utilizados pelos quadrinhos e como a ideologia norte-americana foi empregada nas HQs do Capitão América na luta contra os nazistas na Segunda Guerra Mundial. Será montada uma linha do tempo mostrando o primeiro personagem criado nas tirinhas de jornais americanos, passando pela era de ouro dos quadrinhos com a *Detective Comics (DC)* e a *Marvel*, chegando até as adaptações cinematográficas das histórias. Este trabalho foi feito a partir de pesquisas teóricas conceituais de histórias em quadrinhos e realizando análises das HQ's do Capitão América #1 do ano 1941 e Capitão América Branco de 2019. As revistas retratam as aventuras do herói durante a Segunda Guerra Mundial.

2. O QUE É IDEOLOGIA?

O termo Ideologia foi utilizado pela primeira vez por Destutt de Tracy, filósofo francês, em 1801. Ele pretendia criar sua escola de pensamento, visando estudar a origem das ideias. Com a chegada do positivismo de Augusto Comte a partir do século XIX, o termo ideologia passou a possuir dois significados, por um lado mantém o conceito inicial de ser uma ciência que estuda a origem da relação entre o comportamento humano com o meio ambiente, tomando como base as sensações do corpo e a interação do mesmo com o meio em que vive. Por outro lado para o positivismo a ideologia passa a ser responsável pela organização do pensamento científico, de maneira sistemática, partindo das ideias mais básicas na área das ciências exatas e humanas, até as mais complexas, como a moral.

A ideologia passa a ter uma força sobre o indivíduo, fazendo-o se submeter ao método teórico antes de agir. O ponto negativo desta concepção de ideologia é que reduz a teoria de tal modo a considerá-la apenas do ponto de vista organizacional hierárquico das ideias. Estabelece também uma relação como se a teoria fosse de alguma maneira mais importante que a prática, que serve apenas como ferramenta para executar o que está sendo teorizado.

A divisão de ideologia em temáticas como temos hoje, começou a partir da visão marxista do assunto, já que o mesmo leva em consideração a condição social e econômica para a produção das ideias. Para Marx, portanto, a ideologia é um fenômeno criado de maneira subjetiva e objetiva produzido a partir das condições sociais de cada indivíduo, sendo a mesma uma ferramenta de dominação dos patrões para com os trabalhadores, colocando a maneira de pensar dos mais ricos sutilmente na cabeça dos indivíduos menos favorecidos, como explica Marilena Chauí.

A separação entre trabalho material e trabalho intelectual, ou seja, a separação entre trabalhadores e pensadores. Portanto, enquanto esses dois trabalhos estiverem separados, enquanto o trabalhador for aquele que “não pensa” ou que “não sabe pensar”, e o pensador for aquele que não trabalha, a ideologia não perderá sua existência nem sua função (...). O que torna objetivamente possível a ideologia é o fenômeno da alienação, isto é, o fato de que, no plano da experiência vivida e imediata (...). O que torna possível a ideologia é a luta de classes, a dominação de uma classe sobre as outras. Porém, o que faz da ideologia uma força quase impossível de ser destruída é o fato de que a dominação real é justamente aquilo que a ideologia tem por finalidade ocultar (...). (CHAUI, 1980, p 33-34)

Portanto, para a autora o conceito de o que é ideologia resume-se no comportamento do indivíduo perante a sociedade e seus afazeres.

Ideologia “é um conjunto lógico, sistemático e coerente de representações (idéias e valores) e de normas ou regras (de conduta) que indicam e prescrevem aos membros da sociedade o que devem pensar e como devem pensar, o que devem valorizar e como devem valorizar, o que devem sentir e como devem sentir, o que devem fazer e como devem fazer. Ela é, portanto, um corpo explicativo, de representações e práticas (normas, regras e preceitos) de caráter prescritivo, normativo, regulador, cuja função é dar aos membros de uma sociedade dividida em classes uma explicação racional para as diferenças sociais, políticas e culturais, sem atribuir tais diferenças à divisão da sociedade em classes. Pelo contrário, a função da ideologia é a de apagar as diferenças, como as de classes, e de fornecer aos membros da sociedade o sentimento de identidade social, encontrando certos referenciais identificadores de todos e para todos, como, por exemplo, a humanidade, a liberdade, a igualdade, a nação, ou o Estado.” (CHAUI, 1980, p 43).

