



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ**  
**ANDERSON RAFAEL DA SILVA LINO**

**TIO PATINHAS, BRUCE WAYNE, STEVE ROGERS: AS HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS COMO INSTRUMENTOS DE DISSEMINAÇÃO CULTURAL**

**MACAPÁ/AP**

**2014**

**ANDERSON RAFAEL DA SILVA LINO**

**TIO PATINHAS, BRUCE WAYNE, STEVE ROGERS: AS HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS COMO INSTRUMENTOS DE DISSEMINAÇÃO CULTURAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte das exigências para a obtenção do título de graduado e bacharel no curso de Licenciatura Plena e Bacharelado em Ciências Sociais da Universidade Federal do Amapá, orientado pela professora Mestra Adriana Tenório.

**MACAPÁ**

**2014**

**ANDERSON RAFAEL DA SILVA LINO**

**TIO PATINHAS, BRUCE WAYNE, STEVE ROGERS:  
AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO INSTRUMENTOS DE  
DISSEMINAÇÃO CULTURAL**

Monografia apresentada junto ao curso de Licenciatura Plena e Bacharelado da Universidade Federal do Amapá, como parte das exigências para a obtenção do título de Bacharel e licenciado em Ciências Sociais.

Macapá, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Ma. Adriana Tenório  
Universidade Federal do Amapá - UNIFAP

---

Prof. Dra. Glaucia Maria Tinoco  
Universidade Federal do Amapá - UNIFAP

---

Prof. Me. Marcos Vinicius de Freitas  
Universidade Federal do Amapá – UNIFAP

## RESUMO

O presente trabalho estuda como as histórias em quadrinhos norte-americanas podem trazer em seu discurso axiológico os elementos da cultura estadunidense funcionando como um instrumento de disseminação de idéias e padrões culturais de seu lugar de origem, expõe também formas de discurso tipicamente capitalistas tais como o colonialismo presente em algumas destas revistas. Trata-se de uma abordagem qualitativa que se utiliza das técnicas de Barthes e Joly (2005) para análise de imagens. A parte sociológica da pesquisa é guiada pelos estudos sobre cultura, globalização e hibridação cultural, principalmente aqueles desenvolvidos por Stuart Hall (2005) e por Canclini (2006) sobre estes assuntos. Os super-heróis são encarados na pesquisa como sendo as personificações dos próprios EUA e suas virtudes são vistas como aquelas que eles gostariam de passar para o mundo. Das análises realizadas verificou-se que as histórias em quadrinhos, por serem um bem cultural que tem a capacidade de refletir os desejos, anseios e elementos culturais dos agentes produtores, atuam como um veículo de difusão de elementos culturais apresentando símbolos e idéias que evidenciam seu lugar de origem, o que no caso deste estudo são os Estados Unidos.

**Palavras-Chave:** Histórias em quadrinhos. Axiologia. Globalização. Híbrido. Cultura.

## ABSTRACT

This paper studies how the stories in American comics can bring in your axiological discourse elements of American culture functioning as an instrument for the dissemination of ideas and cultural patterns of their place of origin, also exposes typically capitalist forms of discourse such as present in some of these magazines colonialism. This is a qualitative approach that uses the techniques of Barthes and Joly (2005) for image analysis. The sociological part of the research is guided by studies on culture, globalization and cultural hybridization, especially those developed by Stuart Hall (2005 ) and Canclini (2006 ) on these issues. The superheroes are seen in research as the personifications of the U.S. itself and its virtues are seen as those they would like to move into the world. The analyzes showed that the comics, being a cultural object which has the ability to reflect the desires, aspirations and cultural elements of the producers agent, act as a vehicle for the dissemination of cultural elements featuring symbols and ideas that show your place of origin, which in the case of this study is the United States.

**Keywords:** Comics. Axiology. Globalization. Hybrid. Culture.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – O jovem Patinhas .....	31
Figura 2 - Patinhas no Klondike .....	32
Figura 3 - A construção do império em Calisota .....	34
Figura 4 - Selvagem em Tio Patinhas .....	36
Figura 5 - Batman .....	38
Figura 6 - O Coringa .....	40
Figura 7 - A piada mortal .....	41
Figura 8 – Batman e Jin Gordon .....	42
Figura 9 – Capitão América .....	44
Figura 10 – Captain América #1 .....	45
Figura 11 - Steve Rogers .....	47
Figura 12 – A morte do sonho .....	48

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
CAPÍTULO I: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	10
1.1 O SURGIMENTO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	10
1.2 A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS NOS ESTADOS UNIDOS.....	12
1.3 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL, ZIRALDO E MAURÍCIO DE SOUZA.....	14
1.4 OS QUADRINHOS DE HOJE: ESTADOS UNIDOS, BRASIL E JAPÃO.....	16
CAPÍTULO II: A GLOBALIZAÇÃO QUE ENCURTA FRONTEIRAS E INTERNACIONALIZA A CULTURA.....	19
2.1 O QUE É CULTURA.....	19
2.2 GLOBALIZAÇÃO E DISSEMINAÇÃO CULTURAL.....	22
2.3 HIBRIDISMO CULTURAL.....	24
2.4 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A HIBRIDAÇÃO CULTURAL.....	26
CAPÍTULO III: O DISCURSO CULTURAL PRESENTE NAS HQS ESTADUNIDENSES.....	29
3.1 TIO PATINHAS E O CAPITALISMO.....	30
3.2 BATMAN E OS SUPER PODERES DO CAPITALISMO.....	37
3.3 CAPITÃO AMÉRICA, O SUPER SOLDADO DOS ESTADOS UNIDOS.....	43
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54

## INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por objetivo analisar como as histórias em quadrinhos, (em especial aquelas oriundas dos Estados Unidos), podem ser utilizadas como instrumentos de disseminação cultural. A proposta é descobrir como elas, bem como seus personagens, podem trazer um discurso que reflita padrões e ideias típicas de seu país de origem.

O interesse na realização desta pesquisa nasce a partir do contato com o livro “A invasão cultural norte-americana”, ele demonstra como bens culturais podem conter e disseminar elementos culturais a partir dos processos da globalização. O que levou a escolha das histórias em quadrinhos como objetos a serem estudados dentro deste processo, é o fato de elas apresentarem estes tais elementos de forma ficcional, o que os faz parecer como parte normal das histórias.

Por ser este um trabalho que tem como objeto central de análise as histórias em quadrinhos, a pesquisa de campo se caracterizou por incursões a bancas de jornal, sebos de livros e revistas, além de acervos particulares, com o intuito de obter as edições das histórias em quadrinhos que foram usadas para as análises. O tempo de coleta e catalogação do material durou aproximadamente um ano e meio, com início em 2012 e término em 2013.

As edições das histórias em quadrinhos selecionadas para as análises não seguem uma periodicidade temporal, pois devido à natureza do trabalho, foi preferível escolher histórias lançadas em várias épocas e anos diferentes. Esse método foi adotado pelo fato de muitas delas serem sequenciadas e divididas em diversas edições, que duram meses e até mesmo anos, portanto, estabelecer um determinado período histórico poderia levar a tendenciosidade dentro da pesquisa. Para isso, foram escolhidas 50 revistas de cada um dos personagens para constituir o trabalho.

A pesquisa baseia-se em análises das histórias em quadrinhos de editoras de origem norte-americanas e de seus principais personagens que chegam ao Brasil (Capitão América, *Batman* e Tio Patinhas), bem como do discurso axiológico apresentado nestas revistas com o objetivo de descobrir como se dá a disseminação de elementos culturais e quais são esses elementos. Estes três personagens foram os escolhidos por serem os mais conhecidos de cada editora, (seja através de filmes, desenhos animados ou das próprias histórias em quadrinhos), e também porque ainda hoje muitas de suas histórias possuem origem nos Estados Unidos e depois são trazidas para o mercado nacional.

O trabalho é dividido em três capítulos, sendo o primeiro uma breve história das histórias em quadrinhos, o segundo capítulo, “A globalização que encurta fronteiras e internacionaliza culturas”, aborda as discussões teóricas sobre o que é cultura, globalização e híbridos culturais. O terceiro capítulo, intitulado “O discurso presente nas HQs estadunidenses”, consiste em analisar os principais personagens das histórias em quadrinhos provenientes dos estúdios dos Estados Unidos.

Para o desenvolvimento da pesquisa, no segundo capítulo foram escolhidos os escritos de Stuart Hall (2005) sobre disseminação cultural, de Nestor Garcia Canclini (2006) sobre hibridismo cultural, além de autores que tratam sobre o que é a cultura como José Luiz Santos (2006). O terceiro capítulo analisa histórias de editoras norte-americanas que fazem sucesso no Brasil, como: Tio Patinhas, da editora de Walt Disney; Batman, da editora Detective Comics (DC Comics); e Capitão América, da editora Marvel. Cada personagem, como também suas histórias, representa a forma de pensar e agir dos Estados Unidos da América (EUA), que também são o reflexo da cultura daquele país.

Sobre Tio Patinhas, o trabalho se dedica a analisar como este personagem representa e difunde uma forma de pensar tipicamente estadunidense baseada na lógica de mercado capitalista. Para este estudo, foram utilizados os escritos de Ariel Dorfman e Armand Mattelart (1971), já que oferecem, em seu livro “Para ler o Pato Donald”, base suficiente para discutir tal temática, pois analisam as histórias em quadrinhos da turma de Tio Patinhas fundamentados em leituras sobre capitalismo e colonialismo cultural.

Quando se trata das análises dos super-heróis, o trabalho se direciona às pesquisas realizadas por Nildo Viana (2005) em seu livro “Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos”, além de outros autores. No entanto, Viana se destaca por oferecer uma rica análise desse tipo de personagem, trazendo informações que vão desde o surgimento e motivos de sucesso dos personagens até seus aspectos semióticos e psicológicos apresentados em suas análises.

Sendo assim, pretende-se relacionar o processo de disseminação cultural através das histórias em quadrinhos, em especial aquelas provenientes de editoras dos EUA, analisando seus discursos e personagens, a fim de entender como estes elementos refletem aspectos culturais de seu país de origem. Ressalta-se que esse estudo não deve ser entendido, sob qualquer hipótese, como um ataque às revistas em quadrinhos norte-americanas ou como uma tentativa de “demonizar” a cultura daquele país, este é um estudo que visa compreender como idéias e padrões culturais podem ser mostradas e disseminadas nas histórias em quadrinhos.

Outro fato que desperta o interesse em estudar a relação entre histórias em quadrinhos e cultura surge em virtude de estas serem instrumentos quase perfeitos de disseminação de ideias e culturas estrangeiras, levando em consideração, principalmente, que elas abrangem um grande público-alvo que vai de crianças a adultos. Logo, é importante compreender como se dá essa dinâmica de disseminação de padrões culturais nas páginas dessas revistas.

Para nortear a pesquisa, utilizou-se uma abordagem qualitativa, que é a abordagem que “aprofunda-se no mundo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações, medidas e estatísticas” (MINAYO, 2007, p. 22). Optou-se por esta abordagem pelo fato de ser aplicada em casos onde não existe a possibilidade de quantificação através de números, apenas de interpretação.

Junto à abordagem qualitativa, foi utilizado o método de análise de imagem desenvolvido por Roland Barthes e descrito por Joly (2005), que diz que “a imagem é composta de diferentes tipos de signos: linguísticos, icônicos e plásticos que, se juntos, concorrem para a construção de uma significação global e implícita” (JOLY, 2005, p. 50). Este tipo de análise é o ideal para esta pesquisa por levar em consideração os elementos presentes nas imagens para, assim, interpretá-las, desconsiderando fatores sentimentais e artísticos. Aos resultados obtidos com as análises das HQs, são aplicadas as teorias sociológicas sobre cultura, globalização e disseminação cultural, exploradas no segundo capítulo.

Para trabalhar esta temática do ponto de vista teórico, foram priorizados os estudos de Viana (2005) sobre personagens de quadrinhos e sociologia, de Ariel Dorfman e Armand Mattelart (1971) sobre imperialismo e personagens de Walt Disney e de Júlia Falivene Alves (2005) sobre disseminação cultural estadunidense e mídias. Além de Minayo (2007) e Joly (2005) que deram grande suporte quanto a abordagens metodológicas e também de Stuart Hall (2005), Canclini (2006), Jose Luiz Santos (2006) e de Featherstone (1999) sobre cultura, globalização e hibridismo cultural.

## CAPÍTULO I: A HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

### 1.1 O SURGIMENTO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Desde a antiguidade, o homem faz uso dos desenhos como forma de comunicar-se, seja para contar suas histórias, seus feitos em sociedade, manifestações da natureza ou parte de seu cotidiano. Os antigos egípcios usavam os hieróglifos (uma forma de escrita baseada em desenhos), com o intuito de contar aspectos sociais, históricos e religiosos que para eles eram importantes. Como eles, vários outros povos utilizaram essa arte como linguagem e, por estarem ainda preservadas em diferentes sítios arqueológicos do mundo, pode-se ter uma noção de como eram as estruturas sociais, políticas, históricas e religiosas de povos que há muito deixaram de existir.

Sobre isso Joly (2005) afirma que, “Por toda parte no mundo o homem deixou vestígios de suas faculdades imaginativas sob a forma de desenhos, nas paredes, nas pedras dos tempos mais remotos do paleolítico à época moderna” (GEB, 1973 *apud* JOLY, 2005, p. 17). Hoje, o meio mais popular de se utilizar desenhos para contar histórias (depois dos desenhos animados) são as histórias em quadrinhos, que se popularizaram e receberam nomenclaturas diferentes em cada parte do mundo.

Nos Estados Unidos, por exemplo, elas são chamadas de *cômics* (cômicos); na França recebem o nome *bandes dessinées* (bandas desenhadas); no Japão são conhecidas como *mangás*<sup>1</sup>; no Brasil, gibis (nome de uma das primeiras e mais populares revistas de quadrinhos do Brasil, cujo termo significava originalmente “moleque”), histórias em quadrinhos ou simplesmente HQs<sup>2</sup>.

Sofrendo transformações ao longo da história devido, por um lado, às mudanças tecnológicas e artísticas e, por outro, à mudanças sociais e históricas, este tipo de arte possui, atualmente, público de várias idades e camadas sociais que se encantam com os vários segmentos das histórias em quadrinhos (HQs), algumas delas com enredos que abordam temas como política, violência, humor e erotismo. Em virtude desses e de outros fatores, os quadrinhos vieram a se tornar fenômenos da sociedade moderna.

