



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**

Centro de Educação e Humanidades

Instituto de Letras

Gabriel Braga Ferreira de Melo

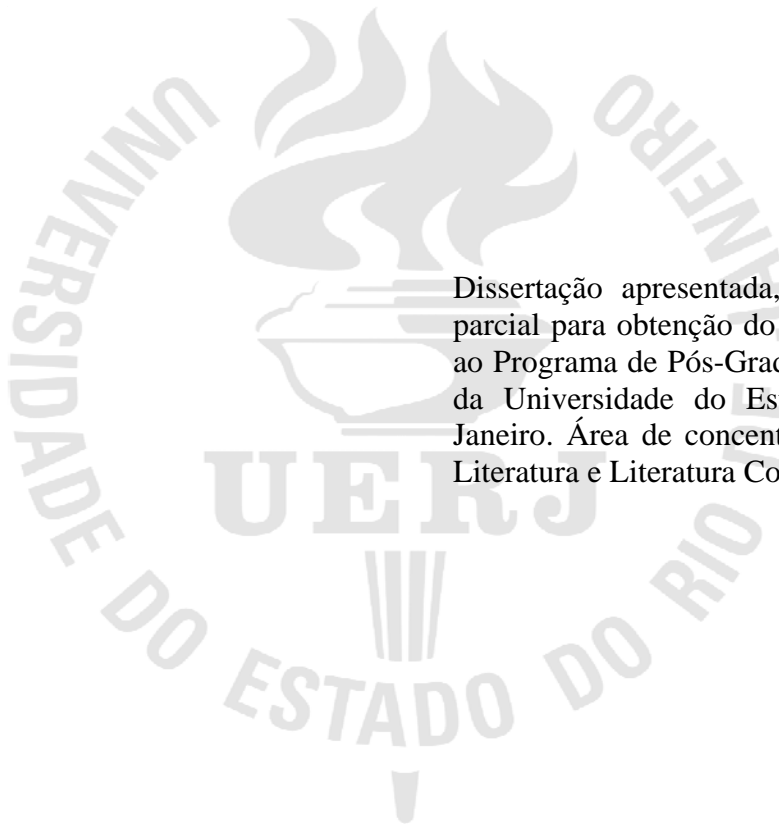
**Espelho, espelho meu: um retrato da identidade nacional e pertencimento  
nos quadrinhos da Marvel Comics**

Rio de Janeiro

2016

Gabriel Braga Ferreira de Melo

**Espelho, espelho meu: um retrato da identidade nacional e pertencimento nos  
quadrinhos da Marvel Comics**



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Teoria da Literatura e Literatura Comparada.

Orientadora : Prof<sup>a</sup>. Dra.: Ana Cristina dos Santos

Rio de Janeiro

2016

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/B

M528 Melo, Gabriel Braga Ferreira de.  
Espelho, espelho meu: um retrato da identidade nacional e  
pertencimento nos quadrinhos da Marvel Comics / Gabriel Braga  
Ferreira de Melo. – 2016.  
186 f.: il.

Orientadora: Ana Cristina dos Santos  
Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de  
Janeiro, Instituto de Letras.

1. Identidade (Conceito filosófico) na literatura – Teses. 2.  
Heróis na literatura – Teses. 3. Capitão América (Personagem  
fictício) – Teses. 4. Cultura na literatura – Teses. 5. Literatura e  
sociedade – Teses. 6. Histórias em quadrinhos – Teses. I. Santos,  
Ana Cristina dos, 1965-. II. Universidade do Estado do Rio de  
Janeiro. Instituto de Letras. III. Título.

CDU 82.0:82-92

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta  
dissertação desde que citada a fonte.

---

Assinatura

---

Data

Gabriel Braga Ferreira de Melo

**Espelho, espelho meu: um retrato da identidade nacional e pertencimento nos  
quadrinhos da Marvel Comics**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Teoria da Literatura e Literatura Comparada.

Aprovada em 08 de abril de 2016.

Banca Examinadora:

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Ana Cristina dos Santos  
Instituto de Letras - UERJ

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Ana Lucia de Souza Henriques  
Instituto de Letras - UERJ

---

Prof. Dr. Adauri Silva Bastos  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro

2016

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho a todos aqueles que, em algum momento, leram quadrinhos e encontraram neles um abrigo e respostas, bem como a todos aqueles que trabalharam e trabalham na criação de tais histórias.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais por todo o apoio em cada sonho que persigo, por cada gibi comprado quando eu era criança, por tentar entender as peculiaridades de um fã de quadrinhos e de desenhos e por sempre me incentivar e ajudar no que for preciso. Vocês são parte vital de tudo isso. Amo vocês.

À minha orientadora, professora Ana Cristina dos Santos, por comprar a ideia do trabalho, pela paciência, correções, ensinamentos e ajuda no meu desenvolvimento. Mas, principalmente, pela prazerosa experiência proporcionada. Ri muito, me diverti bastante e aprendi ainda mais. Não há palavras para resumir o quão boa e proveitosa foi essa jornada.

À minha avó, aos meus tios, tias, primos e primas pela torcida, ajuda e confiança em mim. Ao meu avô Jacinto pela coleção de livros deixada.

À Mariana, uma ajuda sempre de peso. Primeira leitora e revisora dos textos que escrevo. Sempre presente para escutar quando preciso aliviar o *stress*, tirar dúvidas, debater ideias, buscar informações ou só para falar besteira. Uma pessoa *multitask*, global e com força de vontade, mas que nunca será! #ComeçouOQuê?

Ao Leonardo, um *sidekick* sem a conotação ruim. Xerox, agenda, muita conversa, piada e companhia para fazer o mais absoluto nada. Um companheiro de aventuras acadêmicas e cotidianas também.

Aos *True Believers*, Heitor, Júlio e Pietro, pelas incontáveis horas de discussão sobre quadrinhos. Muitas das ideias presentes só existem por causa das nossas conversas. *Excelsior!*

À Inês pelas inúmeras ajudas ao longo desses 2 anos e pelas conversas sempre divertidas.

Aos professores da minha Graduação na UFRJ e Mestrado na UERJ pelos ensinamentos ao longo de todo o caminho em direção a esse momento.

A todos os criadores de quadrinhos – em especial Stan Lee e Masami Kurumada – pelas histórias contadas e que foram parte responsável pelo que eu sou hoje.

E agradeço a Deus e a São Luís de Gonzaga por sempre me concederem a calma necessária para que eu possa me sair o melhor possível em cada momento de teste.

E um pedido de desculpas a tantas outras pessoas que não deu para listar aqui.

*If this book has made any point clear, I hope it's that things don't have to be real to be true.  
Or viceversa.*

*Grant Morrison*

## RESUMO

MELO, Gabriel Braga Ferreira de. *Espelho, espelho meu: um retrato da identidade nacional e pertencimento nos quadrinhos da Marvel Comics*. 2016. 186f. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura e Literatura Comparada) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

Os heróis das histórias em quadrinhos estão alcançando novos voos. Cinema e séries de televisão são dois novos lugares em que você pode encontrar muitos de seus personagens preferidos. Porém, as páginas em que eles são publicados desde 1938 continuam sendo a mídia de maior relevância de sua história dada a característica mensal de publicação das revistas. Com um espaço maior para se aprofundar em certos questionamentos, as histórias em quadrinhos, além de entreter, nos trazem um retrato da sociedade que nos cerca e problematizam seus costumes. Concentrado nessa qualidade das histórias em quadrinhos e utilizando como figura principal de exame o herói nacionalista Capitão América, este trabalho visa analisar como os quadrinhos discutem e problematizam as questões culturais de identidade nacional e de pertencimento; como o herói criado há quase 75 anos para representar a sociedade e retratar uma identidade nacional estadunidense, caso do Capitão América, pode manter tal função ao longo de todo esse período; como é possível que o personagem represente uma nação que se modifica em maior ou menor velocidade ao longo do tempo; como um herói nacionalista enfrenta a crise que causa a ruptura do conceito de nação no mundo contemporâneo e sobrevive (se sobrevive) a ela; e como os quadrinhos, e seus personagens novos ou em novas posições de protagonismo, se adaptam a essa nova realidade para poder manter relevante as discussões que sempre permearam o meio. Para alcançar tais objetivos, a análise utiliza os suportes teóricos de autores como Eco (2011 [1964]) e Bauman (2013 [2011]) na discussão do papel dos quadrinhos como um veículo de cultura. Em questões sobre o nacionalismo, nação e suas narrativas, respalda-se em Craig (2002), Barbour (2000), Said (2003), entre outros. Também se alicerça nas ideias de Hall (2005, 2009 [2003]), Toro (2010), García Canclini (2008), Almeida (2013) e Butler (2010) para as questões de identidades introduzidas nas revistas do Capitão América e nas dos heróis posteriores a 2011. Ao longo de todo trabalho, a análise emprega reflexões de diversos teóricos de quadrinhos como Santiago García (2012), Knowles (2008), Dittmer (2013) e Dalton (2011) para costurar a relação entre os quadrinhos e as questões da Literatura e Estudos Culturais. Verifica-se, assim, que o herói nacionalista se adapta constantemente às infinitas mudanças na narrativa da nação e contribui para um aumento da diversidade na representação da sociedade estadunidense. No atual momento, tal multiculturalismo é abraçado por meio de um destaque de novas identidades heroicas surgidas pós-2011 e outras provenientes da fragmentação do herói nacionalista, todas essas em maior consonância com os tempos atuais e que contemplam a diversidade cultural dos Estados Unidos.

Palavras-chave: Cultura. Identidade nacional. Pertencimento. Quadrinhos. Capitão América.



## ABSTRACT

MELO, Gabriel Braga Ferreira de. *Mirror, mirror on the wall: a portrayal of the national identity and the belonging in the comics of Marvel Comics*. 2016. 186f. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura e Literatura Comparada) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

Comic heroes are flying high. Cinema and TV series are two formats where you can find many of your favorite characters. However, the pages in which they have been published since 1938 continue to be the most relevant media in their time due to the characteristic of being a monthly magazine. With a bigger space to ask deeper questions, these comics, besides being entertaining, also paint a portrait of the society that surrounds them and problematize its customs. Focusing on this characteristic of the comics and using the nationalist hero Captain America as the main character of this analysis, this work aims to examine how the comics discuss and problematize the cultural issues on national identity and belonging; how the hero created almost 75 years ago to represent the society and to portray the American national identity, Captain America's case, can keep this job throughout this period; how it is possible for the character to represent a nation that changes faster or slower during the course of the time; how a nationalist hero fights the crisis that causes the rupture of the concept of nation in the contemporary world and survives it (if he does so); and how the comics, and its new characters or old ones in a new leading role, adapt to this new reality so they can keep relevant the discussions that have always permeated the media. To achieve these goals, this analysis uses the theoretical support of authors like Eco (2011 [1964]) and Bauman (2013 [2011]) in the discussion of the role of the comics as a vehicle of culture. In relation to nationalism, nation and its narratives, this work is endorsed by Craig (2002), Barbour (2000), Said (2003), and others. The study is also based on the ideas of Hall (2005, 2009 [2003]), Toro (2010), García Canclini (2008), Almeida (2013) and Butler (2010) for the issues on identity presented in the comics of Captain America and the heroes that came after 2011. Throughout this work, the analysis uses the studies of various scholars on comics such as Santiago García (2012), Knowles (2008), Dittmer (2013) and Dalton (2011) to establish a relationship between the comics and questions from Literature and Cultural Studies. It is possible to notice, thus far, that the nationalist hero constantly adapts himself to the never-ending changes of the narrative of the nation and contributes to increase the diversity in the representation of the American society. Nowadays, this multiculturalism is embraced by highlighting new heroic identities that appeared after 2011 and others created by the fragmentation of the nationalist hero, all of them more aligned with the current times and that look on the cultural diversity of the United States.