No livro “Um mapa para a ideologia” (1994) de Slavoj Zizek, o autor apresenta a ideologia não como uma relação entre homem e natureza, mas como algo mais íntimo, a exemplo da religião ou escolhas políticas, sendo algo incerto e imutável, pois o indivíduo é capaz de alterar a própria visão da realidade e suas crenças, a partir da aparição de novas visões histórico-sociais. Sendo escolas, igrejas e exército as instituições responsáveis por ensinar as novas gerações que existe algo superior e que elas devem ser submissas se quiserem viver em sociedade, a tal ponto que, estando impregnada com esta força superior, ela reproduz suas ordens de maneira automática, independentemente de onde eles estejam na sociedade, sejam na classe trabalhadora, seja na burguesa e até nas próprias instituições que são responsáveis por ensinar esta maneira de pensar.

Todavia, não podemos colocar toda responsabilidade em cima do caráter ideológico, pois segundo Zizek, a ideologia não pode estar apenas ligada a questões de representatividade em seus vários âmbitos.

A lição teórica a ser extraída disso é que o conceito de ideologia deve ser desvinculado da problemática "representativa": *a ideologia nada tem a ver com a "ilusão"*, com uma representação equivocada e distorcida de seu conteúdo social. Dito em termos sucintos, um ponto de vista político pode ser perfeitamente correto ("verdadeiro") quanta a seu conteúdo objetivo, mas completamente ideológico; e, inversamente, a idéia que uma visão política fornece de seu conteúdo social pode revelar-se totalmente equivocada, mas não ter absolutamente nada de "ideológica". (ZIZEK, 1994, p 14)

Outra escola que trata da ideologia como ferramenta de manipulação é a escola Norte-Americana, com a sua teoria da "Agulha Hipodérmica"¹, conhecida também como a teoria da bala mágica.

Os teóricos norte-americanos observavam o efeito das propagandas diretamente nos indivíduos, tratando-os como "massa de manobra", sem considerá-los seres ativos, incapazes de reagir, reproduzindo apenas a mensagem que lhe é passada.

Essa discussão foi alvo de muitos debates, no entanto, as pesquisas em torno disso ainda não foram concluídos, como afirma Varão, no artigo "A teoria hipodérmica reconsiderada".

Além disso, a teoria hipodérmica nasce sob os signos de todo um contexto social novo, a sociedade tecnológica, que exigia uma melhor compreensão dos fenômenos da comunicação de massa, não só a título de investigação científica, mas como forma de controlar de maneira mais eficaz a difusão de informações (em especial nos Estados Unidos). (VARÃO, 2009, p 2).

Fica claro portanto, que o conceito do estudo da agulha hipodérmica ainda pode ser aplicado nos dias atuais, principalmente no que tange os quadrinhos como meios de comunicação e transmissores de mensagens ideológicas para um público heterogêneo com suas próprias visões e conceitos de mundo, que se identificam com algum tipo de personagem que representa sua cor, classe ou seu viés ideológico. E que recebe de maneira mais "fácil" a mensagem que este personagem quer difundir com a sua visão de mundo.

Assim como a teoria da agulha hipodérmica, os estudos em torno da ideologia enquanto conceito, ainda merecem serem estudados neste meio de comunicação que são as revistas em quadrinhos, que chegam a públicos tão diversificados e recebem a mensagem de maneira lúdica e mais acessível, estas histórias são capazes de incutir ideais políticos e um sentimento patriótico em que as leem, como veremos mais adiante neste trabalho, com as HQS do Capitão América,

1 A teoria hipodérmica ou teoria da agulha hipodérmica, também chamada de teoria da bala mágica, foi um modelo implementado pela escola Norte-Americana para examinar como as mensagens são recebidas pela massa, quando são difundidas de maneira rápida por um público muito grande. Utilizando da mídia para estudar os efeitos da propaganda, principalmente no período entre guerras, compreender as influências da comunicação no comportamento da população, para a partir disto ser possível pensar estratégias para exercer influência comportamental sobre o povo.

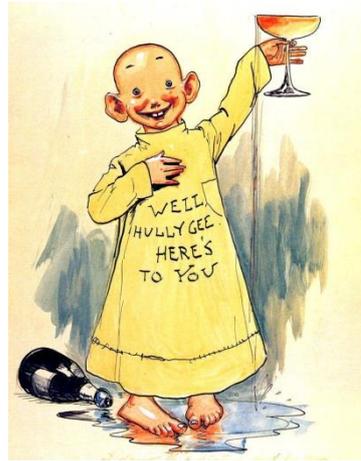
principalmente no recorte da segunda Guerra Mundial, onde o personagem foi utilizado para despertar nos Americanos o patriotismo e combater o nazismo.

Entendemos, portanto que o conceito de ideologia está intimamente ligado ao indivíduo e sua relação com a sociedade, e como ambos podem se alterar de maneira mútua para se adequar aos hábitos e costumes da época em que estão inseridos.