Mas, o que são histórias em quadrinhos? De acordo com Moya e Cirne (2002), “os quadrinhos, antes de mais nada, são uma arte sequencial [...], quer dizer que são uma narrativa gráfico-visual, com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo,

---

<sup>1</sup> Junção de dois ideogramas: MAN (humor) e GÁ (grafismo)

<sup>2</sup> Sigla para histórias em quadrinhos. Termo que será freqüente no decorrer do trabalho

duas imagens relacionadas que se relacionam” (MOYA; CIRNE, 2002, p. 14). Sendo assim, histórias em quadrinhos é uma forma de narrar uma história por meio de imagens que se apresentam em sequência e que ilustram um texto.

Sua origem é controversa, pois alguns pesquisadores, como Pierre Couperie, acreditam que os quadrinhos surgiram na Suíça, em 1837 com o “*Histoire de Monsieur Vieux*”, (histórias do sr. pau velho), de Rudolphe Topffer. Outros costumam afirmar que este tipo de narrativa nasce no ano de 1896, nos Estados Unidos, quando Richard Outcalt cria o seu “*The yellow kid*” (O garoto amarelo). No Brasil, as HQs surgem no final do século XIX adotando um estilo satírico conhecido como caricatura, charge ou cartuns e que daria origem as populares tiras de jornal. Seu precursor foi Ângelo Agostini, que abordou temas satíricos sobre a sociedade e a política nas publicações de jornais brasileiros e seus personagens mais conhecidos são Zé Caipora e Nhô-Quin (1896).

O surgimento e a evolução das HQs misturam-se e se confundem com a história e evolução dos jornais ao redor do mundo, pois as primeiras histórias eram basicamente críticas políticas ou sociais e tratavam fatos da vida cotidiana. Com a constante evolução e expansão das formas de comunicação e o rápido avanço tecnológico, os quadrinhos se espalharam pelo mundo e, em determinados períodos recentes da história mundial, chegaram a servir como veículo ideológico (Segunda Guerra Mundial) e de “bode expiatório” (Guerra Fria).

É interessante destacar que algumas histórias em quadrinhos tomaram proporções filosóficas e sociais tão grandes que transformaram-se em objetos de estudos de várias áreas do conhecimento, tal como da filosofia, psicologia e sociologia, divergindo-se as opiniões sobre este tipo de produção textual. Moya e Cirne (2002), por exemplo, comentam que “no século XX, sobretudo nos anos 40, 50 e, em parte, ainda nos anos 60, os discursos quadrinizantes foram acusados de provocarem preguiça mental e de levar os jovens para o caminho da violência e (pasmem!) do homossexualismo” (MOYA; CIRNE, 2002, p. 13).

Nos anos de 1950, nos Estados Unidos, o psicólogo Fredric Wertham escreve o livro “A sedução dos inocentes”, que traz estudos psicológicos sobre a personalidade de vários personagens das revistas em quadrinhos. Este livro, na verdade, apresentava uma visão preconceituosa, marcada pela mentalidade e estereótipos anticomunistas da época sobre heróis e super-heróis de quadrinhos. Mas, apesar disso, os estudos de Wertham foram relevantes, pois trouxeram à luz das ciências humanas a chance de usar HQs como objeto de estudo.

As décadas de 1940, 1950 e 1960 foram significativas para as histórias em quadrinhos, principalmente às originárias nos Estados Unidos, pois nesse período se fortaleceram estilos, como os de super-heróis, que ainda hoje são sucesso. Ao mesmo tempo, foram anos difíceis

para este tipo de arte, já que, principalmente após a segunda grande guerra, os quadrinhos sofreram com as acusações de especialistas, pais e professores, que os acusavam de exercerem péssimas influências sobre o público leitor.

## 1.2 A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS NOS ESTADOS UNIDOS

A evolução dos quadrinhos nos Estados Unidos pode ser traçada através de uma linha cronológica que tem início com as primeiras histórias publicadas por Richard Oulcalt em jornais do final do século XIX e passaram por várias fases de altos e baixos até os dias atuais. Conhecer essa linha torna-se de suma importância, pois, cada vez que a sociedade passava por mudanças em sua estrutura ou em seus padrões, as HQs mudavam junto. Como grande parte dessas histórias chegou até o Brasil e foram “consumidas” por sua população, acabaram também passando um pouco do estilo de vida cotidiana estadunidense: “os *cômics* entendidos como tal, apenas serviram aos interesses ideológicos da sociedade norte-americana. Afinal de contas, os nossos heróis preferidos eram todos americanos”. (MOYA; CIRNE, 2002, p. 13).

Como já foi dito, as HQs surgem nos EUA no final do século XIX, através das publicações de Oulcalt em jornais. Estas histórias, muitas vezes, não tinham um enredo bem elaborado, eram na sua maioria histórias cômicas do cotidiano envolvendo pessoas ou animais humanizados. Este estilo perdurou até 1920, quando foram criadas as primeiras histórias de aventura, suspense e ficção científica.

A partir do aparecimento destes estilos, as histórias ficaram mais elaboradas e longas e, não cabendo mais em páginas de jornal, passaram a ser publicadas em revistas próprias semelhantes as que existem hoje. Tem início, assim, a chamada “era de ouro” dos quadrinhos, sendo que os principais heróis dessa época são: Flash Gordon (ficção científica), de Alex Raimond, Dick Tracy (suspense), de Chester Gold e Tarzan (aventura), de Hal Foster, que fez uma adaptação do clássico de mesmo nome do autor E.R. Borroughs e, em 1938, surge o *Superman*, o primeiro super-herói a ter uma identidade secreta.

O que fez com que estes tipos de histórias fizessem tão grandioso sucesso, primeiro nos EUA e depois no mundo, foi o contexto social político das décadas de 1920 e 1930.

Nos Estados Unidos, a crise de 1929 promoveu uma demanda pelo herói, do lado do público, e a necessidade de se destacar a proeminência dos norte-americanos devido o acirramento da competição interimperialista e à ameaça de guerra. Assim, a aventura apresenta o “desejo de evasão” e de “heróis positivos” e coloca a necessidade de novos modelos para inspirar a ação humana. A crise de 1929 produz a demanda imaginária pelo herói. (VIANA, 2005, p. 28)

Com o início daquela que viria a se tornar a Segunda Guerra Mundial e o conflito se espalhando para além das fronteiras da Europa, os super-heróis dos quadrinhos também foram chamados a “lutar” neste cenário. Com a entrada dos EUA na guerra, em 1942, as histórias em quadrinhos viraram veículo ideológico e vários heróis e super-heróis foram criados com o objetivo de estimular os jovens norte-americanos a fazerem o mesmo. Dentre eles, talvez o mais notável tenha sido o Capitão América, criado unicamente para lutar no conflito contra as forças do eixo e, ao mesmo tempo, com seus feitos heróicos, inspirar jovens rapazes a se alistarem e também virarem “heróis” em nome do seu país.

Com o fim da guerra, os quadrinhos mantiveram a sua força até o começo da década de 1950, quando iniciou-se a “caça às bruxas” comunistas nos Estados Unidos, fato que marcou o princípio de um grande movimento repressor contra tudo o que ao menos parecesse suspeito de atividades comunistas, inclusive sobre os quadrinhos.

O alvo principal era o editor William Gaines, que publicava as mais famosas revistas de terror da época [...] mais a indústria como um todo estava sob suspeita. Grandes fogueiras foram feitas em algumas cidades, e destruíram-se milhões de inocentes gibis. Era a inquisição em pleno século XX. (MOYA; CIRNE, 2002, p. 49)

A repressão que as revistas em quadrinhos sofreram nessa época foi apoiada teoricamente pelo psiquiatra Fredric Wertham, autor de “A sedução dos inocentes” (livro que iniciou o mito da existência de um relacionamento homossexual entre Batman e Robin), que ligava os quadrinhos à delinquência juvenil e à “vadiagem”. Esta espécie de “inquisição” fez com que as editoras americanas, pressionadas pelo governo, criassem um “código de ética”, o chamado *cômics code authority*, que regulava os quadrinhos e seus conteúdos.

Isso foi o fim de muitas histórias e significou quase uma estagnação no mercado de histórias em quadrinhos daquele país. Nas décadas subsequentes de 1960, 1970 e 1980, surgem novos heróis e super-heróis nas duas maiores editoras americanas do gênero, DC Cômics e Marvel, acompanhando também os grupos sociais e políticos que surgiam, como o movimento *hippie* e de direitos civis dos negros. Neste embalo, novos estilos de revistas em quadrinhos aparecem no mercado, é o caso, por exemplo, das *graphic novel* (romances gráficos) e das histórias *undergrounds*.

Os estilos *undergrounds* e *graphic novel* trazem em seus conteúdos temas que até então eram tabus na sociedade e também nas HQs, como sexo<sup>3</sup>, drogas, racismo e uso

---

<sup>3</sup> É importante dizer que revistas em quadrinhos de sexo sempre existiram. Nos Estados Unidos, eram chamadas de bíblias de Tijuana e eram tidas como “lixo de mau gosto”. No entanto, na década de 1970 o elemento sexual torna-se mais presente em algumas histórias em quadrinhos.

exagerado da violência. As *graphic novel*, em especial, apresentam histórias mais elaboradas que exploram todas as fraquezas psicológicas do ser humano e que muitas vezes carregam em si fortes críticas sociais e políticas. “O grande destaque e carro chefe dessa nova linha foi a história de um *Batman* sombrio, amargurado e violento, o cavaleiro das trevas de Frank Miller decretava a maior idade dos super-heróis.” (JARCEM, 2007, p. 08). Entender esse processo histórico das HQs nos EUA é entender como as mudanças culturais e sociais ocorridas naquele país se refletiram na cultura e no padrão de vida dos brasileiros.

### 1.3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL: ZIRALDO E MAURÍCIO DE SOUSA

As primeiras histórias em quadrinhos legitimamente brasileiras surgem ainda no ano de 1867 com Ângelo Agostini e, assim como nos Estados Unidos, também continham uma forma satírica em seu enredo e eram publicadas em jornais impressos na forma de tiras. A grande diferença é que estas histórias eram mais “ácidas” principalmente quando abordavam os temas da política nacional. No ano de 1905, nasce a revista “O tico-tico”, considerada a primeira revista de quadrinhos do Brasil, contudo, talvez a primeira revista nacional desse segmento que fez sucesso tenha sido a revista “O gibi”, lançada em 1939. O sucesso foi tão grandioso que até hoje esta palavra é sinônimo de revista em quadrinhos no Brasil.

O jornalista Adolfo Aizen foi o responsável por popularizar as histórias em quadrinhos norte-americanas em território nacional e o fez através de sua editora Brasil América (EBAL). Ainda nos anos 1930, ele trouxe e traduziu vários títulos americanos para o Brasil, dentre os quais destaca-se Flash Gordon e muitas histórias de Walt Disney. Aizen foi responsável por trazer também as adaptações em quadrinhos que se faziam dos grandes clássicos da literatura mundial nos Estados Unidos como *Moby Dick*, *O Corcunda de Notre Dame*, *Os Três Mosqueteiros* e muitos outros, que ficaram conhecidas como edições maravilhosas. Em 1950, obras brasileiras ganharam adaptações em quadrinhos, como *O Guarani*, de José de Alencar, além da obra sociológica *Casa Grande e Senzala*, de Gilberto Freire, em 1981.

Nos anos de ditadura militar, em virtude de questões ideológicas e políticas do contexto que o país encontrava-se, houve um expressivo aumento de importações das produções norte-americanas de quadrinhos, praticamente só as revistas deste país circulavam no Brasil. Nesse contexto, a saída encontrada por alguns artistas brasileiros, como Ziraldo, foi usar charges e tirinhas em jornais, como *O Pasquim*, para criticar a situação da política e da sociedade brasileira.

Na década de 1990 chega ao Brasil, trazido do Japão, o fenômeno dos *mangás* que, imediatamente, fazem enorme sucesso devido, em parte, ao estilo novo de desenho e de revistas, também graças à popularização dos desenhos japoneses chamados *animes* que chegam ao país na mesma época. O sucesso do estilo foi imediato entre o público, fazendo com que surgisse um grande mercado de consumidores destas revistas.

Ao falar de histórias em quadrinhos no Brasil, não se pode deixar de citar Maurício de Sousa e Ziraldo, considerados hoje os maiores criadores de personagens infantis de HQs do país. Suas revistas há muitas décadas representam uma opção além das histórias vindas dos Estados Unidos, porque trazem geralmente como enredo a luta pelo resgate e preservação da infância, a consolidação da instituição familiar, paródias sobre situações da vida cotidiana ou lutas pela preservação ambiental.

Ziraldo Alves Pinto começou como cartunista colaborador para a revista “Era uma vez” e no jornal “A folha de Minas”, em 1954, onde produziu suas primeiras páginas de humor. Contribuindo para o Jornal do Brasil, criou personagens que ainda hoje são famosos, como Jeremias e o Bom, que apresentavam fortes críticas sociais e, conseqüentemente, tiveram várias de suas histórias censuradas pelo governo militar.

Em 1960, Ziraldo criou a primeira revista em quadrinhos legitimamente nacional, com produção e desenho dele próprio, sem influências estrangeiras em seus traços. O artista trouxe uma gama de personagens inspirados no folclore brasileiro, como o próprio protagonista da história, um Saci Pererê, além de vários outros como a onça pintada Galileu e o caçador de onças Compadre Tônico. A temática dessas histórias era legitimamente nacional, com críticas a ações e influências estrangeiras (sobretudo dos norte-americanos) na cultura brasileira.

Em 1980, o artista criou um dos seus maiores e mais conhecidos personagens, “O menino maluquinho”, que surgiu, a princípio, em um livro para crianças. O sucesso foi tão grande que suas histórias foram adaptadas mais tarde para o cinema, teatro e quadrinhos. Eram contadas as aventuras de um garoto esperto que, com sua imaginação e seus melhores amigos, Bocão e Julieta, viviam várias aventuras e descobertas que tinham como plano de fundo a cultura e o folclore brasileiro.

Maurício de Sousa, por sua vez, começou a carreira jornalística no jornal A Folha de São Paulo como repórter policial e, em 1959, ele produzia a sua primeira tirinha, “O cãozinho Bidu” para o mesmo jornal. Muitos outros personagens foram criados posteriormente por ele, como Cebolinha, Cascão, Magali, o homem das cavernas Pitéco, o caipira Chico Bento e, em 1964, uma menina dentuça e gordinha chamada Mônica, que se tornou sua principal personagem, dando origem à “Turma da Mônica”.