Keywords: Culture. National identity. Belonging. Comics. Captain America.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|            |  |     |
|------------|--|-----|
| Figura 1 – | Capa da edição número 1 de <i>Captain America Comics</i> (1941)..... | 55  |
| Figura 2 – | Escudo do Capitão e distintivos policiais.....                       | 57  |
| Figura 3 – | Cartazes de venda de <i>War Bonds</i> .....                          | 60  |
| Figura 4 – | Ataque a Samir.....  | 72  |
| Figura 5 – | A bandeira e o sonho em chamas.....                                  | 75  |
| Figura 6 – | Capa das edições 1 e 2 do arco “O novo pacto”.....                   | 76  |
| Figura 7-  | Capa das edições 3 e 4 do arco “O novo pacto”.....                   | 77  |
| Figura 8-  | Capa das edições 5 e 6 do arco “O novo pacto”.....                   | 78  |
| Figura 9-  | Steve Rogers, o Capitão América.....                                 | 95  |
| Figura 10- | Representações de Whitewash Jones.....                               | 97  |
| Figura 11- | Capa da revista que traz a primeira aparição do herói Falcão.....    | 103 |
| Figura 12- | Sam Wilson e Caveira Vermelha sobre liberdade.....                   | 106 |
| Figura 13- | Steve Rogers e Isaiah Bradley.....                                   | 111 |
| Figura 14- | Uniformes da Carol Danvers.....                                      | 129 |
| Figura 15- | Capitão Marvel.....  | 130 |
| Figura 16- | Carol Danvers como Capitã Marvel.....                                | 132 |
| Figura 17- | Lunella, América e Kamala.....                                       | 139 |
| Figura 18- | Capa de <i>Captain Marvel</i> #2 (2012).....                         | 142 |
| Figura 19- | Cartaz anti-islâmico.....  | 154 |
| Figura 20- | Novo cartaz.....   | 155 |
| Figura 21- | Sam Wilson, Capitão América.....                                     | 157 |
| Figura 22- | O retorno de Steve Rogers.....                                       | 167 |



## SUMÁRIO

|     |   |     |
|-----|---|-----|
|     | <b>INTRODUÇÃO</b> .....   | 11  |
| 1   | <b>EU VOS APRESENTO OS QUADRINHOS</b> .....                             | 19  |
| 1.1 | <b>Uma breve história dos quadrinhos</b> .....                          | 21  |
| 1.2 | <b>Nem melhor, nem pior, apenas uma literatura diferente</b> .....      | 27  |
| 1.3 | <b>Em defesa das massas, do futuro e da cultura</b> .....               | 36  |
| 2   | <b>A BANDEIRA E O SONHO</b> .....                                       | 45  |
| 2.1 | <b>I Want You!</b> .....  | 52  |
| 2.2 | <b>Whose Side Are You On?</b> .....                                     | 63  |
| 2.3 | <b>And there came a day unlike any other</b> .....                      | 69  |
| 3   | <b>UMA VERDADE INCONVENIENTE: A NAÇÃO ESCONDIDA<br/>GANHA VOZ</b> ..... | 86  |
| 3.1 | <b>Tenho até amigos que são...</b> .....                                | 92  |
| 3.2 | <b>Liberdade, liberdade! Abre as asas sobre nós!</b> .....              | 99  |
| 3.3 | <b>A verdade dos novos tempos</b> .....                                 | 110 |
| 4   | <b>I, TOO, SING AMERICA</b> .....                                       | 118 |
| 4.1 | <b>As estrelas que sempre foram destinadas a ser</b> .....              | 126 |
| 4.2 | <b>A outra nação</b> .....  | 143 |
| 4.3 | <b>Uma nova nação</b> .....   | 156 |
|     | <b>CONCLUSÃO</b> .....  | 173 |
|     | <b>REFERÊNCIAS</b> .....  | 177 |

## INTRODUÇÃO

*Eu não tenho imaginação. Eu apenas roubo da vida e mudo as cores. E então é uma revista em quadrinhos*  
(Brian K. Vaughan)<sup>12</sup>

Revistas em quadrinhos. Certamente, a maioria das pessoas já leu uma em algum momento de suas vidas. Grande parte as abandona quando estão mais crescidas e os motivos são diversos, mas creio que as três principais razões sejam a falta de acesso fácil a revistas que se alinhem com sua nova fase de vida e expectativas; falta de tempo ou, simplesmente, mudança de gostos. Mas existem aqueles que, ao envelhecer, não largam essa forma de arte. Ao contrário, alguns são capazes até de aumentar o número de revistas lidas. Esse é o meu caso. Assim como os motivos para abandonar a leitura dos quadrinhos são variados, muitos também são os motivos que podem levar você a continuar com eles. O mais importante, sem dúvida, é que eles conseguem falar fundo no seu interior. Mas o que elas possuem que conseguem causar esse efeito?

Para a criança, o herói das revistas é um ídolo. Aquele que consegue fazer coisas incríveis como voar, correr muito rápido e outros tantos feitos que você imagina o quão divertido deve ser e deseja dia após dia que aconteça de você ganhar qualquer um desses poderes para poder fazer as mesmas coisas fantásticas.

Para o adolescente, muitas vezes, ele é um igual. É um amigo em quem você pode confiar. Algumas vezes, como mostro em um relato de um escritor e fã de quadrinhos no capítulo IV, o único amigo que você tem para te ajudar a encarar a solidão e o deboche diário dos seus colegas de classe mais “legais” e “descolados”. Independentemente dessa situação, o herói é aquele que vive os mesmos problemas que você, sofre das mesmas angústias e, na maioria das vezes, consegue dar a volta por cima como você deseja ser capaz de fazer na sua vida real.

Para o adulto, ele é muitas vezes um escape. Aquilo que coloca um pouco de fantasia em uma realidade menos colorida. Contudo, é também um meio que retrata o mundo que o cerca e possibilita que se processe e se discuta assuntos que são ignorados por outras mídias

---

<sup>1</sup> “I have no imagination; I just steal from life and change the color. Then it’s a comic book”. GILLY, Casey. *SDCC*: Brian K. Vaughan is “living his life 22 pages at a time”. Comic Book Resources, 03 de agosto de 2014. Disponível em: <<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=54553>>. Acesso em: 18 de fevereiro de 2016.

<sup>2</sup> Todas as traduções são livres e realizadas pelo autor da dissertação.

na esperança de que se resolvam por si mesmos ou que, pelo menos, passem despercebidos – o que nunca acontece.

O meu caso? Hoje, sem vergonha de assumir, confesso ser um pouco das três fases. E, por ser uma parte tão importante da minha vida e, sem dúvida, uma leitura que muito me enriqueceu, instruiu e ajudou na formação de quem eu sou hoje e como vejo o mundo, é que muito me espantou quando, aluno de Letras, descobri que essa arte relevante na vida de tantas pessoas e capaz de abordar de maneira franca temas tão cotidianos, contemporâneos e vitais para a sociedade era ignorada por um grupo da Academia que acredita que os quadrinhos não devem servir como um objeto de estudo. Tal pensamento, ao meu ver, se mostra injustificado, em especial na área de Letras, dado o caráter discursivo dos quadrinhos e sua importância também na formação do leitor – afinal, é uma das primeiras formas de história narrada a que a maioria das crianças tem acesso como leitores.

Por meio dos quadrinhos, me tornei um leitor de livros. Hoje, sou um leitor de ambos os formatos e desfruto de horas prazerosas com as histórias que me são contadas pelos roteiristas e escritores. Não fossem os quadrinhos, talvez eu não me tornasse um leitor de livros. O que seria lamentável, dado o número de histórias que eu perderia a oportunidade de conhecer e as inúmeras viagens que elas me oferecem. Mais ainda, não fossem os quadrinhos, não teria descoberto o amor pela Literatura, o que me colocou na faculdade de Letras da UFRJ como estudante de graduação, onde pude participar de um projeto de pesquisa que relacionava quadrinhos e literatura. O que aumentou o meu interesse no tema e me levou, hoje, a essa pesquisa de mestrado. Por tudo que os quadrinhos me ofereceram e por tudo que a Literatura me ofereceu, essa dissertação é a minha forma de agradecer e contribuir positivamente tanto para a Academia quanto para a nona arte.

Decidido que estudaria quadrinhos no campo da Literatura, chegou o momento de escolher sobre qual dos muitos temas abordados nas páginas de celulose eu me debruçaria. Vendo como o aspecto social e histórico dos heróis é pouco abordado nos estudos que encontrei sobre o material, resolvi analisar como os quadrinhos discutem e problematizam as questões culturais de identidade nacional e de pertencimento. Objetivo, também, verificar de que modo tais temas são retratados pela editora Marvel, em especial nas histórias de seu herói nacionalista, Capitão América, desde sua origem até os dias de hoje, e nas de outros heróis-símbolo que surgem nos quadrinhos a partir de 2011.

A escolha de qual personagem usar como material também não foi fácil. Inúmeras eram as possibilidades e, obviamente, alguns se apresentavam mais sedutores do que outros para o meu lado fã. Contudo, na época em que decidi estudar quadrinhos, o sistema de

distribuição deles no Brasil me obrigava a ler histórias de um herói no qual eu nunca havia tido muito interesse, mas, ao lê-las, percebi que suas histórias eram totalmente diferentes do que eu pensava. Trato do Capitão América.

O herói carrega consigo, desde sua criação, a fama de ser um panfleto estadunidense de propaganda massiva sobre a superioridade do país e uma política alienante que não permite ver suas próprias falhas e méritos de outros países. Um fantoche com a função de ser uma propaganda nacionalista e difundir o ideal de uma nação homogênea moldada pelo padrão *mainstream*<sup>3</sup>. Qual não foi minha surpresa ao ler uma revista no ano de 2005 em que o herói ia contra o próprio governo e proferia um discurso de crítica aberta aos seus governantes e à política econômica estadunidense.

Mais ainda, o choque ao descobrir, depois, em uma pesquisa sobre o herói, que tais histórias críticas não eram a exceção e, sim, a regra do personagem que se posicionava e refletia sobre as questões culturais da sociedade estadunidense de acordo com a época de publicação das histórias. Imediatamente mergulhei em uma leitura das histórias antigas do herói e constatei que, realmente, o passado do herói era de um retrospecto totalmente oposto à fama que ele carrega. Sendo verdade apenas o fato de que suas histórias abordam questões de pertencimento a uma identidade nacional, porém de um modo totalmente oposto à ideia de reprodução de um discurso de maneira acrítica.