3. A HISTÓRIA DAS HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Histórias em quadrinhos é um gênero literário que surgiu nos jornais no final do século XIX. No princípio as histórias em quadrinhos eram publicadas em formato de tirinhas nos jornais norte-americanos. O primeiro personagem a aparecer foi o “Mickey Dugan”, conhecido como “The Yellow Kid” (O Garoto Amarelo), era o personagem principal da série Hogan’s Alley. Mickey Dugan passou a ser conhecido como o menino amarelo por causa de um erro de impressão do jornal onde as histórias eram publicadas. Eles estavam fazendo um teste para a impressão em cores quando a personagem saiu impressa com as cores amarelas. A experiência foi muito criticada pelos concorrentes, que viram naquilo uma apelação, dando origem inclusive a expressão “Impressa Amarela”, no Brasil “Impressa Marrom”.

As histórias do Yelow Kid foram as primeiras a apresentar as falas em balões, embora o personagem principal só se comunicasse através de textos escritos em sua roupa. Desenhado por Richard Felton Outcault, considerado o inventor das tiras em quadrinhos moderna, o personagem apareceu algumas vezes na revista Truth durante 1894 e 1895, porém foi no jornal New York World, de Joseph Pulitzer, que dá o nome ao prêmio Pulitzer, que o personagem começou a ganhar notoriedade a partir de 17 de fevereiro de 1895.



The Yellow Kid (Hogan’s Alley)

Foi graças ao editor Maxwell Gaines, um dos responsáveis pela criação de revistas em quadrinhos modernas, que idealizou a impressão a quatro-cores, tornando-se o precursor nas histórias em quadrinhos coloridas. O objetivo dele era aproveitar a ociosidade das máquinas que imprimiram os jornais. Ele juntou várias histórias em uma só publicação e colocou a venda ao preço de 10 centavos o folheto. Foi um sucesso de vendas.

A primeira grande editora norte-americana de produção de quadrinhos foi fundada no ano de 1934, pelo empresário norte-americano de revista pulp (revistas populares impressas em papel barato), Malcolm Wheeler-Nicholson com o nome de *National Allied Publications*, que viria a se tornar a *Detective Comics*, mais conhecida como *DC comics*. Mas o grande impulso na indústria dos quadrinhos, que iniciou a chamada era de ouro foi a publicação “Detective Comics” nº1, em 1938, trazendo a primeira aparição do *SuperMan*. O personagem se tornou um símbolo do movimento New Deal, que era um conjunto de medidas implementadas pelo presidente Roosevelt, a fim de reestruturar a economia norte-americana após a crise de 1929. O personagem criado por *Jerry Siegel* e *Joe Shuster* foi capaz de se aproximar do público, graças aos seus primeiros vilões, que eram no início os políticos corruptos e pessoas que simbolizavam tudo que se opunha aos valores americanos, tornando assim o *SuperMan* um dos primeiros heróis que tratam temas que estão intimamente ligados ao mundo real.

Outro herói criado nesta época foi o *Batman*, com características mais sombrias do que o seu antecessor. Idealizado pelo escritor *Bill Finger* e o desenhista *Bob Kane*, o cavaleiro das trevas, como ficou popularmente conhecido, retratava o lado mais pesado da época, que era o desemprego e a criminalidade decorrente da crise econômica dos Estados Unidos. O personagem foi inspirado em outros dois heróis muito populares na época, o *Sombra* e o *Zorro*. O *Batman* apareceu pela primeira vez entre os meses de março e maio de 1939, na DC Comics, número 27. No início das suas histórias ele enfrentava e matava seus vilões, ladrões e criminosos sem superpoderes. Graças ao *Superman* e ao *Batman*, as histórias em quadrinhos se desenvolveram e conquistaram o grande público. Frank Miller, um dos principais autores de histórias em quadrinhos, quando desenhava as histórias do *Batman* (1986), explicou a origem do herói, que na sua infância na noite da morte dos seus pais tinha ido ao cinema assistir ao filme *A Marca do Zorro*. Com essas publicações a DC Comics se tornou a maior editora de revistas em quadrinhos norte-americana. No futuro, sua hegemonia seria ameaçada pelo surgimento da Timely Comics, que viria a se tornar a Marvel.

4. AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL

A tradição das revistas em quadrinhos no Brasil é antiga, começa nos primeiros anos do século XX, com publicações como, *Juquinha*, de Vasco Lima, *Guri*, *Comico* e *O Tico-Tico*, que é considerada a primeira revista em quadrinhos do país. Desenhada por Renato de Castro, o projeto apresentado ao editor Luiz Bartolomeu Souza e Silva, dono da revista *O Malho*, que aprovou a ideia. *O Tico-Tico* teve a colaboração de artistas de renome como J. Carlos (responsável pelas mudanças gráficas da revista em 1922), Max Yantok e Alfredo Storni.

O grande acontecimento das histórias em quadrinhos no Brasil foi o lançamento do *Suplemento Juvenil*, com *Mandrake*, *Flash Gordon*, *Tarzan*, *Pato* entre outros, em 14 de março de 1934, por Adolfo Aizen, como apêndice semanal do jornal *A Nação*, publicado no Rio de Janeiro.

Mais tarde, em 1945, Adolfo Aizen criou a primeira grande editora brasileira dedicada integralmente a publicação de histórias em quadrinhos. A editora Brasil-América Ltda (EBAL), que publicou títulos como *Superman*, *Batman*, *Superboy*, *Tarzan* entre outros.

Outra importante editora de histórias em quadrinhos no país, foi a editora Abril, de Victor Civita, que publicava com exclusividade as histórias do Walt Disney,

Pato Donald, Zé Carioca, Mickey e Tio Patinhas. Mais adiante a editora Abril publicaria as revistas desenhadas por Maurício de Sousa, como *Mônica, Cebolinha* e outros personagens.

Uma grande concorrente da EBAL, de Adolfo Aizen, era a Rio Gráfica Editora, de Roberto Marinho. A Rio Gráfica publicava as histórias de *O Fantasma, Mandrake Capitão Marvel* e outros títulos.

Para disputar a preferência do público a Rio Gráfica publicou o “*Gibi*”, para concorrer com o “Suplemento Juvenil” de Adolfo Aizen. A revista fez tanto sucesso que se tornou um exemplo de *Branding* (quando uma marca se torna um sinônimo do produto, como *Gillete*), passando a designar todo tipo de histórias em quadrinhos publicadas aqui no país.

Ainda no ranking das principais editoras de quadrinhos brasileiras, os “Diários Associados” através da editora O Cruzeiro, publicava as revistas *Luluzinha, Bolinha, Dom Pixote, Mandachuva, Pepe Legal, Brasinha* e *Gasparzinho* e outros títulos infantis.

Um dos principais lançamentos da editora O Cruzeiro foi *Saci-Pererê*, criada pelo desenhista Ziraldo em 1960.

Outras revistas brasileiras tiveram grande sucesso junto ao público foram desenhadas por Maurício de Sousa, *Mônica, Cebolinha, Magali, Bidu, Chico Bento* entre outros. Personagens conhecidos no mundo inteiro.

Outro quadrinho nacional que alcançou o sucesso no gênero aventura foi *Jerônimo O Herói do Sertão*, personagem criado por Moysés Weltamn, em 1953. A obra que originalmente era uma radionovela apresentada pela rádio nacional do Rio de Janeiro e por causa do sucesso foi levada para os quadrinhos pela Rio Gráfica Editora.

Em 1972 as aventuras do herói foram adaptadas para o cinema no filme “*Jerônimo O Herói do Sertão*”, dirigido por Adolfo Chaddle (e também interpretou o herói na tela grande). Ainda no mesmo ano as aventuras de Jerônimo foram transformadas em uma telenovela da TV Tupi, com o ator Francisco de Franco interpretando o herói.

A telenovela *Jerônimo O Herói do Sertão* fez grande sucesso popular.

5. A MARVEL COMICS

A Marvel, famosa editora americana de histórias em quadrinhos, foi fundada no começo da década de 1930, com o nome de Timely Comics, pelo editor estadunidense de revistas pulp, livros de bolso, livros masculinos de aventuras e histórias em quadrinhos, Martin Goodman. A editora é responsável por publicar histórias, como *Quarteto Fantástico, X-Men* e *Capitão América* e teve sua primeira publicação em 1939 através de uma revista chamada Marvel Comics, onde apresentou ao público os personagens *Namor* e *Tocha Humana*. A publicação foi um sucesso e sua segunda edição saiu no ano posterior, mas com o título de *Marvel Mystery Comics*.

Na década de 1950, a Timely Comics estava passando por dificuldades, por isso Goodman, alterou o nome da editora para Atlas e trouxe personagens que anteriormente haviam feito sucesso. No entanto, foi apenas com a chegada de Stan Lee que é o criador de heróis como, *Homem-Aranha, Hulk, Homem de Ferro* com histórias que atingiam o cotidiano dos leitores, abordando temas que estavam em discussão na época que a editora conseguiu se reestabelecer no mercado.