Com a criação dos estúdios Maurício de Sousa, ele expande consideravelmente as suas produções e em pouco tempo suas tiras eram distribuídas para mais de 200 jornais em todo o Brasil. Em 1970, parte para o lançamento de sua primeira revista mensal, “A Turma da Mônica”, com histórias que trazem o universo de um grupo de crianças que vive no bairro do Limoeiro e envolve-se em várias aventuras. Estas histórias tornaram-se um grande sucesso e constituíram um império que conta com um parque de diversões, alimentos, estúdios de animação, brinquedos e vários outros produtos, além das próprias revistas em quadrinhos.

#### 1.4 OS QUADRINHOS DE HOJE: ESTADOS UNIDOS, BRASIL E JAPÃO

Nos últimos tempos, várias mudanças sociais e culturais fizeram com que as histórias em quadrinhos mudassem quase que na sua totalidade, desde o enfoque principal, roupa, a forma como os desenhos eram e são feitos, os preços e muitas outras características. Isso porque a sociedade passou por diversas transformações. Se nas décadas de 1920, 1930 e 1940 as HQs faziam sucesso, era porque, até então, consistiam um meio barato e divertido de cultura de massa. No entanto, através da evolução das mais variadas mídias e com o passar das décadas, estas revistas ficaram um pouco “defasadas” e resultaram na perda de público.

Hoje as revistas em quadrinhos são obrigadas a competir com instrumentos bem mais avançados de diversão:

Para um garoto de dez anos, é mais atraente passar horas surfando e papeando pela internet ou ficar horas jogando vídeo games com os amigos. Num mundo onde tudo se movimenta mais rápido do que uma bala, o Super-Homem ficou pra trás e não parece mesmo algo desejável ficar ali num canto, sozinho, passando as páginas de uma revista. É algo estático demais para a garotada da Era da informação fácil. (MUNIZ, 2001, p. 03)

Para este autor hoje em dia tudo se movimenta mais rápido e o mundo é mais dinâmico. Para um garoto, é mais interessante interagir com a ação, como em um jogo de vídeo game, do que ser apenas um espectador ou leitor dela. Este e outros fatores fizeram com que as HQs perdessem espaço para novas mídias e formas de diversão oriundas da globalização. Assim, os quadrinhos também tiveram que acompanhar a evolução a fim de segurar seu público, fato que proporcionou o surgimento de novos tipos de histórias. Como exemplo disso pode-se mencionar as *webcomics*, HQs produzidas especialmente para serem publicadas na internet, bem como os *mangás*, estilo de quadrinhos que veio do Japão e que, devido ao seu grande sucesso e aceitação no Brasil, acabou sendo adotado por artistas brasileiros como Maurício de Sousa.

No Brasil, estas foram alternativas para driblar a “crise” no mercado dos quadrinhos, isto é, investir em estilos novos de histórias em quadrinhos, sejam eles os virtuais ou os *mangás*. Já nos Estados Unidos, as maiores editoras investem no resgate de histórias clássicas de seus personagens mais notáveis e conhecidos, ou então, para os estúdios que podem arcar com as despesas, o investimento ocorre nas adaptações de algumas HQs para o cinema. Hoje tanto o mercado brasileiro quanto o norte-americano enfrentam uma “fase” difícil em sua história, dando espaço de crescimento ao mercado japonês.

A fórmula responsável por esse crescimento no mercado japonês está no fato de que uma história em quadrinhos no Japão não é apenas uma história em quadrinhos. Neste país, as HQs são constantemente adaptadas como desenhos animados e jogos e ainda resultam, muitas vezes, em linhas de brinquedos, alcançando alto índice de consumidores. O mercado norte-americano de quadrinhos fez isso por muitos anos e agora a indústria japonesa de *mangás* está apenas copiando esta fórmula que fez tanto sucesso. Aliás, é importante dizer que até mesmo o criador da Turma da Mônica, considerada hoje a revista em quadrinhos brasileira de maior sucesso, investe em mercados que vão além dos quadrinhos, como alimentos, roupas, brinquedos e em um parque de diversões.

Ao que parece as histórias em quadrinhos perderam seu espaço para as mídias mais interativas e mais dinâmicas. A solução encontrada por muitos estúdios foi recorrer ao chamado licenciamento de produtos oficiais com as marcas de seus personagens, ou ainda investiram mais em exportação de suas revistas, tendo em vista conquistar novos e lucrativos mercados. Outra alternativa foi apostar em um público que hoje já é adulto, mas que cresceu lendo as mais diversas HQs (principalmente as importadas dos EUA). Para tal tarefa, os estúdios norte-americanos estão trazendo seus heróis clássicos de “volta à vida”, já os brasileiros, no caso de Maurício de Sousa, vem investindo no público adolescente com o lançamento das revistas da Turma da Mônica Jovem (mostrando os personagens na adolescência), com formato de *mangá*, acompanhando a nova tendência pop.

Maurício de Sousa, além de investir em novos segmentos, também cria novos personagens infantis para suas revistas, como os personagens Pelé, Ronaldinho Gaúcho e, mais recentemente, Neymar, baseados nos jogadores de futebol, além de exportar suas revistas para países da África, Ásia, Europa e América Latina. Em outras palavras, Maurício de Sousa explora outras formas de expandir o mercado voltado para HQs, nestes tempos de recessão.

Ainda assim, o futuro deste segmento da cultura parece estar voltado para as produções japonesas que invadem os mercados ocidentais com suas criações. Se antigamente

a cultura dos norte-americanos se fazia presente nas páginas de suas revistas e chegava até o Brasil através delas, agora é a vez do Japão fazer o mesmo e, de certa forma, também o Brasil que, por intermédio das revistas da Turma da Mônica, exporta sua cultura.

Dessa maneira, o mercado mundial de quadrinhos, na contemporaneidade, vem passando por dificuldades, mas ao mesmo tempo isso faz com que este segmento da cultura seja forçado a encontrar novas formas de se estruturar e organizar, ora resgatando um público mais antigo, ora mudando a forma de alcançar os fãs e consumidores. A tendência do mercado é transformar-se cada vez mais, o que pode fazer com que novas formas de revistas e de quadrinhos surjam. Se hoje existem as HQs digitais por causa da interatividade da internet, o amanhã pode reservar HQs onde o leitor interaja ainda mais com as páginas das histórias.

Assim as histórias em quadrinhos são parte constitutiva da produção de bens culturais, elas sofrem influências dos agentes produtores destes bens e também do lugar e do tempo histórico que são produzidas. Estas influências se refletem em suas páginas, em seus personagens e na forma de seus discursos, isso faz com que elas possam vir a ser instrumentos de disseminação cultural.

Esse reflexo cultural que as histórias trazem, pode estar contido tanto no discurso como nas atitudes de seus personagens, em suas vestimentas ou até mesmo em símbolos presentes nas histórias. Estes elementos podem fazer com que aja uma ligação com o lugar de origem do bem cultural, identificando um país ou um grupo de pessoas.

## **CAPÍTULO II: A GLOBALIZAÇÃO QUE ENCURTA FRONTEIRAS E INTERNACIONALIZA AS CULTURAS**

As histórias em quadrinhos, como sua própria história demonstra, tiveram uma trajetória onde as mudanças culturais, em conjunto com as transformações sociais ocorridas nos países onde estas HQs eram produzidas, acabaram inseridas nas revistas. Em decorrência disso, as páginas dos quadrinhos culminavam, muitas vezes, em um reflexo das características das sociedades e do tempo histórico em que eram produzidas.

Segundo Marques (2013), em seu artigo, “Quadrinhos e luta cultural”, as HQs são fruto:

Da imaginação de determinados indivíduos que vivem em determinados contextos históricos, portadores de determinados valores, isto é, indivíduos que possuem determinados interesses e vão expressá-los, consciente ou inconscientemente no mundo ficcional. (MARQUES, 2013, p. 03)

Desta forma, as histórias em quadrinhos sofreram influências culturais dos locais ou países onde eram produzidas. Nos Estados Unidos, por exemplo, os avanços tecnológicos e os efeitos da globalização, que serviram para espalhar as histórias em quadrinhos pelo mundo, também ajudaram a disseminar algumas das características da cultura estadunidense que se inseriram nestas revistas. Foi possível comprovar isso através da análise realizada nas revistas norte-americanas, exploradas neste trabalho.

Assim sendo, o foco deste capítulo é explorar as teorias de alguns autores que tratam sobre cultura, globalização e hibridismo cultural, além de estabelecer uma relação entre essas teorias e a disseminação cultural, com o propósito de entender qual seria a importância das histórias em quadrinhos no contexto da influência cultural estadunidense no Brasil.

### **2.1 O QUE É CULTURA**

Cultura é um dos termos mais amplos e, ao mesmo tempo, um dos mais explorados dentro das ciências sociais, seja por parte da Sociologia ou da Antropologia. É um termo que gera questões com relação ao seu significado, haja vista ser usado para abordar uma gama de características e significados sociais. É comum, por exemplo, afirmar que o carnaval e o futebol são expressões culturais tipicamente brasileiras, todavia, poucas pessoas saberiam caracterizar o que a palavra cultura quer dizer.

Segundo Featherstone (1999), “o termo cultura é usado também para designar não a totalidade da especificidade de um determinado grupo em relação a outro grupo, mas, antes, certas características dentro do mesmo grupo” (FEATHERSTONE, 1999, p. 42). Por vezes imagina-se cultura como algo culto e elevado, distante das massas, a ser preservado e mantido como patrimônio social. Diferente do que é popular, visto como algo que deve ser descartado ou até mesmo esquecido com o passar do tempo. Essa visão de cultura afeta, inclusive, a forma como se percebe as HQs que, em até pouco tempo, eram taxadas como “não sendo” algo culto o suficiente para serem consideradas artigos culturais.

De modo geral, poderia se caracterizar cultura como sendo “a totalidade das características e condições de vida de um povo” (SANTOS, 2006, p. 29). Featherstone (1999), por sua vez, a define como “uma maneira de sintetizar as formas em que os grupos se distinguem de outros grupos, ela representa aquilo que é compartilhado dentro do grupo, e como se supõe, simultaneamente, aquilo que não é compartilhado fora do mesmo grupo” (FEATHERSTONE, 1999, p. 42).

Estas duas caracterizações apresentam uma visão geral do que seria a cultura, que pode ser entendida como toda a produção social de um povo, seja a língua, moda, ritos religiosos e até mesmo seu modo de vida. Cultura também é a forma como os indivíduos de um grupo se identificam entre si e ao mesmo tempo se diferenciam de outros grupos. Apesar dos dois significados serem amplos, os mesmos fornecem importantes pistas sobre a significação do termo.

Contudo, a caracterização de cultura vai além dessas generalizações. Para Santos (2006), existem duas concepções a respeito do termo: a primeira aborda todos os aspectos da realidade social, “diz respeito a tudo aquilo que caracteriza a existência social de um povo ou nação ou então de grupos no interior de uma sociedade” (SANTOS, 2006, p. 24). A segunda afirma que, “quando falamos em cultura estamos nos referindo mais especificamente ao conhecimento, as ideias e as crenças, assim como as maneiras como eles existem na vida social” (SANTOS, 2006, p. 24).

Logo, pode-se estabelecer dois significados fundamentais sobre cultura, onde o primeiro, mais geral, visa identificar as pessoas dentro de um grupo ou nação umas com as outras, seja através de símbolos, da linguagem ou de rituais comuns. E o segundo, que se refere às ideias e crenças que podem ser ligadas a um grupo social ou de uma nação.

Os dois termos complementam-se tratando a cultura e os processos culturais a partir da relação com os símbolos que provocam uma identificação coletiva e, com um sistema de ideias e crenças comuns a um grupo social ou nação. As histórias em quadrinhos trazem

símbolos com os quais o público possa identificar traços culturais e mostram uma gama de valores, crenças e ideias.

Por muito tempo na história das sociedades se considerou que existissem povos culturalmente mais avançados, sendo comum medir tal avanço a partir das conquistas, tanto materiais quanto simbólicas, que um determinado grupo poderia ter. Essa tese foi difundida em especial na época das grandes navegações, onde os grupos conquistados eram tidos como “atrasados” culturalmente e os conquistadores se viam como avançados e, por conseguinte, tentavam impor sua forma de pensar e agir.

Hoje ainda é prática comum acreditar que se existam sociedades culturalmente mais avançadas que outras, com uso de critério semelhante para classificá-las. Entende-se por sociedades avançadas aquelas que conseguiram, dentro de uma lógica capitalista, evoluir seus meios de disseminação de ideias. O que mudou, nesse contexto, foi a forma como essas sociedades, ditas avançadas culturalmente, tentam impor sua lógica cultural para outros grupos. Em vez de dominação territorial, como na época das grandes navegações, usa-se a tecnologia e a informação para disseminar a cultura.

Não é o capitalismo e não foram as corporações transnacionais que minaram o poder dos estados nacionais, mas a possibilidade de construção de unidades industriais mais amplas na base de sistemas de comunicação e de redes computadorizadas de informações mais vastas. [...] Todavia, justamente por causa disso, essas mesmas redes de comunicações possibilitam uma interação mais compacta e mais intensa entre os membros das comunidades que compartilham de características culturais comuns [...] (FEATHERSTONE, 1999, p. 187).

As tecnologias que surgiram com as descobertas proporcionadas pelo capitalismo possibilitaram a disseminação das mais variadas culturas ao redor do mundo, sendo que as culturas consideradas centrais (EUA e Europa), sobretudo em termos de ideias e de conhecimento, se difundiram com maior rapidez, o que não significa que traços culturais de outros países também não se valerem dos mesmos meios para se difundirem pelo mundo. As tecnologias de informação mais avançadas, possibilitaram que grupos com características comuns, mas afastados geograficamente, tivessem a possibilidade de acesso às mesmas ideias.

De certo modo, foi estabelecido que a cultura dos EUA, (e também a européia), eram centrais em relação à outras, principalmente aquelas dos chamados “países periféricos”. Isso se deve, em parte, porque os países em questão foram por muito tempo produtores de tecnologias de informação, o que lhes permitiu disseminar suas ideias através das fronteiras dos vários países onde tinham influência. Por exemplo, as evoluções das tecnologias no campo de produção gráfica permitiram um barateamento das HQs norte-americanas e os

canais de comunicação, abertos graças às influências políticas, possibilitaram maior circulação dessas HQs para o Brasil, trazendo assim cada vez mais aspectos da cultura estadunidense para o país.