Com a abordagem cultural adotada pelas histórias do Capitão América, abre-se o espaço para as identidades ex-cêntricas mostrarem sua voz e terem a oportunidade de serem ouvidas. Essa abertura se mostrará importante para quando os quadrinhos, no século XXI, reconhecerem a multiculturalidade da sociedade estadunidense e a impossibilidade de manter apenas um herói nacionalista representante de um só grupo social como debatedor de questões de pertencimento. A partir desse momento, personagens como Carol Danvers, Kamala Khan, Ângela, Sera, *Blindspot*, *Moon Girl*, América Chavez, Sam Wilson, Amadeus Cho, entre outros, todos representantes de grupos e comunidades em posição minoritária, surgem como símbolo da nova abordagem da Marvel e podem trazer tal debate em suas histórias sem grandes problemas.

Entretanto, como os quadrinhos discutem e problematizam as questões culturais de identidade nacional e de pertencimento, especificamente nas histórias do Capitão América? Como um herói criado há quase 75 anos para representar a sociedade e retratar uma identidade nacional estadunidense, pode manter a mesma função ao longo de todo esse tempo? Como é possível que um personagem represente uma nação cuja autonarrativa,

---

<sup>3</sup> Isto é, masculino, heterossexual, branco e de classe média.

história, composição e interações se modificam em maior ou menor velocidade ao longo do tempo? Como um herói nacionalista enfrenta a crise que causa a ruptura do conceito de nação, tão vital para ele, no mundo contemporâneo e sobrevive (se sobrevive) a ela? E mais, como os quadrinhos se adaptam a essa nova realidade para poder manter tais discussões?

Enquanto eu acredito que a questão da representação da nação no que diz respeito às mudanças na autonarrativa e história da nação sejam de fácil contorno para um meio de publicação rápida e acostumado a reformulações como os quadrinhos, os outros pontos se mostram mais difíceis para o herói. Como se manter um herói nacionalista sem uma identidade nacional homogênea? É possível um só personagem retratar uma sociedade tão diversificada culturalmente quanto a dos Estados Unidos nas últimas décadas?

Para responder a todas as perguntas dos dois parágrafos acima, tanto as que creio serem mais fáceis quanto as mais difíceis, embarco em uma jornada por toda a vida do herói Capitão América. Desde sua criação em março de 1941 até sua publicação mais recente em fevereiro de 2016.

No capítulo I, intitulado *Eu vos apresento os quadrinhos*, discuto a antiga questão de se quadrinhos cabem ou não nos estudos literários. Para tanto, parto primeiramente de um breve resumo da história da nona arte e sua influência no nosso mundo através de dados estatísticos, notícias e informações trazidas por Christopher Knowles (2008) e Santiago García (2012). Em seguida, discuto questões técnicas sobre formato e nomenclatura importantes para o estudo dos quadrinhos a fim de tornar claro o material a ser estudado e, só então, baseado em tais conhecimentos, parto para a discussão envolvendo quadrinhos e estudos literários.

Valendo-me da mesma estratégia utilizada por Aaron Meskin (2009), convoco alguns teóricos e suas respectivas respostas para a pergunta “O que é Literatura?” e, a partir delas e de algumas visões contrárias à possibilidade do ingresso dos quadrinhos ao grupo de Literatura, analiso a que resposta eu cheguei a cerca dessa discussão. Em concordância com a conclusão atingida, retomo a reformulação feita por Eco (2011 [1964]) sobre os conceitos culturais de *High brow* e *Low brow* e como estes corroboram a aceitação dos quadrinhos na Literatura.

Após a resposta para essa pergunta, parto para a questão dos quadrinhos como objeto dos Estudos Culturais. Discuto se eles ainda são parte de uma cultura de massa como defendido por Eco (2011 [1964]) ou não, abordo como as revistas em quadrinhos lidam com a questão da cultura sob a ótica de Bauman (2013 [2011]) e, principalmente, como elas



resgatam a definição original pensada por Bordieu (2010 [1979] apud Bauman, 2013 [2011], p.10) de cultura como um agente de mudança e que aponta o caminho para futuros esforços.

A partir do capítulo II, *A bandeira e o sonho*, debruço-me mais especificamente no personagem Capitão América. Por entender, assim como Barthes (1988 [1957]), que a figura do herói carrega em si um significado político, abordo como o personagem dialoga com as questões políticas de seu país no mundo real e como as narrativas nacionais são criadas, estabelecidas e mantidas pela narrativa do herói, em concordância com o que Cairns Craig (2002) afirma sobre o tema.

Seguindo a ideia de Dittmer (2013) de que a história de origem do herói nacionalista é importante para o estabelecimento da identidade nacional na qual ele está inserido e como cada uma delas reflete o momento em que foi escrita, analiso as origens mais importantes do personagem e algumas histórias de cunho político que marcaram significativamente a vida do herói e alteraram sua relação com o governo de seu país.

Utilizando Barbour (2000) e Said (2003), entre outros, discuto a visão de país, nação e nacionalismo nas histórias do personagem e como elas imaginam a sua comunidade. Abordo também como as histórias em quadrinhos, ao se comunicar com o que o povo luta como indivíduo e nação, são capazes de influenciar diretamente em eventos do mundo real, além de ser influenciadas por eles.

Finalmente, por meio da análise de toda a jornada do herói em suas mais de sete décadas, constato como a visão de identidade nacional do personagem já se alinhou ao modo de pensar de vários teóricos como Herder (apud JOBIM & HENRIQUES, 1992), Renan (1997 [1882]), diferentes conceitos de Gellner (2006 [1983]) e de Guntram Herb (2004). Noto também como a visão do herói sobre o que é ser estadunidense e a questão do pertencimento foram saindo da visão assimiladora de *melting pot* e caminhando para uma aceitação maior da diversidade, uma vez que seu deslocamento temporal o permitiu se ver como um Outro e, a partir desse momento, perceber que a ideia de nação, como unidade homogênea e harmônica, havia caído por terra.

No capítulo III, *Uma verdade inconveniente: a nação escondida ganha voz*, discuto as lutas travadas pelo herói em prol da conscientização de que os Estados Unidos não eram apenas dos homens brancos, loiros e protestantes como Steve Rogers. Com o aporte teórico de Hall (2005 e 2009 [2003]) e de Toro (2010), discuto a questão da identidade, em especial seu aspecto nacional, e o recente surgimento de novas identidades múltiplas e fragmentadas em um mundo de constantes e rápidas mudanças.

Com o suporte de Braidotti (2002), analiso as consequências de o herói ter ficado fora do mundo por duas décadas para o modo deste entender a nova realidade e a sociedade, uma vez que passa a se sentir um exilado, não geográfico, mas temporal. Observo também como esse alinhamento com o sentimento de um exilado o permite estabelecer um diálogo entre sua própria cultura (da década de 1940) e a dos Estados Unidos da época do lançamento de suas revistas. Tal característica faz com que Steve Rogers abandone a ideia de uma sociedade homogênea contra um Outro estrangeiro e passe a perceber que existem diversos Outros dentro da própria comunidade estadunidense.

A partir desse momento, começo a analisar como, estabelecidos os dois Outros de Steve Rogers – a nação atual contra sua nação de 1940 e as minorias contra sua identidade de estadunidense *mainstream* –, o herói parte para uma representação de uma identidade que não exclua, mas, sim, inclua a diferença. Foco, principalmente, na abordagem das revistas do Capitão América quanto à questão do negro e a evolução de uma representação triste, na visão que temos hoje, de Whitewash Jones até uma mais realista de Isaiah Bradley. Para tal, utilizo-me do relato pessoal de Dalton (2011) sobre a importância de tal retrato para ele como jovem leitor de quadrinhos da década de 1960. Por meio do reconhecimento dos acertos e erros de cada representação, mostro como a ideia da própria sociedade estadunidense vai mudando de um *melting pot* para uma visão mais multicultural de um *salad bowl* nas revistas do herói.

Finalizando o capítulo, após observar todos os progressos feitos nas histórias do herói nacionalista, analiso qual deveria ser o próximo passo e constato qual barreira intransponível o personagem encontra em seu caminho e como a solução para superá-la é distribuir a responsabilidade carregada pelo herói nacionalista com outros personagens.

Exatamente por essa necessidade de dividir responsabilidades em uma nova Era dos quadrinhos que, no capítulo IV, intitulado *I, too, sing America*, a figura do herói nacionalista cede espaço da análise para que outros personagens representantes de identidades em posição de minorias sejam contemplados. Contudo, para não haver uma ruptura muito grande no tema da dissertação, a escolha de personagens para foco da análise se dá através de uma identificação de cores de seus uniformes com a nação estadunidense. Ainda que o uso das cores da bandeira dos Estados Unidos não seja o suficiente para configurar todos os 5 personagens abordados no capítulo como heróis nacionalistas – somente Steve Rogers, Sam Wilson e América Chavez pertencem a tal categoria –, tal relação faz de Carol Danvers e Kamala Khan figuras com alguma identificação nacional.

Assim, começo pelo tema do feminismo e percebo que, nos dias de hoje, a visão do papel da mulher mudou radicalmente dentro das histórias em quadrinhos. Anteriormente

vistas exclusivamente como interesse amoroso de um herói, uma donzela em perigo que necessitava ser salva ou uma versão feminina que funcionava como uma sombra esquecível do personagem masculino que realmente importava, as heroínas dos quadrinhos ganham cada vez mais espaço conforme as editoras vão reconhecendo o crescimento do feminismo como um movimento social forte dentro da sociedade. Dessa forma, as heroínas antigas são alçadas para fora da sombra que habitavam e ganham um destaque e uma reformulação na sua personalidade que lhes dá uma importância grande no universo dos quadrinhos, enquanto as novas heroínas criadas já nascem fortes e independentes. Todas se desvinculam da imagem de seres exclusivamente reprodutivos que Morgan (1984 apud NICHOLSON, 2000, s.p.) mostra ter sido reservado à mulher por décadas.

Seguindo as noções de Sandra Regina Goulart de Almeida (2013) e Judith Butler (2010), analiso como a editora Marvel soube, por meio da representação de variados tipos de super-heroínas, entender que o termo “mulher” não é uma definição exaustiva de tudo que alguém é. Ao contrário, mostro como suas diversas heroínas representam variados aspectos de lutas das mulheres me utilizando das personagens Wolverine, Thor, Gaviã Arqueira, *Moon Girl*, Ângela, Sera, América Chavez, Kamala Khan e, principalmente, a Capitã Marvel, Carol Danvers.