Outro autor de histórias em quadrinhos que contribuiu bastante para a consolidação da Marvel, foi o renomeado desenhista Jacob Kurtzberg, conhecido como Jack Kirby, colaborador na construção de personagens como, *Capitão América e Pantera Negra*.

6. STAN LEE

Stanley Martin Lieber, mais conhecido com Stan Lee, nasceu em Nova York, Estados Unidos, em 28 de dezembro de 1922, era Ator, Produtor Executivo e Autor de obras de histórias em quadrinhos. Primo da esposa de Martin Goodman, Stan foi contratado para trabalhar como assistente da editora, ficando encarregado de varrer o chão e servir o café.

A primeira oportunidade de Stan Lee de escrever uma história surgiu com o Capitão América, criado pelo trio Syd Shores, ilustrador americano, Joe Simon, roteirista e Jack Kirby. Com o pseudônimo de Stan Lee, assinou o conto “Capitão América Desbarata a Vingança do Traidor”. Em 1942, Lee foi contratado como editor e até a década de 50, criou várias séries em quadrinhos, entre elas: *The Witness*, *The Destroyer*, *Jack Frost* e *Black Marvel*.

Mas foi apenas na década de 60 que Lee lançou sua primeira série de histórias em quadrinhos com Jack Kirby, *O Quarteto Fantástico*. Esta série atraiu um público mais adulto, revolucionando assim a indústria dos quadrinhos e colocando Stan e Kirby como um dos principais nomes da Marvel. Antes de se dedicar integralmente a história em quadrinhos, Stan Lee serviu ao exército no trabalho de manutenção de postes telegráficos.

Embora *O Quarteto Fantástico* tenha alavancado a carreira de Stan Lee, foi apenas em 1962 com a publicação “*The Amazing Spider-Man*” que foi criado por Stan Lee e Steve Ditko, que a carreira de Lee se consolidou. O trio Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko foram os grandes responsáveis por estabelecer o universo de heróis da Marvel, exemplo de *Hulk* (1962), *O Homem de Ferro* (1963) e *Os Vingadores* (1963). Ainda em 1963, lançou os *X-Men*.

Com o avanço da tecnologia de impressão e de desenho, as histórias em quadrinhos da Marvel evoluíram até o ponto de se tornarem verdadeiras obras de arte pela forma com que foram produzidas, chegando a ganhar prêmios literários como o Eisner, o principal prêmio dos quadrinhos. De 1989 até 2019 a Marvel conquistou 61 prêmios.

O sucesso das histórias da Marvel provocou em 2008 a criação do MCU (Universo Cinematográfico Marvel), com o filme *Homem de Ferro*. Atualmente o MCU conta com 23 filmes, entre eles o premiado *Pantera Negra*, com três Oscars em 2019, Melhor Figurino, Melhor Trilha Sonora Original e Melhor Direção de Arte.

Uma curiosidade nas produções cinematográficas da Marvel é a aparição de Stan Lee em cenas breves nos filmes. Uma das últimas participações dele foi no filme *Pantera Negra*, onde Stan aparece como apostador em uma mesa de Cassino.

7. CAPITÃO AMÉRICA

Steve Rogers, conhecido como Capitão América, é um super-herói criado em 1940 por Joe Simon e Jack Kirby, publicado pela Timely Comics, que viria a se tornar a Marvel Comics. O personagem é tão ligado a história do seu país, que Steve Grant Rogers nasceu em 4 de julho de 1918, dia que marca a Independência Americana. O personagem fez a sua primeira aparição na revista de mesmo nome,

Capitão América Comics #1, quebrando um paradigma, na capa o herói aparece socando a cara de Adolf Hitler, líder da Alemanha nazista, uma das participantes do eixo, bloco formado também por Itália e Japão durante a Segunda Guerra Mundial. Enfrentando o inimigo real e não fictício. Enquanto os outros super-heróis da época enfrentavam supervilões com poderes mirabolantes, o Capitão América lutava contra algo presente no cotidiano dos leitores, como por exemplo o nazismo, a corrupção e os crimes. Algo que influenciou o Joe Simon e Jack Kirby, fazendo do Capitão América contra o nazismo, era o fato de ambos serem judeus. Diante do cenário de perseguição do seu povo, os autores se sentiram motivados a fazer do Capitão América um ícone contra o nazismo.