## 2.2 GLOBALIZAÇÃO E DISSEMINAÇÃO CULTURAL

Como elemento construtor de identidades, a cultura está ligada a elementos que nos fazem construir um senso de pertencimento e de identificação. Segundo Stuart Hall (2005), “uma cultura nacional é um discurso, um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos” (HALL, 2005, p. 50). Ela é a responsável pela adequação dos mais variados tipos de indivíduos em prol de um ideal ou de um projeto de nação. Em geral, a cultura nacional engloba uma língua vernácula, um conjunto de leis e regras de convívio social e, algumas vezes, um conjunto de crenças comuns.

Entretanto, mesmo dentro de um país que possui uma cultura nacional que regula toda a sociedade, existem grupos culturais que se identificam com outras formas de culturas, mas sem abandonar a cultura nacional.

As identidades nacionais permanecem fortes, especialmente com respeito a coisas como direitos legais e de cidadania, mas as identidades locais, regionais e comunitárias tem se tornado mais importantes. Colocadas acima do nível da cultura nacional, as identificações “globais” começam a deslocar e, algumas vezes, a apagar, as identidades nacionais. (HALL, 2005, p.73).

Isto ocorre porque, por vezes, os territórios de vários países formaram-se englobando uma gama de outros povos ou tribos que antes ali viviam e que, mesmo sob a hegemonia de uma cultura nacional, ainda mantém alguns traços de suas culturas particulares. Além disso, as constantes migrações e o fluxo de mercadorias colaboraram na criação de grupos culturais diferentes no interior de um dado país. Essas diferenças culturais não colocam em risco as culturas nacionais, pelo contrario, constituem-na numa relação onde diversidade forma unidade.

Logo, ao contrário do que possa parecer, não existem culturas nacionais “puras” que não apresentam traços de outros povos e de outros países. O intercâmbio de ideias, valores e de tudo aquilo que poderia ser entendido como cultura se apresenta desde as primeiras civilizações. Este intercâmbio de produção humana se intensificou ainda mais com o surgimento dos modernos meios de produção e com o fenômeno da globalização que, “se refere aqueles processos, atuantes numa escala global, que atravessam fronteiras nacionais,

integrando e conectando comunidades e organizações em novas combinações de espaço-tempo, mais interconectado” (HALL, 2005, p. 73).

A globalização através de seus meios permitiu uma maior aproximação das culturas ao facilitar os processos migratórios tanto de pessoas quanto de ideias e também de mercadorias. Isto é, quanto mais o mundo tornava-se “menor” mais contato com culturas estrangeiras as pessoas passavam a ter.

A globalização também ajudou a estabelecer hierarquias culturais a níveis globais onde a cultura estadunidense e a européia foram estabelecidas como centrais. Isso se deve ao fato de esses países serem os produtores da maioria dos meios que possibilitam uma globalização ainda mais rápida e abrangente, ao passo que os países consumidores são considerados periféricos juntamente com sua cultura.

Os países centrais usam as inovações tecnológicas para acentuar a assimetria e a desigualdade em relação aos dependentes [...] Aparentemente os grandes grupos concentradores de poder são os que subordinam a arte e a cultura ao mercado, os que disciplinam o trabalho e a vida cotidiana (CANCLINI, 2006, p.346).

Dessa forma, através dos meios da globalização, os traços culturais dos países considerados centrais, dentre eles os EUA, foram disseminados ao redor do mundo pelas mais variadas ferramentas e adotados como um modelo a ser seguido. Com o Brasil não foi diferente, pois elementos de culturas consideradas centrais também alcançaram o país de diversas formas e, por vezes, valeram-se de veículos considerados mais populares que eruditos, como no caso das histórias em quadrinhos.

A disseminação de alguns elementos culturais que se apresentam nas histórias em quadrinhos é facilitada quando há a identificação de pessoas ou de grupos sociais com os discursos das HQs, isso se dá muitas vezes devido ao caráter universalista contido nos textos, tal como justiça, liberdade, igualdade e paz. Tanto essas mensagens como os conceitos defendidos e adotados por todos os heróis e super-heróis dos quadrinhos falam a todas as pessoas, independente de nacionalidade.

Sendo assim, os processos globalizantes como as migrações, o desenvolvimento das mídias de entretenimento rápido e a constante evolução das formas de comunicação global, em conjunto com todos os processos que aproximaram as mais diferentes áreas do planeta, serviram para “unir” grupos comuns que antes se encontravam separados por grandes distâncias.

Todo esse processo de disseminação ajudaria a criar uma forma de cultura mundial homogênea baseada nos padrões norte-americanos (Também nos padrões Europeus, no entanto como este trabalho trata sobre disseminação cultural estadunidense, será abordada apenas a cultura dos EUA). Todavia, a influência não criou uma cultura mundial única, mas adaptou-a a alguns elementos da cultura estrangeira e os “mesclou” em um processo que Canclini (2006) chamou de hibridação cultural.

A hibridação cultural ocorre, pois, a cultura não é uma via de mão única. Os elementos globalizantes utilizados como passaporte para as características culturais estadunidenses também serviram como passe para que a cultura dos países “periféricos” chegasse até os EUA e outras partes do mundo, embora com menor força, mas ainda assim presentes. Isto ocorreu porque a globalização e as relações sociais são dinâmicas e proporcionam um constante fluxo de troca de informações e experiências e também porque a cultura é um conjunto de elementos que não deixa de existir, mas sim, associa-se a outros elementos.

### 2.3 HIBRIDISMO CULTURAL

Como o fenômeno da globalização permitiu a disseminação de aspectos culturais de países considerados centrais, como os Estados Unidos, seria de se imaginar que criou-se uma cultura universal que suplantou os aspectos culturais nacionais e que, aos poucos, garantiu a existência de indivíduos regidos pelos mesmos padrões, ou, em outras palavras, regidos por uma mesma cultura.

No entanto, segundo Featherstone (1999):

Existe pouca perspectiva de uma cultura global unificada, pelo contrário, existem muitas culturas no plural. Não obstante a isso, como destacaram diversos contribuintes, a intensidade e a rapidez dos fluxos da atual cultura global contribuíram no sentido de que o mundo seja um lugar único que proporciona a proliferação de novas formas de cultura para os encontros internacionais. (FEATHERSTONE, 1999, p.17)

Frisa-se que esse fato não caracteriza uma perda de identidade e sim o surgimento de outras que é o resultado da fusão de traços culturais estrangeiros com outros nacionais ou locais. A esta fusão dá-se o nome de hibridismo cultural, caracterizado por Canclini (2006) como sendo os “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (CANCLINI, 2006, p. XIX). O processo descrito pelo autor sempre ocorreu na história da

humanidade, todavia, com a evolução dos meios de produção e, conseqüentemente, o surgimento de mercados mundiais, ela se tornou mais comum, rápida e abrangente, atingindo pontos do planeta que antes eram de difícil acesso ou tidos como isolados.

Os processos globalizadores acentuam a interculturalidade moderna quando criam mercados mundiais de bens materiais e dinheiro, mensagens e migrantes. Os fluxos e as interações que ocorrem nesses processos diminuíram fronteiras e alfândegas, assim como a autonomia das tradições locais propiciam mais formas de hibridação produtiva, comunicacional e nos estilos de consumo do que no passado. (CANCLINI, 2006, p. XXXI)

Geralmente, o hibridismo ocorre de modo não planejado e muitas vezes é resultado direto de migrações e de intercâmbio econômico ou comunicacional, que propiciam uma circulação maior e mais acelerada de caracteres culturais. Mas, existem casos em que o processo de hibridação cultural é acelerado e incentivado em determinadas regiões de interesse com o objetivo de conquistar mercados ou abrir novos espaços para corporações multinacionais se instalarem com maior facilidade.

O Brasil, em sua história recente, sofreu uma aceleração dos processos de hibridação cultural. De acordo com Alves (2005), do início da Segunda Guerra Mundial até os anos 1980, o Brasil sofreu forte influência cultural norte-americana, importando a maioria dos produtos culturais e mercadológicos daquele país.

A introdução massiva e maciça de elementos culturais norte-americanos, tanto materiais quanto imateriais no dia-a-dia de todos nós, transformando-nos em brasileiros americanizados, estamos falando da disseminação de elementos produzidos fora do Brasil e que garantem a nossa aceitação e o emparelhamento cultural e político brasileiro, com as políticas, o sistema econômico e cultural norte-americano. (ALVES, 2005, p.32).

Para a referida autora, tal importação tinha como finalidade garantir um emparelhamento ideológico e cultural entre Brasil e EUA. A relação entre ambos os países, além de consistir no apoio deste primeiro às ações do segundo na América Latina, também serviria como base para que brasileiros consumissem os produtos norte-americanos. Ainda assim, grande parte da hibridação cultural ocorre de forma não planejada e não consciente.

A globalização e o hibridismo cultural mantêm estreitas relações, pois as ferramentas e os caminhos criados dessa união proporcionaram maior aproximação das diversas culturas que antes se encontravam geograficamente distantes. Foi o anseio por novos mercados consumidores de produtos, responsáveis pela expansão dos laços da influência econômica e política, em conjunto com o novo fluxo de informações, pessoas e principalmente produtos, que possibilitaram esse hibridismo cultural em caráter mundial.

É importante salientar que, assim como as mais diversas culturas espalhadas pelo mundo tiveram contato com a cultura estadunidense, também àquelas de lugares considerados periféricos chegaram aos EUA. Esse processo de “migração cultural inversa” ocorreu pelos mesmos instrumentos globalizantes. Exemplo disso é a história recente de intercâmbio cultural entre Brasil e EUA, durante a Segunda Guerra, onde artistas e profissionais das mais diversas mídias eram levados a fim de divulgarem a cultura brasileira.

A cultura, por ser um dos elementos mais fluídos das sociedades, é uma das características que mais passa pelo processo de hibridação. Os indivíduos adotam e adaptam palavras estrangeiras para melhor se comunicar, roupas, símbolos e religiões, além de ideias e padrões comuns que os tornam mais semelhantes uns com os outros. As artes ganham destaque nesse contexto e, sobre isso, Canclini (2006) comenta que:

Todas as artes se desenvolvem em relação com outras artes: o artesanato migra do campo para a cidade, os filmes, os vídeos e canções que narram acontecimentos de um povo são intercambiados com outros. Assim as culturas perdem a relação exclusiva com seu território, mas ganham em comunicação e conhecimento. (CANCLINI, 2006, p. 348)

Logo, pode-se afirmar que a cultura não pode ser retida em uma região. Quando as pessoas migram, portam com elas também a cultura e, mesmo que passem a integrar um novo território, costumam mesclar seus caracteres culturais aos do novo lugar onde residirão. Porém, não se deve pensar a hibridação cultural e a globalização como aspectos negativos, que fazem desaparecer a “pureza” da cultura nacional, até porque tal pureza nunca chega, de fato, a existir. O que ocorre, muitas vezes, é que a hibridação torna a cultura mais fluída e mais relacional, enquanto os elementos da globalização colaboram na sua disseminação.

## 2.4 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A HIBRIDAÇÃO CULTURAL

As histórias em quadrinhos no Brasil sofreram grande influência das norte-americanas que, durante décadas, dominaram o mercado nacional. Estas HQs trazem elementos que caracterizam e identificam seu país de origem e apresentam-se tanto na forma material, tal como a bandeira estadunidense, seus heróis e seus símbolos nacionais, quanto não material, como ideias, valores e crenças presentes nas atitudes dos super-heróis e dos personagens principais das histórias em quadrinhos.

Estas características também se configuram como elementos culturais, uma vez que o significado das cores de uma bandeira ou de termos como justiça, paz e liberdade, dependem

da construção de sentido que a sociedade elabora e atribui em torno dos mesmos. Nesse aspecto, “a nação não é apenas uma entidade política, mas algo que produz sentidos, um sistema de representação cultural” (HALL, 2005, p. 49), sentidos estes capazes de unir indivíduos que se identificam ou que os aceitam como valores válidos dentro ou fora do país onde foram elaborados, com indivíduos que pertencem ou não a essa nação.

Além disso, nas histórias em quadrinhos produzidas diretamente nos Estados Unidos ou então aquelas que seguem seus modelos, são usados cenários e fundos, ou então pessoas de aspecto físico ou modo de vestir característico daquele país, ato que torna estes elementos familiares, além de induzir à imitação.

As crianças são ainda mais atingidas [...], uma vez que a facilidade de captação e recepção de mensagens, o espírito de imitação e a necessidade de identificação com ídolos e heróis são características muito marcantes da fase da infância e da adolescência. (Alves, 2004, p. 46)

As crianças desde pequenas são influenciadas pelos aspectos da cultura estadunidense. Isso porque, trata-se de um público sujeito à aceitação de elementos estrangeiros que, paulatinamente, são introduzidos em nosso cotidiano, (como palavras, valores e atitudes), estes elementos, com o tempo, podem mesclar-se com a cultura nacional, fazendo surgir os híbridos culturais. Esses traços culturais passados nas histórias em quadrinhos norte-americanas podem variar de uma história para outra, ou de um personagem para o outro, podendo ser desde a afirmação do capitalismo como sistema naturalmente dominante até os valores que os EUA dizem defender.

As histórias em quadrinhos se relacionam com a hibridação cultural por serem bens culturais propagadores de histórias, símbolos, ideias e caracteres. São elementos que encontram-se inseridos nos personagens e nas histórias e, de certa forma, ajudam a identificar a cultura e os discursos dos locais onde são produzidas.

Há a narrativa da nação, tal como é contada e recontada nas histórias e nas literaturas nacionais, na mídia e na cultura popular. Essas fornecem uma série de estórias, cenários, eventos históricos, símbolos e rituais nacionais que simbolizam ou representam as experiências partilhadas, as perdas, os triunfos e os desastres que dão sentido à nação. (HALL, 2005, p. 52)

Todos estes elementos descritos por Hall (2005) são parte da maioria dos enredos das HQs estadunidenses, principalmente as dos chamados super-heróis patrióticos, como o Capitão América. Estes elementos contam e recontam as histórias dos EUA, sendo capazes de

gerar o senso de pertencimento naqueles indivíduos que, de alguma forma, se identificam com os elementos presentes nas histórias.

A hibridação cultural não se dá de maneira consciente, ela faz parte dos processos comuns de interação entre as sociedades. Deve-se lembrar que estes elementos quase nunca são impostos à força, mas são fruto de uma expansão global dos meios de produção e comunicação. Em outros termos, a disseminação da cultura é o resultado natural do processo de globalização que aproximou e uniu seres humanos e culturas afastadas.

Nessa ótica, pode-se afirmar que os elementos culturais estadunidenses passados nas histórias em quadrinhos podem variar de uma história para outra, ou de um personagem para outro, podendo ser os valores com apelos universais mostrando os EUA como defensores da liberdade e da democracia, sua lógica econômica ou seu padrão de sociedade. Para melhor entender esses aspectos presentes nas HQs, procedemos a análise de alguns personagens que são; o Tio Patinhas, o Capitão América e o Batman, abordados no próximo capítulo.