Em seguida, volto-me para a questão dos deslocamentos e os sujeitos híbridos que surgem dentro da identidade nacional e, da mesma forma que no tópico do feminismo, enquanto *Blindspot*, Hulk e o Homem-Aranha Miles Morales serão citados; a nova Ms. Marvel, a muçulmana filha de paquistaneses Kamala Khan, será a personagem norteadora da análise. Mostro como as revistas das quais estes heróis fazem parte são verdadeiras arenas de debate da realidade estadunidense nos dias de hoje e como ela recebe o que vem de fora, mostrando tanto sua face positiva quanto a negativa. Ressalto a importância também de tais personagens para uma conscientização dos estadunidenses do mundo real para uma sociedade cada vez mais heterogênea e a força que tais personagens têm por meio do relato de um evento ocorrido nos ônibus de São Francisco.

Para alcançar tal objetivo, valho-me das noções de hibridismo e entre lugar de García Canclini (2008), zonas de contato de Pratt (1992 apud HALL, 2009 [2003], p.31) e a questão da tradução de Hall (2005) para a adequação de tais personagens em uma sociedade cada vez mais mutante e menos receptiva a identidades fixas e imóveis como nos mostra Bauman (2005).

Terminando o capítulo, acompanhando o entendimento de Goulart de Almeida (2013) de que, ainda que enfraquecido, o conceito de nação não foi substituído por uma pós-nação ou

trans-nação, volto-me para o herói nacionalista a fim de responder como ele reage aos novos tempos. Dessa maneira, o foco volta a ser o Capitão América. Desta vez, o novo usuário do uniforme: Sam Wilson, o antigo Falcão. Com o suporte teórico de Toro (2010), analiso como o herói trata do deslocamento vindo de dentro da nação, a divisão impossível de ser ignorada que tomou conta do seu povo e enfrenta as lutas no âmbito social que outros heróis do primeiro escalão ignoram. Observo como Sam Wilson, devido ao seu próprio histórico de lutas, é um herói pronto para encarar o “Terceiro Mundo” existente dentro dos Estados Unidos, mesmo que isso cause a revolta de parte da população estadunidense dos quadrinhos e de fora dele também. Concluindo o capítulo, ainda há tempo para uma breve análise de outros dois heróis nacionalistas – pois, em uma sociedade heterogênea, não poderia haver espaço para apenas um herói nacionalista – que estão ativos nos dias de hoje: o Capitão América Steve Rogers, visto ao longo de todo o trabalho, e a nova Miss América, a adolescente América Chavez.

Por fim, além de abordar a importante questão da identidade, central nos Estudos Culturais, e debater acerca da alteridade e sua representação na indústria dos quadrinhos, mostro, com essa pesquisa, como os quadrinhos não merecem ser ignorados como foram por décadas e que uma olhada cuidadosa em direção a eles e ao que eles têm a nos revelar contribui para as discussões sobre a sociedade, não apenas em relação a questões identitárias, como também para enriquecer o estudo literário como um todo.

## 1 EU VOS APRESENTO OS QUADRINHOS

*Pertenço à baixa cultura. Essa é a minha área. Não apenas pertenço à baixa cultura, como não acho que seja baixa cultura. É tudo cultura.*

*(KRIGSTEIN, Bernard)<sup>4</sup>*

Descendentes das primeiras formas de comunicação escrita humana e herdeiras diretas dos folhetins semanais do século XIX, para citar apenas alguns de seus “pais”, as histórias em quadrinhos são uma arte que se revela mais complexa do que se pode esperar em um primeiro momento. E alguns dos problemas encontrados quando se decide estudar tal forma de arte exigem que esclarecimentos prévios sejam feitos para, só depois, estarmos aptos a partir para a compreensão de qual objeto estamos falando.

Primeiramente a questão do nome pelo qual elas devem ser tratadas: *comics*, *graphic novels*, *comic book*, novela gráfica, gibis ou simplesmente quadrinhos? Isso para citar apenas alguns dos nomes mais populares usados no Brasil para se referir aos quadrinhos produzidos nos Estados Unidos, do contrário teríamos mangás, *manhwas*, *bande dessinée*, *historietas*, *fumetti* e tantos mais. Não há um consenso entre o público leitor, estudiosos e nem mesmo entre os autores das histórias em quadrinhos de qual o melhor nome a ser utilizado. Vários são os argumentos para cada escolha. E essa indefinição não é exclusividade do nosso país, como nos mostra o espanhol Santiago García (2012) e o estadunidense Scott McCloud (2005 [1993]).

Durante todo este trabalho, utilizo os termos *comics* e *graphic novel* como os nomes que representam exclusivamente as histórias em quadrinhos estadunidenses aqui abordadas e “quadrinhos” ou “histórias em quadrinhos” quando me referir à arte como um todo. Os motivos que me levam a optar por estes nomes em detrimento de outros se devem ao fato de eu considerar que tais termos deixam mais claros os diferentes tipos de publicação em que as histórias em quadrinhos estadunidenses se apresentam. Outro fator, de caráter pessoal, se dá por serem estes os termos com os quais eu cresci e me acostumei em conversas sobre quadrinhos com outros fãs, pessoalmente ou em inúmeros fóruns de internet. Os prós e os contras da escolha destes ou de quaisquer outros termos fogem do escopo deste trabalho, uma

---

<sup>4</sup> “I belong to low culture. This is my thing. Not only do I belong to low culture, I don’t think low culture is low culture. It’s all culture.” (HAJDU, David. *The Ten-cent Plague: The Great Comic-book Scare and How It Changed America*. London: Picador, 2009).

vez que só a discussão desse tema mereceria uma dissertação própria, dada a complexidade e divergência de opiniões sobre o assunto.

Passada essa primeira barreira, vem a segunda e mais óbvia, a crença infundada de que tais histórias são para crianças – como se houvesse algum demérito nisso – e também, ou principalmente por tal motivo, um produto de qualidade menor, uma cultura inferior, ou melhor, uma anticultura. Os quadrinhos são considerados por muitos como sendo obras rasas, sem expressividade no mundo e que não merecem a seriedade com que são tratados outros trabalhos. Uma vez que a questão cultural será abordada mais à frente, focarei em dados estatísticos que contestam a crença de que tais histórias são voltadas para crianças e não possuem expressividade.

Robert Harvey, um estudioso da história dos quadrinhos e famoso cartunista, em reportagem intitulada *Are comics for kids or adults?* (2005)<sup>5</sup>, declara que “Existem milhares de pessoas que acreditam que os *comics* são para crianças, ainda que eles não tenham começado desta forma e, certamente, não sejam para elas hoje”<sup>6</sup>. Esta afirmação corrobora a ideia exposta, na mesma reportagem, pela professora doutora Kathleen J. Turner de que os *comics* “sempre foram vistos como contos de fadas para crianças, ainda que a pessoa mais provável a os ler tenda a ter de 35 a 49 anos”<sup>7</sup>. Ainda sobre este tema, o jornal *The Guardian* (2011)<sup>8</sup> apresenta dados de uma pesquisa com mais de 18 mil crianças de 8 a 17 anos em que apenas 27% delas dizia ler *comics*. Porém, esses dados não refletem um acontecimento recente. Umberto Eco já nos revelava em seu famoso livro *Apocalípticos e integrados* que o fato das histórias em quadrinhos serem “lidas, ao menos nos Estados Unidos (mas o fenômeno já se está verificando gradativamente também nos outros países), mais por adultos que por crianças, é fenômeno indiscutível” (ECO, 2011 [1964], p.244).

Tais dados, bem como a afirmação de Harvey, não querem dizer que as histórias em quadrinhos não são para crianças – ainda que algumas de fato não sejam, outras são – ou que

---

<sup>5</sup> O'BRIEN, Kathleen. *Are Comics for kids or adults?*. Jornal The Seattle Times, 15/08/2005. Disponível em: <<http://www.seattletimes.com/entertainment/are-comics-for-kids-or-adults/>>. Acesso em: 14 de agosto de 2015.

<sup>6</sup> “There are still legions of people who believe the comics are for children, even though they didn't start out that way and certainly aren't that way now”.

<sup>7</sup> “They've always been seen as fare for children, yet the person most likely to read them tends to be ages 35 to 49”.

<sup>8</sup> SHEPHERD, Jessica. *More children read websites than comics, survey finds*. Jornal The Guardian, 23/08/2011. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/education/2011/aug/23/survey-children-reading-habits>>. Acesso em: 14 de agosto de 2015.

não se pense nelas como um público-alvo de suas histórias, mas nos mostram que elas não são o único e, em alguns casos, podem mesmo nem ser o alvo principal.

Quanto à expressividade de tal forma de arte, vale resgatar a informação de Knowles (2008, p.155) de que, durante a Segunda Guerra, “as revistas vendiam mais do que o *Saturday Evening Post* e o *Reader’s Digest* juntos, numa proporção de dez para um, nas bancas de jornal militares”. Nos dias de hoje, o site *Comics Chronicle*, especializado em vendas de quadrinhos, indica que a edição de número 4 de *Secret Wars* atingiu em julho a marca de 221.041 unidades vendidas apenas nos Estados Unidos<sup>9</sup>.

Sobre a diversidade dos leitores, carecemos de pesquisas com maior rigor teórico ou, se existem, não foram divulgadas por nenhuma editora para o grande público. Entretanto, o site especializado em quadrinhos, *The Beat*, realizou uma pesquisa via *Facebook*. Os resultados revelaram que, somente nos Estados Unidos, mais de 24 milhões de pessoas se declararam fãs de *comics*, sendo 46,67% do total representantes do sexo feminino<sup>10</sup>.

Todos esses dados dão uma ideia da expressividade e da variedade do público atingido pelas histórias em quadrinhos nos Estados Unidos. Eles mostram que, nos dias de hoje, não são apenas crianças e um pequeno grupo de *nerds* isolados que compõem o grupo de pessoas expostas aos quadrinhos, mas uma parcela considerável e variada da população estadunidense.

Esclarecidas as questões da nomenclatura e de quem é o público de quadrinhos, podemos agora nos dedicar aos três problemas maiores: a relevância dos quadrinhos, a questão literária e a questão cultural. Para isso, precisamos começar entendendo o que são histórias em quadrinhos e quais são esses tipos chamados *comics* e *graphic novels* que serão utilizados neste estudo.

## 1.1 Uma breve história dos quadrinhos

Antes de mais nada, uma pergunta ocorre de imediato: O que são as histórias em quadrinhos? A resposta não é simples. Apesar de a forma moderna dos quadrinhos possuir 182 anos de existência, muitas foram as definições sugeridas, todas contestadas por darem

<sup>9</sup> Diamond Comic Distributors. *July 2015 Comic Book Sales Figures*. The Comics Chronicle. Disponível em: <<http://www.comichron.com/monthlycomicssales/2015/2015-07.html>>. Acesso em: 11 de agosto de 2015.

<sup>10</sup> SCHENKER, Brett. *Market Research Says 46.67% of Comic Fans are Female*. The Beat, 02/05/2014. Disponível em: <<http://www.comicsbeat.com/market-research-says-46-female-comic-fans/>>. Acesso em 11 de agosto de 2015.

margem à inserção no grupo de formas que, claramente, não são quadrinhos, bem como possibilitarem a exclusão de obras que, definitivamente, são quadrinhos. Thierry Groensteen (2007 [1999]) classificou tal definição como impossível.