Capitão América era um símbolo de esperança para o povo estadunidense e representa o espírito patriótico que une o país, trazendo literalmente a bandeira dos Estados Unidos em seu uniforme e sendo uma defesa para o povo, o que é caracterizado pela arma que o mesmo carrega, o escudo. A história do herói fez muito sucesso e foi uma das revistas em quadrinhos mais populares entre o público civil e militar da época, já que as mesmas eram vendidas em lojas de artigos militares. Servindo como material da campanha militar e aumentando o número de alistamento para o exército americano que fazia parte dos aliados, com Reino Unido, França, União Soviética e China.

Originalmente os autores pretendiam nomear o personagem com o nome *Super American*, mas Simon achou melhor chamá-lo de Capitão América. Eles tiveram que modificar também o formato da arma do herói, que era triangular para circular, para não serem acusados de plágio, pois na mesma época a editora MJL (atual Archie Comics) publicava as histórias de outro herói semelhante, o The Shield (O Escudo), que também fazia uso de um escudo triangular. A ideia de transformar o escudo em arma de arremesso partiu de Stan Lee, a partir da terceira edição do conto ilustrado filler "Captain America Foils the Traitor's Revenge", em 1941. Esta também foi a primeira história em quadrinhos escrita por Stan Lee.

Após o término da Segunda Grande Guerra, as vendas de revistas em quadrinhos do herói diminuíram drasticamente, os autores tentaram dar um novo fôlego as publicações, fazendo algumas alterações, substituindo Bucky (principal parceiro do Capitão América) por uma jovem chamada Betty Ross, a Golden Girl, mudando o título para "*Captain America's Weird Tales*". Em 1953, foi publicado pela mesma editora, com o nome Atlas Comics, a história "*Captain America, Commie Smasher*" onde o personagem travava batalhas contra os comunistas no contexto da Guerra Fria, evento que dividiu o planeta entre Capitalismo e Socialismo, respectivamente Estados Unidos e União Soviética. No entanto, as histórias não obtiveram o mesmo sucesso das anteriores e acabou sendo cancelada. Com o personagem retornando em 1964, na revista The Avengers, através de um retcon (continuidade de uma obra ficcional), é explicado que no final da Segunda Guerra Mundial o Capitão sofreu um acidente de avião, caindo no Oceano do Atlântico Norte, ficando congelado durante décadas em um bloco de gelo em animação suspensa (sem envelhecer).

O personagem ganhou uma adaptação para o cinema em 2011, com o filme Capitão América: O Primeiro Vingador. Onde é relatada a sua entrada no serviço militar e no experimento que mais tarde o transformaria no supersoldado americano. Com o orçamento de US\$ 140 milhões a produção teve grande êxito e arrecadou nas bilheterias US\$ 370 milhões. Em 2014 é lançado o filme Capitão América 2: O Soldado Invernal, que também conquistou as platéias do mundo inteiro.

8. IDEOLOGIA DO CAPITÃO AMÉRICA

Neste capítulo nós vamos mostrar como a ideologia norte-americana está presente nas aventuras do Capitão América a partir da revista Capitão América lançada em 1941 e Capitão América Branco de 2019, onde o herói relembra suas aventuras na Segunda Guerra Mundial e enfrenta os nazistas. O objetivo dessa análise é mostrar que as histórias em quadrinhos podem ter mais significados do que apenas serem publicações infantojuvenis. Utilizando dos referenciais do livro “Para ler o pato Donald” de Ariel Dorfman e Armand Mattelart e compreender a ideologia presente nestas histórias de acordo a perspectiva de Marilena Chauí no seu livro “O que é ideologia”. Por meio da análise quadro a quadro e observando suas figuras de linguagem, fazendo uma análise nas narrativas dos personagens através dos balões de conversação e em outras linguagens não necessariamente verbais como a linguagem visual própria das HQs que surgiram na história do Capitão América.

Figura 01



Fonte: Capitão América 1941

Na capa da edição número um, da revista “Capitain America Comics” aparece o herói disferindo um soco no rosto do ditador Alemão Adolf Hitler. Ao lado do Capitão América, Bucky, seu jovem aliado pronto para ajudá-lo. Dois valores ideológicos são retratados na cena, o patriotismo do jovem que deve surgir desde cedo e o poder militar dos Estados Unidos, deixando claro a oposição dos americanos ao nazismo.