Sendo assim, os meios criados pela globalização ajudaram a acelerar os processos de disseminação de elementos culturais ao redor do mundo, apesar de muitos destes elementos terem origem nos países considerados centrais vários outros, de nações mais afastadas, também se valeram dos mesmos meios para levar sua cultura para além de suas fronteiras. A globalização aproximou nações que antes encontravam-se distantes geograficamente e provocou um maior intercâmbio entre a cultura destes países, o que não significa uma perda de identidade por parte dos indivíduos pertencentes aos Estados nação, mas apenas o possível aparecimento de novas identidades que mesclam elementos culturais locais e externos.

As histórias em quadrinhos, vistas como bens culturais, podem conter em suas páginas os elementos que ajudam a disseminar traços de seu país de origem, estes elementos podem variar de acordo com a temática, com os personagens ou até com o tipo de história, (infantil, aventura, super-aventura). Logo, torna-se imperativo a análise de algumas destas HQs e de seus personagens para identificar elementos culturais que podem estar inseridos neste tipo de mídia.

### **CAPÍTULO III: O DISCURSO CULTURAL PRESENTE NAS HQs ESTADUNIDENSES**

A história das HQs passa por várias épocas da evolução da sociedade e não raras vezes as mudanças sociais são retratadas de alguma forma. Mais do que isso, as concepções dos grupos onde estas histórias surgem também acabam sendo transplantadas para as páginas e se inserem em seus contextos, passando uma esfera de naturalidade nas ideias e traços culturais transmitidos. Tais ideias, são socialmente construídas variando de sociedade para sociedade e formam as características culturais de uma nação.

Se levar em consideração que, durante décadas, a maior parte das histórias em quadrinhos consumidas no Brasil foram oriundas dos EUA, pode-se concluir que estas servem de passaporte às ideias e valores culturais norte-americanos. Além do mais, por conter símbolos que provocam associações culturalmente construídas, podem ser formadoras de uma imagem que nem sempre é real, mas propositalmente criada para refletir a figura de um país justo, defensor da humanidade acima de tudo, que luta contra o mal sem nenhum interesse.

(...) é possível usar uma imagem para construir a imagem de alguém. (...) Todos compreendem que se trata de estudar ou provocar associações mentais sistemáticas (mais ou menos justificadas) que servem para identificar esta ou aquela pessoa, esta ou aquela profissão, atribuindo-lhes certo número de qualidades sócio culturalmente elaboradas. (JOLY, 2005, p. 21)

A imagem dos super-heróis, principalmente aqueles trajados com as cores da bandeira americana são, na verdade, os próprios Estados Unidos vestidos na figura de um personagem criado para servir de associação entre o país e as boas ações desenvolvidas pelo herói em suas histórias. Além disso, conforme observado no segundo capítulo, as cores estabelecem também uma associação construída culturalmente entre o personagem e o país (símbolos nacionais). Quando se lê uma história onde o super-herói se apresenta como o guardião de toda a justiça e paz do mundo, vê-se, na realidade, os EUA como representantes destes valores universais.

Uma característica desse tipo de histórias em quadrinhos é a presença do maniqueísmo que tende a mascarar as lutas e conflitos sociais como o eterno embate do bem contra o mal.

(...) esta característica está presente em todas as aventuras, sendo o seu motor. Esta raiz mitológica da aventura dos quadrinhos tem sua razão de ser pelos limites da consciência burguesa, que nunca pode revelar tudo, apenas apresenta o conflito mais não suas determinações sociais e a forma de se evitar, isto é, apelando para o maniqueísmo, a oposição entre o bem e o mal e não entre grupos sociais e seus interesses. (VIANA, 2005, p.23)

O maniqueísmo se faz presente como forma de isentar o sistema da culpa de criar as desigualdades que originam os conflitos sociais. Ao reduzi-los ao campo do bem e do mal, as HQs fazem com que todas as formas de conflitos na esfera social sejam atribuídas à “maldade de alguns seres” e não à sua verdadeira origem, que seriam a pobreza, a má distribuição de renda, as mazelas sociais e a desigualdade gerada pelo sistema capitalista.

Nessa visão, o presente capítulo trata de analisar alguns dos personagens mais famosos de histórias em quadrinhos dos EUA que chegaram até o mercado nacional através do intercâmbio cultural, assim, torna-se possível entender, de forma sociológica e cultural, como se dá a construção dos personagens. Deve-se deixar claro que não se trata de analisá-los sob o ângulo artístico, estético, tampouco emocional, mas sim de fazer um estudo semiótico, pois “abordar ou estudar certos fenômenos em seu aspecto semiótico é considerar seu modo de produção de sentido, ou seja, a maneira como provocam significações” (JOLY, 2005, p.29).

No trabalho, é utilizado o termo axiologia para referir-se às mensagens que as histórias em quadrinhos apresentam. “Definimos axiologia como uma determinada forma assumida pelos valores dominantes” (VIANA, 2005, p.44). Este termo expressa melhor o que seria o conteúdo, chamado por alguns de ideológico das histórias em quadrinhos.

Deve-se deixar claro que não se usa o termo ideologia para fazer menção a estes mesmos conteúdos pelo fato de ser entendida como um discurso imposto como verdadeiro pelo sistema dominante, o capitalismo, no caso de alguns personagens. Logo, a ideologia seria o próprio discurso e a axiologia a forma que este discurso assume, ou seja, as histórias em quadrinhos consistem na forma (axiologia) que o discurso (ideologia) assume. Portanto, os quadrinhos são axiológicos por serem portadores dos valores capitalistas.

Feitos os esclarecimentos a respeito do método de análise e do tipo de abordagem adotados neste trabalho, pode-se partir às análises das revistas em quadrinhos provenientes de editoras dos Estados Unidos. Para tanto, foram escolhidos como foco principal dos estudos os personagens Tio Patinhas (Disney), Capitão América (Marvel) e *Batman* (D.C Cômics), por representarem as maiores e mais expressivas editoras de quadrinhos norte-americanas, ao mesmo tempo em que são os personagens mais conhecidos e difundidos destas organizações.

### 3.1 TIO PATINHAS E O CAPITALISMO

Tio Patinhas ou Patinhas MacPatinhas, conhecido nos Estados Unidos como Scrooge McDuck, foi criado em 1947 por Carl Barks, um dos mais importantes cartunistas dos estúdios de Walt Disney. Barks se inspirou no personagem Ebenizer Scrooge, do clássico da

literatura norte-americana “Uma canção de Natal”, escrita por Charles Dickens. Suas histórias narram as aventuras de um velho pato rico e seus sobrinhos que viajam pelo mundo em busca de riquezas, de civilizações “exóticas” ou procurando manter a sua riqueza já acumulada.

Essas histórias refletem algumas das características presentes na forma capitalista de ver e pensar o mundo. Exemplo disso é o retrato de um indígena manso, pacífico e ingênuo que ficou conhecido como “selvagem bonzinho”, termo traçado por Dorfman e Mattelart (1971); ou a apropriação de bens naturais por estrangeiros em uma clara prática de colonialismo. No entanto, antes de iniciar as análises, é conveniente conhecer a história de Tio Patinhas, desde a infância pobre em Glásgow na Escócia, até a velhice cercada de riquezas em Patópolis nos EUA.

Figura 1 – O jovem Patinhas



Fonte: (A saga do Tio Patinhas, 2003)

A saga de Tio Patinhas<sup>4</sup> se inicia em 1877, quando o jovem Patinhas acabara de completar 10 anos de idade e morava na cidade de Glásgow com sua família. O personagem teve uma juventude pobre e trabalhava como engraxate para ajudar os pais. Nessa época, ele ganha sua famosa moeda número um (figura 1), que o motivou a sair da Escócia dois anos depois e ir para os Estados Unidos em busca de fortuna. Após trabalhar no barco de seu tio no rio Mississippi, Patinhas viaja para o “oeste selvagem” onde trabalha como caubói, até que a atividade torna-se impraticável devido ao loteamento das terras das planícies.

Com o declínio da atividade de caubói, o jovem continua sua viagem pela América do Norte e também pelo mundo em busca de fortuna, até que em 1897, no Klondike (figura 2), interior do Canadá, Patinhas encontra o famoso “ovo de gansa”, uma pepita de ouro tão

---

<sup>4</sup>Série de histórias em quadrinhos que conta as primeiras aventuras de Tio Patinhas idealizadas por Keno Don Rosa e lançadas em 1992 nos EUA.

grande quanto o referido objeto. Depois disso, Patinhas investe sua fortuna em vários ramos de negócios que vão de bancos a empresas de transporte e mineração.

Após voltar rico para junto da família na Escócia, Patinhas percebe que já não pertence mais ao antigo lar e decide, juntamente com suas irmãs, mudar-se para Patópolis nos EUA, onde em pouco tempo, construiria a sua caixa forte, o centro de seu império financeiro.

Figura 2 – Patinhas no Klondike



Fonte: (A saga do Tio Patinhas, 2003)

Mesmo bilionário e com a caixa forte construída, Tio Patinhas ainda continua sua busca mundial atrás de bons negócios e de dinheiro. Suas viagens o levam até a África onde, pela primeira vez em sua vida, age de forma desonesta nos negócios ao expulsar uma tribo de nativos de seus férteis campos de seringueiras, ato que o persegue durante décadas. Após esta viagem, Tio Patinhas volta para Patópolis onde vive recluso e afastado da família até conhecer seu sobrinho Donald e seus sobrinhos netos Huguinho, Zezinho e Luizinho.

Estas primeiras histórias mostram um dos mitos mais difundidos e mais fortes do capitalismo, o *self-made man* ou o homem que se fez sozinho:

Eis aqui o mito básico da mobilidade social no sistema capitalista. É o *self-made man*. Igualdade de oportunidades, democracia absoluta, cada criança parte do zero e acumula o que merece. Todos nascem com a mesma possibilidade de subida vertical, por meio da competência e do trabalho (sofrimento e aventura, e a única parte ativa, a genialidade). (DORFMAN E MATTELART, 1971, p.112)

Ao analisar esta série de histórias, pode-se notar que nelas estão contidos alguns dos mitos fundamentais do capitalismo, a mobilidade social através do trabalho duro. Quando Patinhas parte à América em busca de fortuna, assim o faz pensando em sua família e em si próprio a fim de mudar de vida e passar de um jovem pobre a um rico empresário bilionário.

Quando se pensa na forma como o personagem conseguiu esta fortuna, ao lutar: sozinho contra bandidos que queriam lhe roubar e enganar; contra a natureza ao buscar ouro;

e literalmente contra o mundo inteiro em suas viagens, nota-se a presença do mito do homem que se fez sozinho, ou neste caso, do “pato que se fez sozinho”, enfrentando cada adversidade com bravura, renegando-se ao conforto (figura 2) em busca do tão sagrado ouro que renderia fortuna e glória. Para Alves (2005), aí estão contidas duas das concepções mais básicas do discurso capitalista, o trabalho árduo e a estratificação social a partir deste mesmo trabalho.

As chaves do sucesso são a ambição, a astúcia, o trabalho disciplinado e a habilidade em aproveitar as oportunidades da vida, que são “oferecidas igualmente para todos” embora apenas os mais “aptos, esforçados ou os mais bem adaptados às regras da competição” sejam capazes de desfrutá-las. Desigualdade de riqueza e diferenças sociais sempre existiram e existirão na humanidade, cabendo a cada um o que o destino lhe reservou como quinhão. No entanto, o trabalho, a perseverança e a sorte poderão conduzir a níveis mais altos na escala social. (ALVES, 2005, p.88)

Na série de histórias em quadrinhos que contam as primeiras aventuras do “pato mais rico do mundo”, pode-se observar, basicamente, estes dois fatores do discurso capitalista: a mobilidade social, a qual um rapaz pobre pode tornar-se milionário com trabalho duro, perseverança e justiça; e o mito do homem que se fez sozinho, um ser que, apesar de todas as adversidades, passa por cima de tudo com astúcia e coragem para, ao final, triunfar.

Outra característica que se faz presente em Tio Patinhas é o caráter colonialista que as relações de negócios assumem. Aparentemente, no mundo de Tio Patinhas é inaceitável que se roube os bens de alguém ou nação, no entanto, é comum a compra de bens por valores desiguais. Trata-se de uma relação econômica pouco convencional, pois, de um lado se tem total aversão ao roubo como forma de tomar os bens de alguém sem dar nada em troca, mas por outro, o próprio personagem principal envolve-se em negociações desleais, trocando objetos de valor por outros que, para os “civilizados”, seriam simples bugigangas.

Em uma de suas histórias, por exemplo, intitulada “A construção do império em Calisota”, Tio Patinhas, ainda em vias de expandir sua fortuna, viaja para o coração da África em busca de novas formas de investir seu dinheiro. Na viagem, “compra” as terras ricas em diamantes de uma tribo pelo valor de uma moeda de vinte e cinco centavos (figura 3).

Após convencer o chefe da tribo de que esta moeda é uma alta honraria concedida apenas as pessoas mais dignas, ele consegue a mina de diamantes “quase” de graça, quase porque, de acordo com a sua lógica de comércio, ele pagou pelas terras e todos saíram felizes com a negociação, Tio Patinhas por ter conseguido as minas e o chefe por ter adquirido um objeto de “grande valor” (Figura 3). Aos olhos da sociedade, tal atitude poderia ser considerada uma prática desonesta, mas no mundo deste personagem é completamente

aceitável, pois tudo não passou de uma grande habilidade de negociação de alguém “mais esperto”.

Figura 3 – A construção do império em Calisota



Fonte: (A saga do Tio Patinhas Vol. 2)

Este tipo de história é comum em Tio Patinhas, inclusive, mais da metade das HQs deste personagem apresenta o mesmo enredo, como por exemplo, “O rei da macacada”, onde Donald, seu sobrinho, transporta uma valiosa estatueta de ouro à Patópolis para ser entregue ao seu tio, quando o avião cai na floresta. Quando Tio Patinhas e os sobrinhos netos vão ao resgate, encontram um grupo de gorilas guardiões de uma antiga cidade que havia sido habitada por seres humanos. Lá, encontram vários artefatos arqueológicos e tesouros que ele, rapidamente, consegue trocar por ameixas em conserva. Vale ressaltar que o produto estava próximo do prazo de validade, mas era mais útil aos gorilas que todo ouro e riquezas e, como não sabem o “real valor” do tesouro, é mais do que justo que fiquem sem ele.