De fato, tal definição, se não for impossível, chega muito próxima disso e, talvez, a melhor solução para esse problema tenha sido a encontrada por Santiago García (2012, p.44) que, parafraseando Dino Formaggio, quando este definiu o que era arte, nos define as histórias em quadrinhos como “tudo aquilo que os homens chamam de quadrinhos”. Entretanto, se a definição de histórias em quadrinhos se apresenta problemática, entender como ela se originou é consideravelmente mais fácil e nos ajudará a perceber a diferença entre seus tipos.

Como nos esclarece Christopher Murray (2003), apesar de adotada como algo genuinamente americano, a história em quadrinhos moderna é filha do suíço Rodolphe Töpffer – professor de retórica, escritor de peças e romances e cartunista – com sua *Histoire de M. Jabot*, publicada em 1833. Tais histórias foram inicialmente criadas como um mero passatempo do autor e com a função de entreter seus amigos, entre eles Johann Wolfgang von Goethe. Este, ao ler o material, persuadiu Töpffer de que era necessária a publicação de tais histórias e, anos depois, elas o foram. Porém, se essa filiação pode ser suficiente para os quadrinhos do ocidente de modo geral, ela ainda é incompleta no que diz respeito às histórias em quadrinhos de super-heróis do ocidente. Se Töpffer é o pai, a mãe dos *comics* são as revistas *pulp* estadunidenses.

Originadas no início da década de 1900, as revistas *pulp* se destacavam por serem histórias de entretenimento rápido, divertidas e em um papel barato. Com ênfase na aventura, crime e fantasia, essas revistas são consideradas por García (2012, p.114) “a primeira pedra na construção da subcultura do lazer que seria tão importante para o desenvolvimento do *comic book*”. É nessas revistas *pulps* que encontramos figuras como o Sombra, Doc Savage e o Aranha, personagens possuidores de uma dupla identidade, usando máscaras e detentores de poderes sobre-humanos, a presença destes ingredientes torna fácil sua conexão com os quadrinhos de super-heróis que estariam por vir. Não bastasse isso, Christopher Knowles (2008) nos informa que duas importantes editoras de quadrinhos, a Dell e a Fawcett, são, originalmente, editoras de *pulps*.

Contudo, chegou a década de 1930, uma década ruim para os Estados Unidos. A nação viu a violência urbana crescer enquanto era assolada por uma depressão econômica forte. Uma época de medo, corrupção e suborno. Um período que viu o crime organizado se fortalecer. Era necessário que os heróis ficassem cada vez mais fortes para enfrentar tais problemas. De fato, “a ascensão do crime nos Estados Unidos e o surgimento de ditadores na



Europa também foram considerados pelos editores e escritores dos *pulps* como forças que só poderiam ser combatidas por homens dotados de poderes sobre-humanos” (DANIELS, 1991, apud KNOWLES, 2008, p.99). E foi dessa necessidade e desse cenário que, em abril de 1938, o formato das histórias criadas por Töpffer se encontrou com as revistas *pulp* dando origem à revista do Superman, a primeira história em quadrinhos de super-heróis nos Estados Unidos, o primeiro *comics*.

Os *comics* que foram publicadas na chamada “Era de Ouro” (1938-1954) se mostravam uma forma de entretenimento feita para não exigir muito da memória de seus leitores, histórias curtas e fechadas na mesma edição – por vezes poderia se encontrar até três histórias num único número – que não deixam pontas soltas para publicações futuras. Histórias até mesmo rasas, se comparadas com as histórias publicadas hoje. Como resume Umberto Eco (2011 [1964], p.257), usando o Superman como exemplo, mas sendo válido para todos os *comics* da época, a estrutura dos *comics* tinha um plano traçado e imutável:

No âmbito de uma estória, o Superman pratica uma dada ação (desbarata, por exemplo, uma quadrilha de *gangsters*); nesse ponto, termina a estória. No mesmo *comic book*, ou na semana seguinte, inicia-se uma nova estória. Se ela retomasse o Superman no ponto em que o havia deixado, o Superman teria dado um passo para a morte.

Mesmo não dando tal passo, a verdade é que, após o fim da 2ª Guerra Mundial, os *comics* foram perdendo sua força e caminharam em uma linha reta em direção à morte ou, pelo menos, um estado de quase morte. Contudo, não foi uma causa natural a responsável por tal evento, foi algo mais próximo de um assassinato cometido pelo psiquiatra Frederic Wertham com o seu livro *Seduction of the Innocent* (2004 [1954]).

Wertham exigia em seus seminários profissionais e em campanhas populares a proibição de um produto que ele considerava nocivo para as crianças e adolescentes: as histórias em quadrinhos. Ainda que seu foco fossem os quadrinhos de terror e crime, os *comics* de heróis também entraram no alcance da metralhadora de desinformação de Wertham. Para provar seu ponto de que as histórias em quadrinhos tinham tendência a deformar o desenvolvimento psicológico das crianças, ele se valia muitas vezes de imagens fora de contexto para criar uma interpretação de duplo sentido e, assim, demonizar os quadrinhos. Quando, finalmente, lança seu livro em abril de 1954, uma recompilação de todos os seus seminários e campanhas, o impacto no público foi imediato e as editoras se viram obrigadas a criar um código de ética que quase acabou com a indústria dos quadrinhos.

Entretanto, assim como acontece com o herói de suas histórias, quando parece não ter mais forças para reagir e encontra-se à mercê do vilão, os *comics* recuperaram suas forças e viraram o jogo, ressurgindo com novas histórias mais alinhadas ao público da época.

A ruptura do modelo editorial provocada pela crise da indústria obrigou os quadrinistas novos a reinventar quase completamente os quadrinhos, conservando o suporte, mas refazendo seus orçamentos industriais, seus processos de produção e distribuição, e também seus conteúdos e formas de expressão. Podemos dizer que essa ruptura foi equivalente à ruptura do modelo acadêmico hegemônico por parte das vanguardas artísticas, ou seja, uma autêntica mudança de paradigma. A partir desse momento, podemos falar com rigor de um quadrinho verdadeiramente adulto. Pela primeira vez na história, existiam não só quadrinhos para adultos, mas revistas em quadrinhos para adultos, e *exclusivamente* para adultos. Como indica Hatfield, “o comix não converteu por si mesmo os quadrinhos em uma leitura apropriada para adultos – afinal, as tiras de jornal há muito tinham um público adulto –, mas converteu o *comic book* em um produto para adultos”. (GARCÍA, 2012, p.176-177, grifo do autor)<sup>11</sup>

Surge, em outubro de 1956, uma nova era. A “Era de Prata” dos quadrinhos com a publicação de revista *Showcase #4* que nos apresenta uma reformulação de um herói da Era de Ouro, o Flash. Esta era é marcada pela reformulação dos heróis sob o julgo do código de ética dos quadrinhos e o surgimento da editora Marvel e seus principais super-heróis, mas, principalmente, por duas rupturas: a ruptura do modelo tradicional dos quadrinhos modernos e a ruptura do modelo de *comics*.

No que toca a uma comparação envolvendo os modelos de quadrinhos atuais, “Ian Gordon distingue dois fatores que afastaram os *comics* americanos dos quadrinhos europeus anteriores: o uso dos personagens com continuidade e sua aparição em jornais de circulação maciça, o que os convertia em produtos do mercado de massas” (GARCÍA, 2012, p.28).

Entretanto, como vimos com Eco anteriormente, os *comics* da Era de Ouro não apresentavam realmente o uso de continuidade que, acreditava-se, seria um passo para o fim dos heróis. O cenário muda com a Era de Prata, que faz da cronologia e continuidade partes integrantes de suas histórias. Histórias essas que deixam marcas nas futuras edições e, não raro, histórias que levam mais de uma edição para chegar à sua conclusão.

Já no seu final, a Era de Prata viu o início da produção dos quadrinhos *underground*, ou *comix*. Estes quadrinhos desafiavam o código de ética vigente e miravam um público cada vez mais adulto. Sua busca por liberdade acabou por libertar também os *comics* tradicionais

---

<sup>11</sup> Importante esclarecer que “comix” não se trata de um erro de digitação ou de apenas outra forma de escrever a palavra *comics*. Ao contrário, ela trata de uma forma de histórias em quadrinhos de super-heróis, porém, editadas e publicadas por indivíduos ou editoras menores. Essa forma de história em quadrinhos foi responsável por desafiar o código de ética imposto aos quadrinhos enquanto ele foi vigente, abordando temas que eram proibidos na época.

do código – embora só tenha sido oficialmente extinto em 2011, no final da década de 1960 o código já dava sinais de enfraquecimento e, por vezes, era ignorado –, dando início a uma invasão da realidade em que os heróis dos *comics* se viam enfrentando problemas da vida real. Debates sobre drogas, racismo, miséria e capitalismo selvagem, para citar apenas alguns, chegavam aos quadrinhos. Iniciava-se assim, em abril de 1970, a Era de Bronze.

Outra colaboração dos *comix* para a indústria dos quadrinhos se deve ao fato de eles terem originado um novo tipo de histórias em quadrinhos que visava o público adulto e que clamava por um novo nome. Necessidade que é atendida em 1976. Surgem as *graphic novels*.

Essa inquietação em busca de um novo nome, entretanto, não é exclusiva desse momento. Como aponta García (2002), em 1950, os editores de *It Rhymes With Lust* chamavam suas histórias de “*picture novels*” e os editores da EC Comics batizaram seus quadrinhos de “*picto-fiction*”. Porém, nenhum nome conseguiu firmar sua posição como o termo *graphic novel* fez. Muito desse sucesso se deve a Will Eisner, considerado o pai das *graphic novels*, e a publicação de *Um contrato com Deus*, em 1978, em que nomeia seu quadrinho com o novo termo.

É importante entender aqui, como nos explica Eddie Campbell (2004), artista escocês de quadrinhos, em seu manifesto sobre a *graphic novel*<sup>12</sup> que, apesar do termo, não podemos interpretar tal forma artística como um mero híbrido de um romance com um design gráfico. *Graphic novel* não é um formato determinado de histórias em quadrinhos. É apenas um termo conveniente usado para definir um tipo de quadrinhos mais adulto, nem sempre contando com a presença de super-heróis e com número limitado de edições – ainda que isso não implique necessariamente um número pequeno de edições. O que a diferencia dos *comics* tradicionais baseados em super-heróis, que atingem um público mais variado e não possuem, necessariamente, uma edição final a ser alcançada.

Entretanto, embora os primeiros passos das *graphic novels* tenham sido dados ainda nas décadas de 1950 e 1960, é a partir da segunda metade da década de 1980 que ela ganha força, como analisa García (2012, p.13):

Concorreu para isso uma série de circunstâncias, entre outras a crise profunda – insolúvel? – dos quadrinhos comerciais e juvenis tradicionais e o amadurecimento de gerações de quadrinistas formados com vocação para autor que ajudaram o fenômeno a dar um salto qualitativo.