Figura 02 e 03



Fonte: Capitão América 1941

No último quadrinho da figura 02 vemos o cientista aplicar o soro do supersoldado em Steve Rogers, que se voluntariou para o experimento, o que demonstra que os Americanos tem que estar dispostos a fazerem sacrifícios e se arriscar em prol do bem comum e dos cidadãos do seu país. Vemos também que na figura 03 ao falar um pouco sobre o histórico de Steve, “observe atentamente este jovem... Hoje ele se ofereceu para o serviço militar e foi recusado por causa de seu problema de saúde! Sua chance de servir a seu país parecia perdida”. No entanto, foi recrutado para o experimento, que tinha como objetivo transformar um homem em um supersoldado, aumentando todas as suas capacidades. A fala do cientista também deixa implícito a alta capacidade científica e tecnológica dos Estados Unidos, “Contemple a gloriosa conquista de todos os meus anos de trabalho árduo! O primeiro de um super agente corporativo cuja habilidade mental e psíquica os tornará um terror para espiões e sabotadores.” Esta ação de se voluntariar para o experimento demonstra que Steve já tinha consigo o sentimento de patriotismo e amor ao país, que supera qualquer desafio.

Figura 04



Fonte: Capitão América Branco

Na figura 04, vemos uma cena da revista Capitão América Branco, que mostra em flash back o Capitão América em suas aventuras durante a Segunda Guerra Mundial ao lado de Bucky, vemos Steve falando para seu fiel escudeiro que precisa salvar os seus companheiros que estão em perigo e ao mesmo ele acerta o rosto de um soldado nazista com o seu escudo, o que traz de maneira implícita a ideologia presente no Capitão América de defender a sua pátria. E também mostra o sentimento de não deixar um companheiro de batalha para trás, um exemplo claro de como Steve Rogers têm princípios e não abre mão deles, por mais difícil que seja a sua situação ele mantém a sua palavra.