Observa-se, assim, no enredo das duas histórias, que o personagem usa de suas “habilidades de negociação” para conseguir os objetos de valor pelo menor preço possível. Isso mostra parte do caráter colonialista de Tio Patinhas, e nos remete ao que os colonizadores europeus fizeram com os nativos das Américas: trocaram bugigangas brilhantes e objetos com os quais já estavam abarrotados, por ouro, metais e pedras preciosas, escravos e terras, além de diversos materiais de grande valor econômico. Este argumento é defendido por Dorfman e Mattelart (1971) quando afirmam, que:

Isto traduz as relações de truques que os primeiros colonizadores (na Ásia, América e Oceania) tiveram com os indígenas: Troca-se um inútil produto da superioridade (europeia ou norte-americana) e leva-se o ouro (as espécies, o marfim, o chá etc.). Deixa-se algo que nem sempre se havia fixado como elemento de uso ou de intercâmbio, este é um caso extremo e quase anedótico. (DORFMAN; MATTELART, 1971, p. 57)

Há dois paralelos nas histórias de Tio Patinhas. O primeiro refere-se à relação entre o homem produtor de matéria-prima e os países periféricos na mesma situação (como o Brasil). O segundo, entre o grande país consumidor destas matérias (como os Estados Unidos) e a figura de Tio Patinhas. O personagem é praticamente o colonizador moderno, pois leva às nações periféricas toda a cultura moderna e sua forma de produção através de produtos já defasados, mas que, para os “selvagens bonzinhos”, são atraentes novidades.

Essa forma de negociação em que o “emissário da civilização” leva vantagem sobre a mente “infantil” do nativo de terras “exóticas” fornece a primeira pista de outro elemento presente que demonstra o caráter colonialista em Tio Patinhas: a visão que se constrói de um “bom selvagem”, nas palavras de Dorfman e Mattelart, que vive em uma terra exótica sem as preocupações impostas pela vida nas cidades. Suas atitudes e ingenuidade são fruto de nunca ter saído do meio da floresta e, como consequência, nunca ter entrado em contato com a urbanização.

A caracterização que melhor exprime o que é o “selvagem bonzinho” em Tio Patinhas é aquela traçada por Dorfman e Mattelart (*opcit*) e aplica-se não só no mundo deste personagem, mas em todo o mundo de Disney. Para esses autores, há duas espécies para caracterizá-lo:

Uma, puramente bárbara (idade da pedra), geralmente África, Polinésia, alguns rincões perdidos do Brasil, Equador ou EUA; há outra mais evoluída, mas antiga em vias de extinção senão de degeneração, e que algumas vezes cobriu uma civilização antiga com muitos monumentos e comidas específicas. Nenhuma das duas espécies incursionou, entretanto, na era tecnológica.

RESIDÊNCIA. O primeiro grupo não tem cidades. Às vezes consegue levantar cabanas. O segundo tem cidades, em ruínas ou inservíveis. (DORFMAN; MATTELART, 1971, p. 46).

Também mencionam os costumes sexuais e suas qualidades morais:

“COSTUMES SEXUAIS”: Nestas terras, por estranho azar, só há homens. Não se pôde achar rastro de mulher. Mesmo na Polinésia, a famosa dança tamuré é desempenhada pelo sexo forte. Não se entende muito bem, todavia, como se reproduzem esses selvagens.

“QUALIDADES MORAIS”: São como as crianças. Afáveis, despreocupadas, ingênuas, alegres, confiantes, felizes. Têm ataques de raiva quando são contrariados. É muito fácil, porém, aplacá-los e até mesmo enganá-los [...], extraordinariamente receptivos: Aceitam qualquer dádiva, sejam artefatos trazidos da civilização, seja dinheiro; ou, em último caso, recebem seus próprios tesouros, sempre que sob a forma de presente. São desinteressados e ainda generosos. (DORFMAN; MATTELART, 1971, p. 48).

Falam ainda sobre suas estruturas política, religiosa, virtudes mágicas e ritos fúnebres.

“ESTRUTURA POLÍTICA”: os paleolíticos vivem em uma democracia natural. Todos são iguais, menos o rei que é mais igual que os demais. Isto significa que são desnecessárias as liberdades cívicas e os direitos humanos: o poder executivo, legislativo e judiciário se entrecruza. Tampouco é necessário votar ou expressar-se por meio da imprensa.

“RELIGIÃO”: Não tem, porque habitam um paraíso perdido, um verdadeiro jardim do Éden antes da expulsão de Adão.

“VIRTUDES MÁGICAS”: Explica-se também porque sempre se preferiu deixá-los num estado relativamente atrasado e sem as contradições da sociedade contemporânea. Estando em tão estreita comunhão com a natureza física, esta lhes empresta suas qualidades morais, sua bondade, e os selvagens se convergem em essência ética que irradia pureza. Sem o saber, constituem uma fonte de permanente santidade, sempre renovável e renovada. Tal como existem reservas de índios e de florestas, não devemos estranhar que haja também reservas de decência e inocência. Sem alterar o mundo tecnológico, eles conseguiram, por quem sabe quais recônditos caminhos, salvar a humanidade. São a redenção.

“RITOS FÚNEBRES”: Nunca morrem. (DORFMAN; MATTELART, 1971, p. 49).

Estas são as características de todos os “selvagens bonzinhos” que povoam o mundo de Walt Disney. Além de serem econômica e socialmente atrasados, têm uma estrutura política muitas vezes nula, composta apenas por caciques (Figura 3), reis e súditos, e possuem como estrutura urbana apenas aldeamentos mal organizados ou cidades em ruínas. Suas personalidades são marcadas pelo infantilismo que os torna seres tão amáveis, inocentes e controláveis.

A vida religiosa é marcada por um forte misticismo (Figura 4) que os faz acreditar em criaturas sobrenaturais e em um mundo mágico de lendas e mistérios naturais.

Figura 4 – Selvagem em Tio Patinhas



Fonte: (A saga do Tio Patinhas Vol. 2)

Os nativos que as histórias de Tio Patinhas insistem em mostrar como “crianças em corpos adultos” simbolizam a representação dos habitantes dos países periféricos que se tornaram, com o passar do tempo, colônias culturais norte-americanas e européias. Isto é, os “selvagens bonzinhos” retratados nestas histórias são aqueles dos países colonizados pelos

EUA e Europa, as crianças que não sabem exatamente a fortuna e os tesouros que possuem em suas mãos e que, por isso, os entregam em troca de alguns produtos industrializados.

Ao se deparar com as histórias de Tio Patinhas, percebe-se o quanto a visão de “países periféricos” construída nestas revistas pode se mostrar preconceituosa. Elas retratam os habitantes dos países periféricos como atrasados e ingênuos, “bons selvagens” nas palavras de Dorfman e Mattelart, ao passo que os habitantes de Patópolis são vistos como inteligentes e sagazes exploradores, honrados e dispostos a fazer uma troca “justa” pelos tesouros de outras populações.

Se for além e traçar um inevitável paralelo entre a figura do “bom selvagem” relacionada a um país como o Brasil e a figura de Tio Patinhas como sendo os Estados Unidos, tem-se em cada página a história de exploração do mundo moderno, onde os brasileiros, os “bons selvagens”, trocam as riquezas de seu país e suas características culturais por “quinilharias” dos estadunidenses, justos exploradores das novas terras que, em troca dos “presentes” e do civilismo que oferecem, pedem apenas velharias tão abundantes em terras nacionais: o ouro, as relíquias arqueológicas e naturais e várias outras coisas.

Tio Patinhas mostra-se ser o capitalista clássico. Ele “é o avaro milionário de qualquer país do mundo que entesoura dinheiro e tem um infarto cada vez que alguém tenta tomar-lhe um centavo” (DORFMAN e MATTELART, 1971, p. 13). Possui uma visão colonialista clássica marcada por preconceitos e pela exploração velada dos recursos de nações consideradas menos desenvolvidas de acordo com a noção de desenvolvimento social e tecnológico modernos.

### 3.2 BATMAN E O DISCURSO AXIOLOGICO DO SUPER-HERÓI

*Batman* é um personagem de histórias em quadrinhos da editoria D.C Cômics criado em 1939 pelo desenhista Frank Foster e co-criado pelo desenhista Bob Kane e pelo escritor Bill Finger. Sua primeira aparição foi na revista cômics #27, em 1939 e, desde então, *Batman* é um dos super-heróis de histórias em quadrinhos mais famosos do mundo. No universo das HQs, ele é a identidade secreta de Bruce Wayne, um *playboy* bilionário, empresário e filantropo da cidade fictícia de Gotham City.

O fato que levou Bruce Wayne a tornar-se um combatente do crime foi testemunhar, quando criança, seus pais serem mortos por um assaltante. Isso fez com que ele viajasse pelo mundo tentando compreender a mente criminosa e treinando todo tipo de artes marciais, com a finalidade de atingir a perfeição física e intelectual. *Batman* (Figura 5) é um dos poucos

super-heróis que não possui super poderes, suas habilidades especiais vêm do uso da sua inteligência e das apuradas técnicas de detetive e lutador, além do fato de ser bilionário, pois todo aparato científico, mecânico e tecnológico são custeados com o seu dinheiro. Nesta característica, há a analogia de que o dinheiro pode trazer tudo, inclusive poderes e habilidades especiais.

Figura 5 – Batman



Fonte: (Coringa: Advogado do diabo, 1997)

O personagem foi um dos que mais se reinventou e se adaptou desde sua criação, ou seja, suas histórias seguiram o mesmo rumo das mudanças ocorridas na sociedade. Seus aparatos tecnológicos (fonte de seus poderes) também acompanham as evoluções científicas ocorridas desde os anos 1930. Uma das poucas características que se mantêm desde sua criação é o uniforme, que permanece o mesmo desenho, tendo apenas adquirido um tom mais escuro com o passar do tempo, o que expressa a obscuridade típica do personagem. Além disso, também possui o desenho de um morcego no peito e sua capa imita as asas do mesmo animal.

*Batman* possui ainda um cinto onde guarda todos os seus apetrechos de combate ao crime. Bruce Wayne justifica, no mundo dos quadrinhos, a escolha destes trajes no fato de ter medo deste animal e querer que o temor seja impelido em seus inimigos. Uma das primeiras características que chama a atenção nas histórias do personagem é a origem de seus poderes, pois, ao contrário dos super-heróis que já nascem “super poderosos”, este nasceu humano, isto é, sem super poderes. A esse respeito, Viana (2005) diz que:

Super-heróis que nascem humanos adquirem seus poderes por três vias diferentes: a) através de suas habilidades físicas e mentais excepcionais criam roupas e instrumentos que multiplicam suas capacidades [...]. b) através do contato com

radioatividade, energia nuclear ou cósmica, etc. [...]. c) através da iniciação no mundo da magia, onde adquirem poderes mágicos. (VIANA, 2005, p. 39).

Bruce Wayne se encaixa na primeira caracterização descrita por Viana (2005), no entanto, ele nasceu com um poder que o diferencia da maioria das pessoas “comuns”: o de ser bilionário, e usou desses recursos para construir as mais diversas máquinas e aparatos que vão desde carros, barcos, aviões, até armas e aparelhos de espionagem que auxiliam em sua investida contra o crime. Esta particularidade diz muito sobre as histórias deste personagem, pois revela que, em um mundo capitalista, o dinheiro pode render ao indivíduo até mesmo aptidões especiais. Com efeito, *Batman* pode até possuir inteligência, habilidades de lutador e grande capacidade investigativa, mas é a sua identidade secreta quem possui o maior superpoder de todos, o dinheiro, pois este permitiu-lhe desenvolver todo o restante.

Como dito anteriormente, um traço marcante nas histórias de super-heróis é a presença do maniqueísmo que mascara todas as lutas e conflitos sociais e os reduzem a oposição do bem contra o mal, ou ainda, do certo e do errado. Segundo Marques (2013), isto ocorre porque “as produções culturais burguesas não podem revelar a sua essência, pois, se assim o fizesse, estaria contribuindo para demonstrar que a sociedade é fundada em relações de exploração e opressão.” (MARQUES, 2013, p.05).

Nas HQs de *Batman* não poderia ser diferente, já que nota-se em seus enredos o laço indissolúvel entre ordem e justiça que existe na concepção burguesa de mundo. Nessa relação, qualquer ameaça a esta ordem é tida, ou como um desvio de personalidade causado pela maldade e ganância do mundo, ou pela “loucura” presente na personalidade de alguns indivíduos, mas nunca pelas relações de desigualdade.

Segundo Viana (2005), o estatuto dessa maldade nos quadrinhos “é a busca de estabelecimento de uma ordem sem justiça, entendida por esta última a concepção burguesa de justiça, isto é, os direitos burgueses de propriedade, liberdade de ir e vir, etc.” (Viana, 2005, p. 25). *Batman*, como qualquer outro super-herói, age como aquele que vem restabelecer a ordem no mundo em oposição aos seus inimigos que, em geral, querem a dissolução desta mesma ordem. E, de todos os inimigos que o personagem possui, nenhum expressa melhor esta vontade de destruir a ordem social e os padrões burgueses que o Coringa.

A história intitulada “Batman: a piada mortal”, escrita por Alan Moore e Brian Bolland, conta como Coringa tornou-se a figura que é nos quadrinhos. Segundo a trama, Coringa chamava-se Jack Napier e era um homem “normal” que tentava ser comediante, mas que, infelizmente, não possuía nenhum talento. Com dificuldades financeiras e uma esposa

grávida, ele é convidado a participar de um assalto. No dia combinado para o crime, sua esposa e o bebê que ela carregava morrem em um acidente doméstico, em seguida, durante o assalto, ele é enganado por seus companheiros e acaba sendo perseguido pelo *Batman*. Ao tentar escapar, perde o equilíbrio e cai em um tanque de lixo químico, que muda sua aparência e o desfigura, deixando-o semelhante ao coringa das cartas de baralho (Figura 6).

Figura 6 – O Coringa



Fonte: (*Batman: A piada mortal*, 1998)

Os infortúnios deste dia, somados à aparência desfigurada fazem com que ele vire um louco e um sociopata, sádico e psicótico com tendências homicidas. Com o tempo, mostra-se também ser muito inteligente e perspicaz em seus crimes. Coringa é o principal inimigo de *Batman* por ser seu completo “nêmeses”, enquanto *Batman* é sério, defensor da ordem e da justiça, Coringa apresenta-se de forma cômica e sádica e, em alguns de seus atos, revela-se um profundo contestador da ordem e dos ideais do sistema. Na realidade, a maior parte de seus crimes não tem como fim obter dinheiro e nem poder, mas sim provar algum de seus pontos de vista, como o de que todos são criminosos em potencial.