---

<sup>12</sup> CAMPBELL, Eddie. *Graphic Novel Manifesto*. Lerbd, 22 de abril de 2006. Disponível em: <<http://lerbd.blogspot.com.br/2006/04/manifesto-revisto-do-romance-grfico-de.html>>. Acesso em 16 de agosto de 2015.

Em 1985 se inicia a chamada Era Moderna dos quadrinhos com a publicação da maxissérie *Crise nas infinitas Terras*. Uma era de reformulação de origens dos heróis, novos conceitos e inovações gráficas. É a era em que a *graphic novel Maus* (1980) ganha popularidade e quando surgem as *graphic novels Watchmen* (1986) e *Batman: O Cavaleiro das trevas* (1986).

Com a tremenda revolução causada por esse trio de *graphic novels* e sua popularidade cada vez mais crescente, uma vez mais parecia que a indústria dos *comics* iria morrer. Porém, como já havia acontecido antes, as mudanças que a enfraqueceram, serviram para forçá-la a se transformar e se tornar mais forte. Após uma década triste para a qualidade dos *comics* – a década de 1990 –, eles se reformularam, amadureceram suas histórias, diversificaram seus temas e, com isso, voltaram com uma força comparável, talvez, apenas à da época de seu surgimento. Hoje, eles dominam as bancas de jornal, a internet, os cinemas, a televisão e até mesmo a moda – afinal, basta notar quantas camisas de super-heróis, antes restritas aos salões de eventos de quadrinhos, são vestidas orgulhosamente nas ruas.

Esse retorno dos *comics* após sua quase “morte” com o crescimento das *graphic novels* não significa, de modo algum, a derrota de um estilo. Ambos os tipos de quadrinhos podem conviver – e convivem – em harmonia. Na verdade, nunca houve uma intenção de substituição de um tipo pelo outro, como podemos ver na fala de Campbell (2006, apud GARCÍA, 2012, p.36) quando este afirma que “uma novela gráfica malfeita é muito menos interessante do que um bom *comic book*”. Ouso dizer até que as *graphic novels*, desde seu início, tinham como projeto oculto a transformação e o fortalecimento dos *comics*, pois, citando novamente o quadrinista escocês sobre a validade de contar histórias de super-heróis:

Já podemos deixar voltar os super-heróis. “Garotos, vocês têm que ir embora até termos esclarecido isso... Muito bem, alcançamos essa posição, então já podem voltar a entrar”. Assim, depois de se ter desprezado e menosprezado os super-heróis durante os últimos trinta anos, agora posso desenhar alegremente um gibi do Batman e me sentir orgulhoso de fazê-lo. (CAMPBELL, 2006, apud GARCÍA, 2012, p.305)

De maneira resumida, hoje, *comics* são as famosas revistas em quadrinhos de heróis como Homem-Aranha, X-Men, Os Vingadores, Batman, Superman, entre outros. São publicações periódicas – geralmente mensais – que, muito embora se dividam em arcos de histórias<sup>13</sup>, têm sua liberdade limitada por histórias já contadas no passado – podendo

<sup>13</sup> “Arcos” ou “arcos de histórias” são narrativas contínuas que precisam de mais de uma edição da revista para ser finalizada. Nos *comics*, costumam utilizar de 4 a 6 edições para fechar um arco e dar origem a outro.

acontecer de histórias atuais remontarem a histórias de décadas anteriores –, a chamada cronologia.

*Graphic novels*, por sua vez, são obras fechadas produzidas especificamente para publicação em formato livro. São histórias que, dado seu caráter completo e autossuficiente, não estão presas a uma cronologia quase centenária e, por isso, possuem a liberdade de contar a história que quiserem. Não raro, os personagens destas obras são criados exclusivamente para tais histórias e nunca mais reutilizados, por exemplo, *Watchmen* (1986) e *V de Vingança* (1989). Entretanto, existem *graphic novels* de heróis que aparecem nos *comics* também (mas tais histórias são fechadas em si e continuam à margem da cronologia do personagem), como *O Cavaleiro das Trevas* (1986), sobre o Batman, ou *Captain America: Red, White and Blue* (2002), sobre o Capitão América. Este tipo de quadrinhos, geralmente, possui mais páginas e é mais aberto a experimentações gráficas ou narrativas.

Recentemente, antologias de quadrinhos ou de arcos inteiros originários das revistas periódicas são republicadas em formato livro pelas editoras americanas e chamadas, por questões mercadológicas, de *graphic novels*. Tal definição para o termo será ignorada neste trabalho dado o fato de que tais coletâneas são, na verdade, reimpressões de *comics* em novo formato, logo, deveriam ser tratadas como *comics* que são. No Brasil, são chamadas de “Encadernados”, diferenciando estes das *graphic novels* propriamente ditas.

Como podemos perceber após essa olhada superficial na história de mais de 180 anos de quadrinhos – focando nos últimos 77 anos – as histórias em quadrinhos possuem uma tradição de inovação e reformulação que nem sempre é de conhecimento do não-leitor assíduo e uma influência na cultura como um todo que muitas vezes as pessoas preferem ignorar. A importância de seu estudo se mostra não só pelas inovações de estilo – tanto no campo literário quanto no campo gráfico – trazidas pelos quadrinhos, ou pelas suas histórias calcadas no mundo e sociedade em que vivemos, mas também pela influência cultural que ela sempre possuiu e possui cada vez mais.

Quando concordamos com essa importância do estudo dos quadrinhos, a questão que se segue sempre é sobre em que campo do saber devemos estudá-los? Sociologia? História? Artes? Linguística? Poderia ser na Literatura?

## 1.2 Nem melhor, nem pior, apenas uma literatura diferente

Pense em uma mídia que teve um de seus representantes como vencedor, em 1991, do prêmio *World Fantasy Award* na categoria *Short Fiction*<sup>14</sup>. Em 1992, outro de seus representantes ganhou o prêmio Pulitzer<sup>15</sup>. Em 2003, mais um foi escolhido entre os melhores livros do ano – sendo eleito depois o quinto no Top 10 de melhores livros da década pela *Newsweek*<sup>16</sup>. Um quarto representante figurando, em 2005, na lista feita pela revista *Time* dos cem melhores romances de língua inglesa publicados desde sua fundação<sup>17</sup>. Um quinto, em 2006, eleito como um dos melhores livros do ano<sup>18</sup> e um sexto, no mesmo ano, indicado para o *National Book Award*<sup>19</sup>. A lista poderia se alongar por páginas, mas esta é apenas uma amostra de exemplares que foram vencedores ou indicados a prêmios em disputa com livros altamente elogiados.

Parece claro que estamos falando de uma literatura *high brow*<sup>20</sup>, como Eco (2011 [1964]) define, e que, portanto, precisa ser lida. Ainda que eu concorde que as obras premiadas possuem grande qualidade e que sua leitura seja obrigatória, a lista apresentada não se refere a exemplares dessa literatura. Ela trata de obras pouco compreendidas e respeitadas pela maioria e que raramente são estudadas nos cursos de literatura. Estamos falando de revistas em quadrinhos e, portanto, um produto *low brow* por definição. Respectivamente, *Sandman* #19 (intitulada *A Midsummer Night's Dream*), *Maus*, *Persépolis*, *Watchmen*, *Fun Home* e, por fim, *American Born Chinese*.

Além dessa qualidade, o que une essas e outras obras de quadrinhos é o fato de o reconhecimento fora de seu círculo de leitores ser pequeno se comparado ao preconceito

---

<sup>14</sup> 1991 *World Fantasy Award Winners and Nominees*. Disponível em:

<<http://www.worldfantasy.org/awards/1991.html>>. Acesso em 20 de agosto de 2015.

<sup>15</sup> 1992 *Winners and Finalists*. Disponível em: <<http://www.pulitzer.org/awards/1992>>. Acesso em 20 de agosto de 2015.

<sup>16</sup> JONES, Malcolm. *Top 10 Best Fictional Books*. Disponível em: <[http://www.2010.newsweek.com/top-10/best-fictional-books/persepolis\\_by\\_marjanesatrapi.html](http://www.2010.newsweek.com/top-10/best-fictional-books/persepolis_by_marjanesatrapi.html)>. Acesso em 20 de agosto de 2015.

<sup>17</sup> LACAYO, Richard; GROSSMAN, Lev. *ALL-TIME 100 Novels*. Disponível em: <<http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons/>>. Acesso em 20 de agosto de 2015.

<sup>18</sup> *All Past National Book Critics Circle Award Winners and Finalists*. Disponível em: <[http://bookcritics.org/awards/past\\_awards#2006](http://bookcritics.org/awards/past_awards#2006)>. Acesso em 20 de agosto de 2015.

<sup>19</sup> *National Book Award – 2006*. Disponível em: <<http://www.nationalbook.org/nba2006.html#.VeXW1fZViko>>. Acesso em 20 de agosto de 2015.

<sup>20</sup> No senso comum, como Eco (2011 [1964]) relata, obras pertencentes à categoria *high brow* seriam aquelas que, prestigiadas pela Academia, ingressariam o cânone e seriam consideradas uma “alta Literatura”. *Low brow*, por sua vez, seria o termo que identificaria a cultura de massa e seus produtos que, menosprezados pela Academia, nunca chegariam a fazer parte do cânone e estariam relegados ao status de “baixa Literatura” ou até mesmo “antiliteração”.

sofrido. Sempre que são indicadas ou ganham tais prêmios, dos quais elas não são consideradas “dignas”, vemos inúmeras reações como as de Tony Long, da revista *Wired*<sup>21</sup>, que, quando da indicação de *American Born Chinese* a um prêmio literário, sintetizou de forma perfeita toda a crítica desinformada a respeito das histórias em quadrinhos:

Eu não li este “romance” em particular, mas estou familiarizado com o gênero [...] Isto não é sobre denegrir os *comics*, as *graphic novels*, ou seja lá como você quer chamá-los. Não é para dizer que histórias ilustradas não constituam uma forma de arte ou que você não pode tirar delas uma satisfação tremenda. É apenas que, como literatura, as histórias em quadrinhos não merecem um status igual ao dos verdadeiros romances, ou contos. São coisas completamente diferentes. Se alguma vez você já tentou escrever um romance de verdade, você vai entender o que eu quero dizer. Para fazer isso, especialmente para fazer isso bem o suficiente para ser nomeado a este prêmio, o equivalente americano do *Prix Goncourt* francês ou do *Booker Prize* britânico, é extremamente difícil. [...] Desculpe, mas nenhuma história em quadrinhos, não importa o quão habilmente tenha sido executada, pertence a esta classe.<sup>22</sup>

Esta reação, repito, não é exclusiva de Tony Long. No momento em que escrevo, leio uma notícia sobre o pedido de uma aluna da Crafton Hills College, na Califórnia, para que os *comics* e *graphic novels* lidos em uma disciplina eletiva de inglês na referida faculdade sejam erradicados do sistema e não façam parte do conteúdo para que ninguém “tenha que ler este lixo”<sup>23</sup>. Tal comportamento constitui mais uma regra do que uma exceção – incluindo a questão de criticar sem ter lido por acreditar estar “familiarizado com o gênero”.