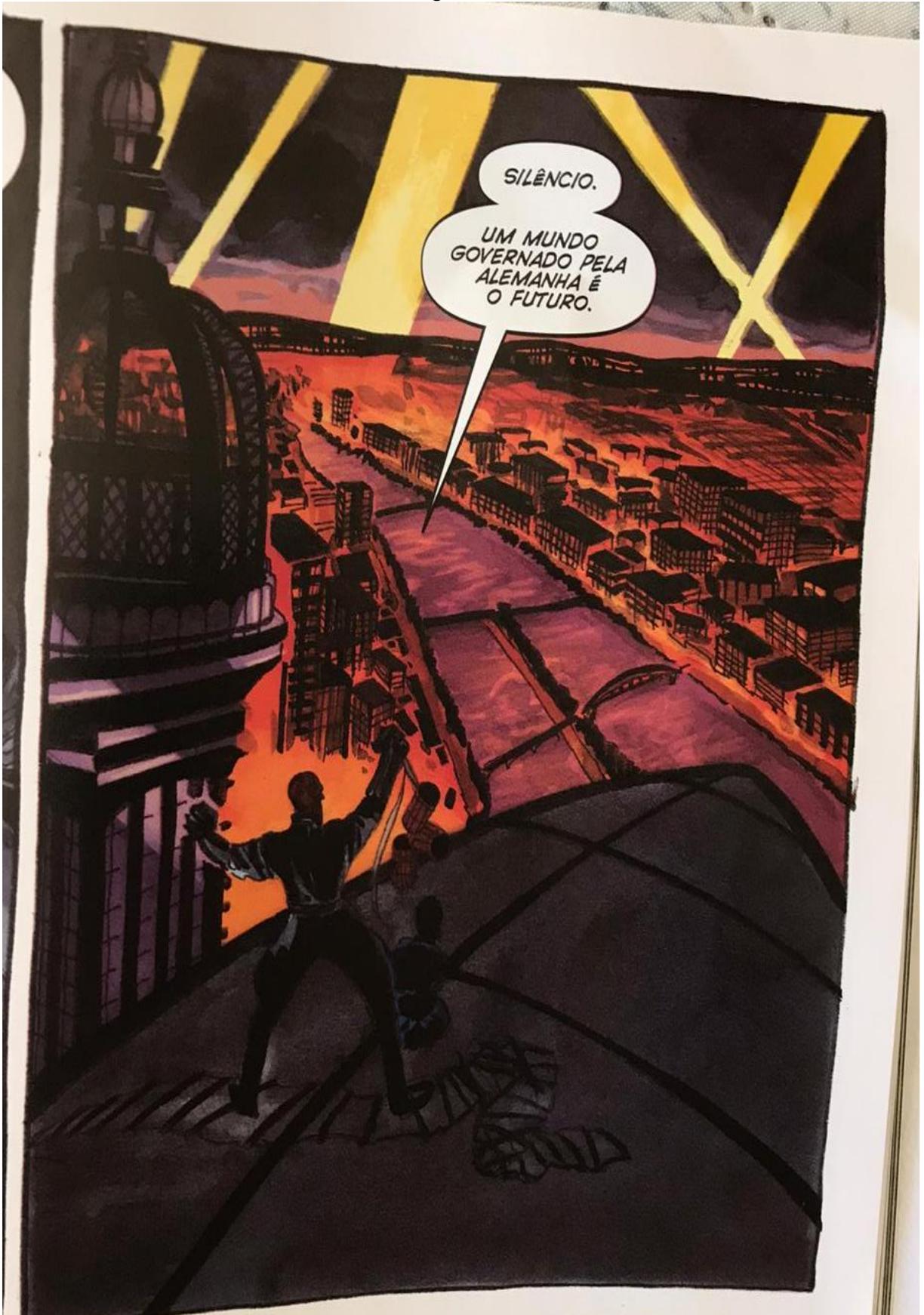
Figura 05



Fonte: Capitão América Branco

Nesta figura vemos o personagem Caveira Vermelha, líder da Hydra (organização terrorista fictícia da Marvel Comics) manipulando os cidadãos franceses com o seguinte discurso: “Eu vim de Berlim e conversei com HITLER em pessoa. Ele fala desta cidade com uma ponta de inveja. PARIS é tão bela, ele admite. Não sabe se deve ou não queimá-la. Mas eu lhe disse que BERLIM tem de ser ainda mais bela. Se restaurarmos Berlim à sua glória, Paris será apenas uma sombra.” Então por que devíamos destruí-la?” Viram? Sejam gratos, pois agora sou seu SALVADOR.” Enquanto faz o gesto tradicional nazista e os seus seguidores fazem o mesmo. Observando de maneira mais minuciosa, Tim Sale (cartunista americano), desenhou o rosto do Caveira Vermelha em volto em sombras para denotar os objetivos malignos do personagem, o que ocorre com frequência nas aparições do mesmo na história.

Figura 06



Fonte: Capitão América Branco

Em mais um de seus flash backs, neste quadrinho vemos o Caveira Vermelha em cima de dirigível sobrevoando Paris e Bucky sendo usado como refém. Enquanto diz “Silêncio. Um mundo governado pela Alemanha é o futuro.” Podemos notar que a cidade está em tons avermelhados e amarelados, o que caracteriza o ambiente de guerra que está em volta a cidade de Paris.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos das aventuras do Capitão América até hoje mantém o seu viés patriótico, respeitando as hierarquias governamentais, independente de quem as escreva. Além de servir de propaganda militar durante a Segunda Guerra Mundial, podemos observar que as HQ's do herói não são apenas revistas de entretenimento infantojuvenil, mas material que ajuda a manter vivo nos leitores a ideologia estadunidense, de que o país ainda é uma grande potência militar e científica capaz de enfrentar qualquer inimigo. A dominação real é justamente aquilo que a ideologia tem por finalidade ocultar. A partir da análise das revistas do Capitão América #1 de 1941 e Capitão América Branco de 2019 feitas neste trabalho, comprovamos que Steve Rogers, o Capitão América, é o sinônimo de soldado ideal em todos os sentidos, respeita as hierarquias, cumpre com os seus deveres e não abandona os seus companheiros de batalha, um verdadeiro sonho americano. E suas histórias ajudaram de maneira direta e indireta os Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial, mostrando a quem as lia que o país estava seguro em decisões e quem pensava no bem comum. E caso o presidente Trump consiga a reeleição, não será surpresa ver o Capitão América lutando contra os Chineses.

REFERÊNCIA

BATMAN E SUPERMAN: COMO NASCERAM OS HERÓIS | ERA DE OURO EP1. Direção de David Butter. São Paulo: Omeleteve, 2019. 1 vídeo (23 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XyPvu53zfd0>. Acesso em: 1 set. 2020.

CAPITÃO AMÉRICA CONTRA O NAZISMO | ERA DE OURO EP2. Direção de David Butter. São Paulo: Omeleteve, 2019. 1 vídeo (25 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Znmgo84NZQg> Acesso em: 8 set. 2020.

CHAUÍ, Mariliena. **O que é ideologia?** 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1981.

DORFMAN, Ariel. MATTELART, Armand. **Para ler o pato Donald: Comunicação de massa e colonialismo.** 2 ed. Tradução por Álvaro de Moya. RJ, Paz e Terra, 1980.

LOEB, Jeph e SALE, Tim. **Capitão América Branco.** Panini, 1980.

MOYA, Alvaro de. **Shazam!** 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

SIMON, Joe e KIRBY, Jack. **Capitão América Comics #1.** Marvel, 1941.

VARÃO, Rafiza. **A teoria hipodérmica reconsiderada.** XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba, PR, 2009

ZIZEK, Žilavoj. ***Um mapa para a ideologia***. 1. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.