Essas características, tanto a defesa pelos ideais de justiça de *Batman* quanto à “loucura” e o desprezo pela ordem e pela justiça expressados pelo Coringa, ficam evidentes na referida história. Nela, o criminoso sequestra Jin Gordon (o comissário de polícia de Gotham) e, durante a operação, ele atira na filha de Gordon e abusa sexualmente da garota, tirando fotos dela nua. Seu objetivo não é pedir resgate pelo comissário, mas sim torturá-lo até que fique louco e, assim, provar que qualquer pessoa pode tornar-se um desequilibrado,

psicótico, bastando para isso ser levado ao extremo do que a consciência humana possa suportar.

No entanto, o plano falhou, pois Gordon não fica louco e *Batman* consegue salvá-lo antes que Coringa consiga causar-lhe mais algum mal. Mesmo torturado, ferido e com ódio da situação, o comissário pede ao herói que pegue o criminoso vivo e o leve para ser julgado pela justiça e pela lei (Figura 7), mostrando que, para o cidadão comum e de “bem”, o que importa, acima de tudo, é a justiça e não a vingança. Quando *Batman* consegue finalmente capturar Coringa, após uma perseguição, este pergunta ao herói porque ele não o mata de uma vez, pois todos queriam que ele assim o fizesse, e *Batman* responde que o que ele faz é seguir a justiça.

Figura 7 – A piada mortal



Fonte: (Batman: A piada mortal, 1988)

O herói é a representação do Estado com todas as suas leis nas histórias em quadrinhos e, como tal, assume seu papel de ser o ordenador em uma sociedade caótica. Logo, se *Batman* cometesse o ato de matar seu inimigo em vez de levá-lo preso, estaria em desacordo com a virtude do sistema e com uma das características fundamentais do direito das sociedades capitalistas: o de que todos são inocentes até que se prove o contrário diante de um tribunal imparcial. Esta qualidade de defesa do ideal de justiça também se mostra em outras histórias de *Batman*, como em “Coringa: Advogado do diabo”, escrita por Chuck Dixon e Scott Hanna.

Nesta HQ, uma série de assassinatos se inicia em Gotham City, causados por selos envenenados e Coringa é o principal suspeito devido à peculiaridade dos casos. Preso e julgado, o vilão é condenado à cadeia elétrica, no entanto *Batman* não acredita em sua culpa e inicia uma investigação, onde descobre que tais objetos foram envenenados por outra pessoa com o intuito de matar a própria esposa e, para não despertar suspeitas, decidiu envenenar várias outras pessoas também.

Esta história reafirma a característica marcante de *Batman* (e da maioria dos heróis e super-heróis), defensor e perseguidor maior do ideal de justiça capitalista. A mensagem transmitida nas entrelinhas do discurso é que, se o Estado falha em proporcionar segurança e justiça, não é necessário se preocupar, pois seres dotados de capacidades extraordinárias e senso do que é certo garantem o bom funcionamento da sociedade e a respeitabilidade das leis (Figura 8).

Figura 8 - *Batman* e Jin Gordon



Fonte: (Coringa: Advogado do diabo, 1997)

*Batman* sempre defenderá a justiça, pois ele representa o sistema onde deveria existir apenas anarquia e falta de ordem e ele é o ordenador da sociedade (Figura 8). Caso agisse diferente daquilo que poderia ser considerado sua conduta normal (seguir incansavelmente a ordem), deixaria de ser o indivíduo ou “entidade” que traz a normalidade à sociedade. Além disso, ele atua como sendo a representação do ser humano bom e justo que não se deixa abater ou levar pela criminalidade e, mesmo cercado pelo “mal”, não se rende a ele. Ou seja, as atitudes e a boa conduta de *Batman* refletem aquelas cobradas de todas as pessoas.

Coringa, por outro lado, é a pessoa que se rende às pressões e às dificuldades da vida e prefere o caminho do crime. Entretanto, como sua história de vida mostra, entra no crime porque as condições de vida o levaram a isso. Para isentar a sociedade da culpa de criar o “monstro” que ele se tornou, é justificado nas HQs que o personagem só veio a tornar-se um criminoso por culpa do acidente que sofreu. Sua desfiguração física, decorrente da tragédia, simboliza que o crime é sempre feio e a desfiguração mental mostra que o que leva a formar o

criminoso é o desvio de personalidade. Não é o caso de Batman, atlético e muito perspicaz, o que leva a acreditar que assim também é a maioria das “pessoas de bem”.

Marques (2013), diz que, “Ha personagens que expressam a corporificação do padrão burguês de beleza, a exemplo do queixo e o rosto quadrado, nariz pequeno e pontiagudo, estatura alta e com corpo dentro dos padrões burgueses.” (MARQUES, 2013, p.07). Desse modo, o super-herói torna-se o padrão de indivíduo pelo qual o sistema clama (bonito, justo, sociável, com corpo e mente bem desenvolvidos), ao passo que, aquele que foge desse padrão (feio, criminoso, doente mental, etc.), são os marginais, os que se desviaram do caminho correto por serem fracos demais ou por possuírem objetivos pessoais que fugissem do bem coletivo da sociedade.

Ao mesmo tempo, a história do surgimento do personagem Coringa mostra uma característica que o sistema tenta esconder, a de que ele próprio é o criador dos “marginais”. Jack Napier só cai no tonel de lixo químico porque *Batman* o perseguia, logo, se o herói é a personificação do sistema, então ele próprio criou o seu maior inimigo. Contudo, isso é ofuscado, pois os crimes que o Coringa comete são creditados ao seu desequilíbrio mental.

Tanto *Batman* quanto Coringa passaram por eventos traumáticos que os levaram a tornarem-se o que são nos quadrinhos. Mas, cada um reagiu de uma forma, sendo que o ser equilibrado procurou a justiça para o mundo, enquanto o desequilibrado mentalmente buscou a vingança. Ressalta-se ainda Jim Gordon, em “*Batman: A piada mortal*”, que permanece prudente e racional e, mesmo após a tortura, prefere justiça à vingança. Com isso, demonstra-se que todos os indivíduos são bons e apenas os de mente “desequilibrada” compõem o crime, desconsiderando, assim, fatores sociais que formam o criminoso.

Todavia, embora sejam distintos um do outro, *Batman* e Coringa vivem em uma relação de simbiose, pois a presença do super-herói só se justifica com a existência de seres super poderosos para combatê-los, que sejam contrários aos seus ideais para, assim, justificar a sua vivência no mundo. Logo, sem a presença do super criminoso, o super-herói seria desnecessário e sem as leis que o herói representa o criminoso não teria a quem desafiar.

### 3.3 CAPITÃO AMÉRICA, O SUPER SOLDADO DOS ESTADOS UNIDOS

Capitão América é um super-herói da editora Marvel, criado por Jhon Simmon e Jack Kirby. Sua primeira história em quadrinhos foi lançada nos Estados Unidos em 1941. O super-herói foi criado para lutar na segunda guerra mundial e sua figura, tal como suas atitudes, são carregadas de simbolismos, o que o torna o personagem mais axiológico das

histórias em quadrinhos norte-americanas. Sua primeira história na revista “*Captain América #1*” (Figura 9), inicia quando a guerra já havia começado e um jovem, de nome Steve Rogers, tenta alistar-se no exército dos Estados Unidos, porém, seu físico fraco e saúde debilitada fazem com que ele seja rejeitado. É nesse momento que um cientista, o professor Reinstein, o seleciona para um projeto secreto com o objetivo de criar um exército de super soldados.

Figura 9 - Capitão America



Fonte: (Captain America #1, 1941)

Professor Reinstein injeta em Steve um soro especial que o deixa com a força e velocidade de mais de 10 homens. Apesar do sucesso do experimento, o professor é morto por um espião Alemão infiltrado no laboratório e a fórmula do super soldado morre com ele, assim Steve é o único super soldado dos Estados Unidos. Após a experiência, ele torna-se um jovem com um porte físico atlético e veste um uniforme nas cores azul, vermelha e branca, que é, em suma, a bandeira dos EUA transformada em vestimenta militar (Figura 9).

Como armas, usa a força e um escudo, também nas cores da bandeira americana. Este instrumento é usado nas lutas para defender a si próprio, a quem estiver próximo e, ainda, no ataque aos inimigos, arremessando-o contra eles. O personagem é carregado de simbolismos, sobretudo por ter sido criado durante a Segunda Guerra para servir de veículo axiológico e de propaganda dos EUA durante o conflito. A respeito disso, Chagas (2008) comenta que:

O capitão América era um panfleto 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”. Jovens que se alistaram no exército estadunidense e que viam no personagem a inspiração para que pudessem manter o seu ideal enquanto combatentes de guerra. (CHAGAS, 2008, p. 140).

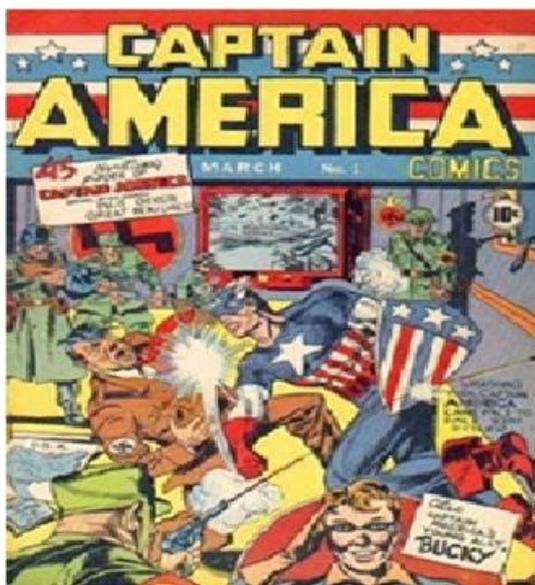
Este personagem mantém sempre uma atitude de justiça e honra em batalha, defendendo o direito universal à liberdade e buscando sempre a paz, mesmo que para isso tenha que recorrer à guerra. Quando se impele estas qualidades a um personagem e o veste, literalmente, com uma bandeira pátria – símbolo cultural e político máximo de um país – o personagem torna-se o representante desta nação e logo todas as suas atitudes são entendidas como sendo as tomadas pelo governo daquele país.

Sendo assim, o que se tem em Capitão América são as características pelas quais o governo dos Estados Unidos gostariam de ser conhecidos. A justiça que o Capitão defende e a honra que ele mantém, não apenas nas batalhas, mas também na sua vida particular, manifesta uma forma que os EUA encontram de disseminar uma imagem de si próprio para o mundo.

Um signo tem uma materialidade que percebemos com um ou com vários de nossos sentidos [...]. Essa coisa que se percebe está no lugar de outra, esta é a particularidade essencial do signo: estar ali, presente, para designar ou significar outra coisa, ausente, concreta ou abstrata. (JOLY, 2005, p. 33).

Exemplo da imagem que os EUA tentam construir através de seus personagens de HQs está em uma das principais armas do Capitão América, o escudo que, como dito anteriormente, é usado tanto para defender-se de ataques, (Figura 10), quanto para atacar seus agressores. Esse ato do personagem, combina com o motivo que levou os estadunidenses a entrarem na Segunda Guerra: “atacar para se defender da ameaça japonesa”.

Figura 10 - Captain América #1



Fonte: (Captain América #, 1941)

Mais recentemente o discurso se repetiu: “atacar o Iraque e o Afeganistão para defender-se da ameaça terrorista”. A outra arma usada pelo super-herói, a força, demonstra a

forma como os Estados Unidos são vistos no restante do mundo, como um país forte e independente que vencem todas as batalhas e guerras com o poder de suas forças armadas.

Durante a segunda grande guerra, o Capitão era literalmente um caçador de nazistas, imagem evidente desde a primeira história quando o mesmo é mostrado socando a face de Adolf Hitler (Figura 10). Na mesma capa ainda pode-se ver o “super soldado da América” em uma sala rodeado de suásticas e soldados do exército alemão de todas as patentes, unidos para combate-lô.

Ao analisar a imagem com mais atenção, nota-se vários soldados do exército alemão, todos de patentes diferentes atirando na direção do super-herói ao mesmo tempo, o que leva a entender que o personagem não luta contra uma única pessoa, que nesse caso seria Adolf Hitler, mas contra um exército inteiro. Percebe-se ainda que o escudo do personagem o protege de todos os disparos, oferecendo quase que um manto de invulnerabilidade. A cena não teria nada de especial se não fosse o fato de o escudo ser a “bandeira dos EUA”.

Em virtude desses traços, o Capitão América encaixa-se na afirmação de Joly (2005) de que é possível construir a imagem de alguém a partir de uma figura (ou, como a autora chama, um signo). Neste caso, construiu-se a imagem dos EUA, durante a Segunda Guerra, com o auxílio da figura de um herói de quadrinhos, caracterizado: por estar vestido com a bandeira do país; por ser um capitão do exército; e por apresentar personalidade e porte físico que nas histórias fazia referência ao modelo de homem e soldado que os estadunidenses gostariam de mostrar ao mundo que possuíam. “A própria personalidade do Capitão América, marcada pelo espírito de liderança e bom senso, é a expressão da axiologia norte-americana segundo a qual os Estados Unidos têm o papel de líder mundial” (VIANA, 2005, p. 46).

O Capitão América nos quadrinhos é bem relacionado com o poder institucional (governo dos Estados Unidos) e ambos possuem uma relação próxima, tanto que seu quartel general e equipamentos são fornecidos pelo governo. Essa proximidade faz com que as atitudes do Capitão tenham tendência a ser as mais corretas possíveis e, assim, representarem os valores e virtudes de seu governo e nação. No entanto, esse fato não torna o personagem um “policia” defensor da lei, pois é um herói defensor da igualdade de direitos dos seres humanos, mesmo que isso signifique ficar contra o governo.

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 super soldado a serviço de seu país, não hesita em deixar seu posto quando o que lhe pedem vai de encontro com a construção moral fortemente fundamental de seu discurso sobre liberdade. (CHAGAS, 2008, p. 149).

A característica de defesa da liberdade acima do senso de dever mostra-se em várias histórias do personagem, mas é mais visível no episódio “Guerra Civil”<sup>5</sup>. Nesta saga, o governo norte-americano aprova uma lei chamada “Ato de registro de super-humanos” que obriga todos os super-heróis a revelarem suas identidades secretas ao governo e ao público em geral. Essa lei faz com que os super-heróis se dividam em dois grupos, os pró-lei (liderados pelo Homem de Ferro<sup>6</sup>) e os contrários a lei (liderados pelo Capitão América).