Muitas poderiam ser as abordagens contra tais críticas. Uma das opções seria debater aqui diretamente com as ideias de Long que, apesar de afirmar não querer denegrir, acaba sendo o que basicamente faz ao ignorar a complexidade e a capacidade artística necessárias para escrever, desenhar, colorir e fazer o letreiramento de uma história de 240 páginas. Toda essa crítica sem nem mesmo ter lido a obra em questão, baseada apenas no fato de, além de

---

<sup>21</sup> LONG, Tony. *The Day the Music Died*. *Wired*, 26/10/2006. Disponível em: <<http://archive.wired.com/culture/lifestyle/commentary/theluddite/2006/10/71997>>. Acesso em 18 de agosto de 2015.

<sup>22</sup> “I have not read this particular “novel” but I’m familiar with the genre [...] This is not about denigrating the comic book, or graphic novel, or whatever you want to call it. This is not to say that illustrated stories don’t constitute an art form or that you can’t get tremendous satisfaction from them. This is simply to say that, as literature, the comic book does not deserve equal status with real novels, or short stories. It’s apples and oranges. If you’ve ever tried writing a real novel, you’ll know where I’m coming from. To do it, and especially to do it well enough to be nominated for this award, the American equivalent of France’s *Prix Goncourt* or Britain’s *Booker Prize*, is exceedingly difficult. [...] Sorry, but no comic book, regardless of how cleverly executed, belongs in that class”.

<sup>23</sup> ALVERSON, Brigid. *Student, parents want college to ban “Sandman”, “Persepolis”, more*. *Comic Book Resources*, 12/06/2015. Disponível em: <<http://robot6.comicbookresources.com/2015/06/student-parents-want-college-to-ban-sandman-persepolis-more/>>. Acesso em: 15 de setembro de 2015.

palavras, a narrativa possuir imagens que dialogam diretamente com o texto e que são parte igualmente vital para a compreensão da mensagem.

Embora não seja essa a escolha feita, uma das muitas desinformações presentes no texto preconceituoso do jornalista precisa ser esclarecida. Tony Long não pode estar “familiarizado com o gênero” dos quadrinhos pelo simples fato que histórias em quadrinhos não constituem um. Assim como romances, contos e poemas, os quadrinhos são uma forma e não um gênero.

Outra abordagem seria uma defesa dos quadrinhos enquanto produto cultural e digno de um status que, geralmente, não possuem. Esta defesa será feita em breve, mas ainda não é o momento. A abordagem agora volta-se para a raiz da crítica de Long, um tema que, dada a sua idade e quantidade de trabalhos de qualidade que focaram nele, já deveria ter sido deixado para trás e, no entanto, este assunto parece que nunca deixa de se fazer presente: o status das histórias em quadrinhos dentro da literatura moderna, ou, simplesmente, são quadrinhos uma forma de literatura?

Como dito no parágrafo anterior, muitos trabalhos de qualidade já foram feitos sobre o tema e me apoiarei neles para contribuir com algo novo. A principal contribuição que faço para o tópico é a inclusão dos *comics* no debate do qual, geralmente, são excluídos em detrimento das *graphic novels*. Não à toa, estas sofrem menos preconceito quando chamadas de literatura. Ainda que sofram muito.

Tendo o texto de Tony Long como exemplo, não é difícil de encontrar defensores para a ideia de que as histórias em quadrinhos são um produto menor. Como consequência dessa “clara inferioridade”, vem a conclusão de que tais histórias não contribuem em termos intelectuais e, por isso, não merecem uma atenção maior do que a destinada a qualquer outro produto descartável de entretenimento.

Contudo, tal mito de inferioridade cai por terra quando percebemos, como nos aponta Denise D’Aurea Tardeli (2011), que os super-heróis são importantes porque, na sua interação com crianças e adolescentes, são capazes de divertir, mas também estimulam a criatividade, a imaginação, enriquecem os valores culturais de seus jovens leitores e estabelecem projeções de papéis sociais. E ela acrescenta que “ajudando a desenvolver a capacidade intelectual e a trabalhar as emoções [...] os super-heróis compõem uma parcela importante da literatura popular” (TARDELI, 2011, p.122).

Some-se a tal fato, como nos relata Santiago García (2012), o fascínio de James Joyce pela série *Gasoline Alley* e a opinião de John Steinbeck de que Al Capp, autor das tirinhas de *Li'l Abner*, era o melhor escritor satírico dos Estados Unidos e merecedor de um Nobel de



literatura – além da já citada admiração de Goethe pelo trabalho de Töpffer – e podemos começar a considerar que as histórias em quadrinhos podem ser algo interessante e mais profundo ao ponto de despertar também o interesse de autores consagrados da literatura – e, quem sabe, até ter influenciado nos trabalhos destes – e não apenas de “crianças” e “pessoas com uma capacidade intelectual inferior”.

Completando o cenário, temos o fato de, hoje em dia, quadrinhos serem vendidos em livrarias, serem resenhados em algumas publicações ao lado de obras da literatura e que artigos sobre eles são escritos e publicados junto a artigos sobre livros. Muitas são as semelhanças entre as duas formas, mas, como ressalta Aaron Meskin (2009, p.150), “similaridade não recai em identidade”. Portanto, são histórias em quadrinhos uma forma de literatura?

Para responder a tal pergunta, começarei do mesmo ponto de partida utilizado pelo já citado Aaron Meskin em seu ensaio “Por que você não vai ler um livro ou algo assim? Watchmen como literatura” (2009) em que o autor discute se Watchmen, uma *graphic novel*, pode ser considerada literatura. Aqui, entretanto, nossa discussão vai além ao abordar todos os formatos de histórias em quadrinhos e não apenas um ou outro formato.

A primeira coisa a se fazer para chegarmos a uma resposta é tentar entender o que é literatura. Tal definição se apresenta como uma questão filosófica consideravelmente complicada e muitas são as respostas dadas para ela, por isso, precisaremos checar mais de uma definição para que, embora não consigamos esgotar a questão – o que me parece impossível de qualquer maneira –, possamos ter um retrato mais amplo do assunto. Após cada definição, analisarei se as histórias em quadrinhos caberiam ou não no grupo, caso não haja nenhuma definição que rejeite a inclusão destas, teremos dado um importante passo rumo à aceitação dos quadrinhos como parte de um grupo do qual é excluído.

Começando com Roberto Acízelo de Souza (2007, p.46-47), a literatura seria definida como:

Parte do conjunto da produção escrita e, eventualmente, certas modalidades de composições verbais de natureza oral (não-escrita), dotadas de propriedades específicas, que basicamente se resumem numa elaboração especial da linguagem e na constituição de universos ficcionais ou imaginários.

Ora, produção escrita não resta dúvidas de que os quadrinhos são, tão pouco é necessário discutir o fato de constituírem universos ficcionais ou imaginários. Então, para que eles caibam nessa definição, resta apenas que eles possuam a “propriedade específica” de “elaboração especial da linguagem”. Outro ponto que, a meu ver, não é muito contraditório,

afinal, a linguagem das histórias em quadrinhos é única, pois exige um poder de síntese como o de um poema – sua escrita tem que caber nos quadros – e uma conexão com a imagem desenhada, não é errado dizer que existe uma linguagem própria dos quadrinhos. Então, pela definição dada por Roberto Acízelo de Souza, tais histórias poderiam ser consideradas como literatura.

Afrânio Coutinho (1978, p.9–10), por sua vez define o objeto de estudo da Literatura como:

Uma transfiguração do real, é a realidade recriada através do espírito do artista e retransmitida através da língua para as formas, que são os gêneros, e com os quais ela toma corpo e nova realidade. Passa, então, a viver outra vida, autônoma, independente do autor e da experiência de realidade de onde proveio.

Então, novamente, é de clara percepção que a alteração do mundo real está presente nos quadrinhos. E, devido ao fato de que cada leitor é livre para entender a mensagem da obra baseado na imagem que ele faz de mundo e em como ele conecta a história ao mundo real, a “realidade recriada” é retransmitida e está “independente do autor e da experiência de realidade de onde proveio”. Uma vez mais, os quadrinhos poderiam ser considerados como material de estudo da Literatura.

Vitor Manuel de Aguiar e Silva (1976, p.8), após analisar muitas definições, aponta como sendo o único sentido que interessa ao estudo literário “apenas o de literatura como atividade estética e, conseqüentemente, como os produtos, as obras daí resultantes”. Essa definição cabe ainda melhor para os quadrinhos que as anteriores, uma vez que a estética é parte importante em um produto cujo um dos componentes centrais é tão visual como os desenhos nas histórias em quadrinhos.

Meskin (2009), valendo-se das definições de literatura de Monroe Beardsley (2004) – um ato ilocucionário de imitação em proporção de sentido implícito para explícito –; Terry Eagleton (1983) – um tipo bem considerado de escrita –; Peter Lamarque e Stein Haugom Olsen (2004) – trabalhos que pretendem invocar uma resposta –; e E. D. Hirsch (2004) – qualquer texto digno de ser ensinado nas aulas de Literatura e que não estão sendo ensinados em outras aulas –, também não encontra definições de teóricos que invalidariam a aceitação de *Watchmen* como objeto de estudo da Literatura. Ele conclui:

Parece – pelo menos na superfície – que todas essas teorias considerariam *Watchmen* como literatura. É uma ficção (“um ato ilocucionário de imitação”); é um tipo de escrita altamente considerada; é plausível que tenha sido escrita para invocar algum tipo de resposta literária; e é certamente digna de ser ensinada em aulas de literatura. Não temos de decidir qual teoria da literatura está certa, uma vez que

todas parecem concordar que *Watchmen* (e talvez algumas outras *graphic novels*) pode contar como literatura. (MESKIN, 2009, p.156)

E, uma vez que tudo o que ele disse nesta passagem sobre *Watchmen* não é válido apenas para *graphic novels*, mas também para os outros formatos de quadrinhos, então é coerente considerar as histórias em quadrinhos como literatura.

Acabamos de discutir a parte teórica do conceito de obra literária e se os quadrinhos caberiam em tais descrições. Agora vejamos, do ponto de vista prático, se tal forma de arte tem mesmo algo para oferecer e se há alguma barreira para sua aceitação.

As críticas mais comuns se resumem a três: “não pode ser literatura porque se baseia fortemente na imagem para contar a história”, “não tem profundidade temática suficiente” e “não é literatura”. Este último ponto foi abordado acima e vimos que as histórias em quadrinhos podem, sim, ser classificadas como literatura. Então vejamos os outros dois pontos.

Quadrinhos se baseiam fortemente na imagem? Sem dúvida, não há o que se discutir quanto a tal argumentação. O desenhista é considerado tanto autor da história quanto o roteirista, só esse fato já demonstra a importância que a parte gráfica tem na composição da obra – aliás, o próprio nome *graphic novel* deixa bem claro como o componente gráfico é importante.