Ao posicionar-se contra a lei de registro, (Figura 11) o Capitão mostra-se contra o governo por considerar que está indo de encontro aos direitos universais criados pelo capitalismo, ou nesse caso, o específico direito à liberdade. O discurso axiológico evidente neste episódio é que cabe ao super-herói proteger os valores tidos como corretos acima de qualquer coisa, inclusive contra a obrigatoriedade patriótica imposta por sua ligação com os militares e com o poder constitucional dos Estados Unidos.

Figura 11 - Steve Rogers



Fonte: (Guerra civil, 2002)

A figura 11 exemplifica o discurso encontrado em Capitão América, pois deixa claro que, mais importante que os governos, os políticos e as leis, são as liberdades individuais dos

<sup>5</sup> A guerra civil Marvel é um acontecimento criado pela editora Marvel que apareceu em quase todas as suas revistas, entre 2006 e 2007 e marcou todo o chamado “universo Marvel” formado por todos os seus personagens.

<sup>6</sup> Outro super-herói do universo Marvel, amigo e companheiro do Capitão América no combate ao crime.

cidadãos. Um governo que troca liberdade por segurança vai contra a axiológia capitalista, logo, cabe ao super-herói o dever de lutar contra essa opressão exercida pelo governo. O evento “Guerra civil” termina com a morte do Capitão América (Figura12), alvejado com dois tiros no peito na escadaria do tribunal de justiça onde seria julgado.

Figura 12 - A morte do sonho



Fonte: (Guerra Civil, 2012)

Este evento é tão simbólico que foi chamado, nas histórias em quadrinhos, de “a morte do sonho”, pois morrera, com o Capitão, o sonho americano, visto em todos os discursos axiológicos pregados e difundidos pelos Estados Unidos.

Capitão America representava os ideais e a virtude que antes os EUA defendiam, o episódio guerra civil foi construído como uma crítica no universo dos quadrinhos aos eventos que se seguiram nos Estados Unidos no pós 11 de setembro de 2001, a perda da fé no governo, o medo constante de ataques externos e a criação de leis que visavam vigiar o seu povo, o próprio motivo que desencadeia a guerra civil marvel nos quadrinhos foi uma lei de vigilância interna. O Capitão America morre nos quadrinhos para simbolizar a “morte” da justiça, segurança e confiança que antes os estadunidenses possuíam em seu governo.

Depois descobriu-se que os acontecimentos de guerra civil, foram todos arquitetados pelos inimigos do Capitão America (e dos EUA), que tinham como plano a destruição do personagem e a dominação dos Estados Unidos.

Se levar em consideração o contexto em que guerra civil foi lançada (governo Bush, o pós 11/09/2001 e as conseqüentes guerras do Afeganistão e Iraque), e ainda o discurso do governo dos EUA legitimando a constante vigilância de seu povo em prol do sentimento de segurança, percebe-se o quanto esta série de revistas mostra-se axiológica ao defender, com

frequência, a justiça e a liberdade que o Capitão América, e conseqüentemente os EUA, representavam, além de demonstrar o potencial que as HQs tem de captar o momento histórico em que foram criadas.

O personagem ainda hoje pode ser considerado um dos mais axiológicos super-heróis de histórias em quadrinhos, não mais por levar a bandeira dos Estados Unidos à frente nas batalhas e guerras, mais sim por permanecer na defesa de seus ideais com a mesma convicção que representava na década de 1940 durante a Segunda Guerra Mundial, mesmo que para isso tenha que se posicionar contra seu governo e contra seus aliados.

O que faz com que o Capitão América tenha essa atitude é o mesmo que leva *Batman* a defender seu inimigo perante a polícia de Gotham: a constante defesa, por parte dos super-heróis, da noção de justiça, que sempre será mais importante que qualquer lei criada pela sociedade (pelo menos nos quadrinhos). Capitão América não difere da maioria dos super-heróis de histórias em quadrinhos, exceto que, durante os anos da segunda grande guerra, suas revistas eram bastante divulgadas pelo governo dos EUA com o intuito de fortalecer sua própria imagem diante do mundo e nas frentes de combate com seus soldados.

Desta forma, as histórias em quadrinhos e os seus personagens, apresentam elementos que ajudam a identificar seu país de origem, são estes elementos os seus discursos, as cores dos uniformes, as suas atitudes e etc. Estes se inserem nas histórias, pois, elas são produto da mente de indivíduos que vivem determinado contexto histórico e social em seus países e acabam por inserir nas páginas das revistas e nos personagens o que estão vivendo.

Graças as características da globalização e a expansão de mercados, estas revistas podem ir além das fronteiras de seus países levando consigo os elementos culturais de onde tiveram origem ajudando assim, a disseminar traços culturais e ideias nos novos mercados onde são distribuídas. As HQs abordadas neste trabalho tem origem nos EUA, e por conseguinte os elementos identificados nas mesmas são um pequeno reflexo da cultura daquele país, tanto da sua forma econômica, quanto no seu ideal de justiça ou até na forma de construir sua imagem a partir de um personagem ficcional.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O intercâmbio cultural entre os povos e as nações sempre fez parte das ações humanas. Contudo, o fenômeno da globalização acelerou e dinamizou o processo conectando culturas que antes eram geograficamente afastadas. Os processos de produção mais apurados permitiram o barateamento de bens culturais, ao mesmo tempo em que facilitaram o aumento dos mesmos, o que os levou a se espalharem para além das fronteiras de seus países de origem e levarem elementos culturais, tanto simbólicos quanto materiais, para várias partes do mundo.

O termo cultura, como abordado neste estudo, pode designar tanto os elementos que geram identificação entre os indivíduos de uma nação, quanto as ideias típicas de um povo ou de um grupo. Quando se trata das histórias em quadrinhos, estas podem refletir as duas características do termo, a identificação cultural fica por conta de elementos como a língua (mesmo em quadrinhos traduzidos, alguns termos podem continuar em sua língua original), o modo de vida refletido nas representações de cidades, tanto do interior quanto em grandes metrópoles, entre outros elementos.

No caso de alguns super-heróis, essa identificação está ligada até mesmo a símbolos nacionais, por exemplo, do Capitão América que, em sentido literal, veste uma bandeira estadunidense como uniforme. As HQs também trazem em suas histórias valores e ideias de seu país de origem, por exemplo, a visão capitalista como forma econômica em oposição a outras. Além de ideais que tem por objetivo transmitir a imagem de que os Estados Unidos são um país forte, justo, defensor de direitos universais e que é evoluído tanto tecnológica quanto militarmente, cabendo ao mesmo o papel de defensor da humanidade. Estas mensagens ficam evidentes principalmente nas HQs de super-heróis, como é o caso de *Batman* e também de Capitão América.

Desta forma, as histórias em quadrinhos ajudam a disseminar traços culturalmente característicos dos países onde são produzidas. No caso deste estudo, os Estados Unidos, pois, como eles se tornaram um dos países mais industrializados e influentes desde o fim da primeira guerra mundial, passou a possuir um lugar de destaque nos processos globalizadores. O barateamento da produção de HQs e, algumas vezes, políticas governamentais, ajudaram com que estas chegassem ao Brasil inundando o mercado nacional e trazendo consigo as características culturais de seu país de origem.

Seria equívoco achar que apenas as histórias em quadrinhos foram as responsáveis pela disseminação da cultura norte-americana no Brasil, isto porque as ideias e os símbolos culturais presentes em tais histórias também estavam presentes em filmes de cinema, em jornais, livros, revistas, músicas etc. O caso é que, como as HQs eram em sua maioria destinadas a um público jovem, tornaram-se um excelente veículo de propagação cultural acompanhando muitos indivíduos da infância até a idade adulta. A partir dessa propagação e da natural identificação de indivíduos com as ideias transmitidas nas HQs, surge a influência cultural norte-americana, pois com essa identificação e com o convívio dos indivíduos com tal cultura, é que nasce a aceitação das ideias e dos padrões estrangeiros em uma cultura nacional.

No entanto, acreditar que os padrões culturais norte-americanos, aos poucos, substituiriam os padrões culturais nacionais e assim pouco restaria de uma cultura legitimamente nacional, seria incorrer em erro. Pois, como dito no segundo capítulo, as culturas não são algo imutável, elas se adaptam e podem se fundir com outras culturas fazendo surgir práticas e estruturas sociais novas, em um processo que Canclini (2005), chamou de híbridos culturais.

Alguns dos padrões norte-americanos refletidos nas HQs adotadas neste estudo podem vir a ser adotados nacionalmente, tais como os padrões de beleza e a noção de justiça refletidos nas histórias de super-heróis, ou ainda as ideias capitalistas e colonialistas mostradas em Tio Patinhas. No entanto, deve-se entender que a construção cultural não se trata de uma via de mão única e, assim como padrões culturais estadunidenses podem se mesclar com a cultura nacional, também podem existir aspectos da cultura brasileira que se incorporaram com a cultura dos EUA dentro de seu território nacional.

Isto porque, as histórias em quadrinhos também servem como instrumentos de disseminação para a cultura brasileira por diversos países, pois revistas da Turma da Mônica, de Maurício de Sousa, são exportadas e vendidas em países dos continentes africanos, europeus, alguns países asiáticos, da América Latina e, inclusive, no próprio mercado estadunidense. Estas HQs também levam aspectos da cultura brasileira para estes países, principalmente porque, em suas páginas, as revistas de Maurício de Sousa conseguem reproduzir um contexto social e cultural muito semelhante ao encontrado na realidade brasileira, com as estruturas familiares e de vizinhança.

Como visto, as histórias em quadrinhos podem funcionar como instrumentos de disseminação de culturas de formas diferentes, seja mostrando um padrão de beleza que não faça parte dos padrões nacionais, como no caso dos super-heróis; ou mostrando padrões de

vida como os dos grandes centros urbanos com arranha-céus e carros luxuosos; ou ainda como os pequenos vilarejos do interior dos Estados Unidos onde se vê o clássico “clichê” das casinhas bem construídas, com cercas brancas e gramados bem aparados.

Outras características culturais são mais subjetivas e tornam-se difíceis de serem percebidas nas histórias em quadrinhos, são aquelas que dizem respeito as ideias, valores e discursos. Estas características são, por exemplo, o discurso de “*self made man*” (homem que se fez sozinho), estratificação social através do trabalho e a lógica de mercado presente nas histórias de Tio Patinhas. Ou ainda os super-heróis que são, nas HQs, a representação de valores estadunidenses sendo apresentados como os defensores de todas as maiores virtudes ocidentais, levando assim a crer que os Estados Unidos e seu poderio militar e governamental também o são além de servirem como construtores de uma imagem positiva dos EUA.

Dadas as características das HQs provenientes dos Estados Unidos – seus enredos, a construção e a aparência de alguns de seus personagens, a época e o contexto histórico em que muitas dessas revistas e personagens foram criados – a conclusão que se chega é que as histórias em quadrinhos norte-americanas disseminam a cultura de seu país de origem e fazem isso ao transmitirem em suas páginas as ideias, as histórias, os padrões estéticos e sociais e o discurso dos EUA. No entanto as HQs brasileiras também são parte desse processo, disseminando a cultura do nosso país a partir de suas páginas, personagens e enredos, da mesma forma que fazem as revistas estadunidenses.

Por vezes os padrões culturais que as histórias em quadrinhos norte-americanas transportam não são percebidos por serem sutis demais ou por já estarem tão presentes na cultura nacional que nem são mais notados quando se apresentam. Outros aspectos culturais que também estão presentes nas HQs estadunidenses e que por vezes passam despercebidos são os aspectos linguísticos. Mesmo que as histórias sejam traduzidas e, por vezes, adaptadas antes de chegarem às bancas brasileiras, ainda assim, muitos vocábulos estrangeiros continuam após a tradução e, algumas vezes, passam a interagir de forma “abrasileirada” com o idioma português, o que dá margem às expressões e nomes próprios aos moldes da língua inglesa.

Sendo assim, as histórias em quadrinhos são instrumentos de disseminação cultural, mas não apenas de elementos estadunidenses, (ou de países considerados centrais), mas de todos os países onde são produzidas, isto ocorre pela característica que os bens culturais possuem de refletir em seu conteúdo elementos culturais dos locais onde são produzidas, ou ainda, como disse Marques (2013), as HQs são fruto da imaginação de indivíduos que vivem

em determinados contextos históricos, portadores de determinados valores e interesses e que vão expressá-los, consciente ou inconscientemente no mundo ficcional.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Julia Falivene. **A invasão cultural norte-americana**. 2ª Ed. reformulada. São Paulo (SP): Moderna, 2005.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2006.

CHAGAS, Luciana Z. **Capitão America: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos**. In: SINAIS – Revista eletrônica. Ciências sociais. Vitória: CCHN, UFES, edição n3, v.1, junho. 2008. PP.134-162.

CIRNE, Moacy. **A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza**. Petrópolis: Vozes, 1971.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo**. 2ª Ed. São Paulo: Paz e terra, 1971.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura global: nacionalismo, globalização e modernidade**. 3ª Ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10ª Ed. Rio de Janeiro: DPeA, 2005.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. **História das história em quadrinhos**. 2007. Disponível em <<http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf>>. Acesso em: 14/06/2013.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. 8º Ed, campinas, SP: Papyrus, 2005.

KIRBY, Jack; SIMON, Joe. **Captain América**. Nº 1. Estados Unidos: Marvel cômics, Mar. 1941.

MARQUES, Edmilson. **Quadrinhos e luta cultural**. 2013. Disponível em <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/download/19780/10499>> Acesso em: 01/01/2013.

MILLAR, Mark; MCNIVEN, Steve. **Capitão América: Guerra civil**. Nº 25. Estados Unidos: Marvel Cômics, S.d. 2002.

\_\_\_\_\_. **Capitão América: Renascido**. Nº 2. Estados Unidos: Marvel cômics, S.d. 2002.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social: Teoria, método e criatividade**. 25ª ed. revista e atualizada. Petrópolis, RJ: Vozes. 2007.

MOORE, Alan. **Batman: a piada mortal**. Estados Unidos: Detective Cômics, Mar. 1998.

MOYA, Alvaro de; CIRNE, Moacy (Org.). **Literatura em quadrinhos no Brasil**. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2002.

NOLAN, Chuck; HANNA, Scott. **O coringa: advogado do diabo.** Estados Unidos: Detective Cômics, Dez. 1997.

ROSA, Dom. **A saga do Tio Patinhas.** São Paulo: Abril jovem, 2003. Vol. 1 e 2.

SANTOS, José Luiz. **O que é cultura.** São Paulo: Editora brasiliense, 2006.

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