Contudo, tal característica não as desqualifica como objeto literário, uma vez que temos a poesia concreta que também possui um componente visual que não pode ser ignorado e, mesmo assim, é considerada literatura. Por que com as histórias em quadrinhos isso seria um empecilho para a sua aceitação como arte literária? Logo, o fato de ser composto por figuras não pode ser aceito como motivo suficiente para a sua exclusão da categoria literária. Além do mais, o componente escrito é o outro ponto em que os quadrinhos fortemente se baseiam, não somente a imagem.

Quanto à questão da profundidade do tema, isso é muito subjetivo e tende a cair em uma divisão ultrapassada entre “alta literatura” e “baixa literatura”. Nessa divisão, obras mais *pop* como *Harry Potter* ou os próprios quadrinhos são muitas vezes consideradas “inferiores” apenas por alcançarem grandes públicos, um defeito que os defensores da “alta literatura” não podem tolerar e nem perdoar.

Contudo, vejamos o que pode ser dito quanto a essa crítica de falta de profundidade. Temas como a reflexão de um judeu sobre a época em que viveu em campos de concentração e o que ele presenciou, discussão sobre a liberdade em tempos de guerra, guerra e exílio, nacionalismo e identidade nacional, política norte-americana, discriminação e diversidade, a

questão das drogas, questões de gênero, o papel dos jovens nos dias de hoje e a questão Ocidente X Oriente são temas comuns no estudo literário. Pois tais temas são facilmente encontrados em quadrinhos como *Maus* (1980); *Os leões de Bagdá* (2006); *Persépolis* (2007 [2000]); *Capitão América*; *Ex-Machina* (2004–2010); *X-Men*; *Arqueiro Verde & Lanterna Verde*; *Capitã Marvel*; *Fugitivos* e *Miss Marvel*. Esses são exemplos de alguns dos temas abordados nas histórias em quadrinhos e de algumas histórias que os trazem. Muitos outros temas e obras poderiam ser aqui citados. Isso sem falar no personagem Hulk, uma revisão de *O médico e o monstro* (1886), de Robert Louis Stevenson.

Não quero afirmar aqui que toda e qualquer história em quadrinhos trará uma discussão válida para a literatura, pois nem todo romance também o faz. Logo, o fato de alguns representantes dos quadrinhos não possuírem características que permitam uma discussão literária não é motivo suficiente para que todo o conjunto seja excluído dos estudos literários.

Afinal, como Eco deixou claro ao revisar o conceito de três níveis de cultura – *high brow*, *middle brow* e *low brow* –, o *high brow* em nada se limita exclusivamente a um grupo de obras consideradas de qualidade por um grupo seletivo de “*happy few*” da elite. Esses três níveis, na ótica de Eco, se dariam “pelos valores que veicula e pela complexidade das suas referências culturais” (ECO, 2011 [1964], p.55). Com isso, ainda segundo o autor:

Pode haver produtos *low brow*, destinados a serem fruídos por um vastíssimo público, que apresentem características de originalidade estrutural tais e tamanha capacidade de superarem os limites impostos pelo circuito de produção e consumo em que estão inseridos, que nos permitam julgá-los como obras de arte dotadas de absoluta validade (é o caso, ao que parece, das estórias em quadrinhos como os *Peanuts*, de Charlie M. Schulz, ou do *jazz* nascido como mercadoria de consumo, e até como “música gastronômica” nas casas de tolerância de Nova Orleans) (ECO, 2011 [1964], p.56)

Logo, o importante é notar que quadrinhos podem possuir elementos de um produto *high brow* e podem trazer discussões tão relevantes quanto obras aceitas como literatura por aqueles que fazem questão de distinguir entre “alta” e “baixa” literatura. Por isso, eles não devem ser excluídos dos estudos literários sob as incorretas alegações de serem “inferiores” ou sem profundidade, que, como demonstrado, não são o caso.

Nem sequer o simples fato de serem “coisas para criança” – como se isso indicasse que algo não tem valor – se apresenta como um argumento válido para a exclusão, uma vez que os contos infantis de Hans Christian Andersen e dos irmãos Grimm, tão estudados em literatura, são “coisas para criança” também.

Contudo, não é porque tais histórias são parte do grande grupo chamado literatura que devemos esquecer que elas também são histórias em quadrinhos. Um poema é literatura, mas ainda é um poema e não é estudado de forma idêntica à que é estudada outra obra literária, mas que é um romance, por exemplo. Da mesma forma, quadrinhos precisam ser estudados de uma forma própria.

Essa necessidade foi por vezes esquecida em prol de uma aceitação mais facilitada dos quadrinhos dentro do campo literário, sujeitando-os às mesmas fórmulas de interpretação de um romance, que, geralmente, não possui imagens. Tudo isso para que, uma vez que os quadrinhos se encaixassem em tal análise, ganhassem um pouco do respeito e reverência que recebem todas as obras que são estudadas na Academia.

É verdade que as histórias em quadrinhos são passíveis de serem avaliadas exclusivamente por seus argumentos literários. Elas também podem ser analisadas apenas por seu aspecto gráfico. Porém, ignorar qualquer um dos dois em prol do outro é oferecer uma análise parcial. É perder metade da mensagem que está sendo passada. Como bem definidos por um de seus maiores nomes “Os quadrinhos empregam as técnicas tanto da literatura como das artes gráficas, mas não é nem completamente verbal nem exclusivamente gráfico em suas funções” (HARVEY, 1994, apud, GARCÍA, 2012, p.26).

Talvez não tenhamos achado ainda o melhor modo de analisar esse novo formato da literatura, mas isso não significa que devemos fechar os olhos para o fato de que fazem parte do grupo de obras literárias e ignorá-los. Ao contrário, precisamos reconhecer sua existência, sem preconceitos para que possamos evoluir e desenvolver técnicas que nos possibilitarão analisar cada aspecto desse novo formato – a começar, quem sabe, pelo nome usado para defini-lo. As histórias em quadrinhos não são uma mera fusão da literatura com a arte gráfica, são um produto distinto e original, que precisam ser analisadas como tal.

Não passa despercebido o fato de que tal necessidade pode ser usada como argumento contra a aceitação dos quadrinhos como interesse de estudo da Literatura. Entretanto, considero tal utilização como algo inválido já que, como dito anteriormente, cada formato em que a literatura se apresenta – romance, conto, poesia, entre outros – também exige tal atenção e não é usado como empecilho para sua aceitação como objeto de estudo da Literatura.

Contudo, se ainda podemos discutir o fato de quadrinhos serem ou não literatura, uma coisa indiscutível é a força que o formato tem demonstrado ao longo de sua existência no aspecto cultural. Força esta que só faz crescer conforme os anos passam. E, se tal força é indiscutível, talvez a discussão sobre a inclusão das histórias em quadrinhos como parte do que é literatura seja desnecessária. Talvez seja apenas um reflexo condicionado de um grupo

de fãs e estudiosos que, por décadas, viram o ingresso dos quadrinhos na Literatura como a única porta para a aquisição de um respeito merecido, mas até hoje negado. Porém, a verdade é que, hoje em dia, os quadrinhos começaram a ganhar algum respeito, ainda que menos do que deveriam receber, e outra porta se abre para o formato dentro da Literatura, uma porta muito mais apropriada e, ousado dizer, relevante: os Estudos Culturais.

### 1.3 Em defesa das massas, do futuro e da cultura

Stuart Hall (2009 [2003]) nos conta que os Estudos Culturais se interessam pela cultura popular dos jovens e dos operários e a influência da mídia sobre a vida destes grupos. Tais estudos estavam, desde sua origem na segunda metade do século XX, interessados na “recuperação e análise de uma cultura popular operária, até então desprezada pelos estudos literários, tradicionalmente concentrados no que se costuma considerar ‘alta literatura’” (SOUZA, 2006, p.141–2). Raymond Williams, um dos pais dos Estudos Culturais, define cultura, conforme expõe Sonia Torres (2001), como sendo tudo o que pressupõe o desenvolvimento de uma sociedade e defende que esse todo devia ser representado.

Com essas ideias em mente e sem espaço para uma hierarquização das diferentes formas de cultura, os Estudos Culturais se mostram como uma porta viável para o ingresso do estudo das histórias em quadrinhos enquanto outras portas são fechadas por puro preconceito. Tal abertura encontra apoio em alguns teóricos que defendem a influência exercida e sofrida pelos quadrinhos em relação à sociedade a qual pertencem. Sob tal prisma, Umberto Eco (apud Quino, 2001 [1969], p.6) defende que “ninguém hoje nega que os quadrinhos sejam (quando atingem níveis de qualidade) denunciadores dos costumes”<sup>24</sup>. Luis Gasca (1970 apud MOYA, 1977, p. 10), por sua vez, afirma que.

O **comic** popular, simples, barato, publicou-se e publica, se consome portanto em grandes quantidades, influi na cultura, língua e costumes de seus inúmeros leitores, modela seus gostos e suas inclinações [...] é imprescindível, vital para esta nova visão da cultura popular, não ater-se aos clássicos e analisar também a estes compenetrados, humildes e populares personagens criados pelo povo, sem intenção de transcendência (grifo do autor)

<sup>24</sup> Nessuno ormai nega che il fumetto sia (quando raggiunge livelli di qualità) una spia del costume.

Uma vez que os teóricos defendem a relação entre os quadrinhos e vários aspectos da cultura da sociedade, cabe-nos, entretanto, um questionamento: qual o papel dos quadrinhos nos Estudos Culturais?

Retomando a ideia exposta no início desse trabalho de serem descendentes diretos dos folhetins semanais do século XIX, as histórias em quadrinhos herdaram também o rótulo de cultura de massa e todo o preconceito inerente advindo de um pensamento elitista sobre o assunto que a taxa como anticultura. Essa ideia de que as histórias em quadrinhos são parte de uma cultura de massa tem um de seus defensores na figura de Umberto Eco. Em 1964, época do lançamento do seu livro *Apocalípticos e Integrados*, o teórico não teve dúvidas em categorizar os quadrinhos como um de seus representantes.

De fato, se analisarmos apenas seu alcance, é uma decisão fácil classificar os quadrinhos como cultura de massa. Afinal, atingir mais de 220 mil pessoas em um único mês somente nos Estados Unidos é um número expressivo. E não acaba aí a lista de características dos quadrinhos que se cruzam com as definições de Eco (2011 [1964]) para os produtos da cultura de massa. Por exemplo, é comum a ambos fazer com que a absorção dos bens culturais aconteça de forma leve e agradável, bem como o herói de suas histórias ser um arquétipo, a soma de valores coletivos, inserido na vida cotidiana. Por isso, os quadrinhos dividem com o romance popular a característica de ser “[...] um repertório de denúncias sobre as contradições atroz da sociedade [...]” (ECO, 1991 [1978], p.26) que acaba por apresentar análises realistas, ainda que não apresente soluções aceitáveis.

Contudo, desde o surgimento das *graphic novels* e a reformulação dos *comics* como resposta a esse novo modelo, muitas são as características dos produtos de cultura de massa abandonadas pelos quadrinhos. A primeira delas é a ausência da necessidade de resolver uma crise com um final gratificante para seu leitor. Uma vez que a narrativa dos *comics* não possui um final para se chegar (Superman voa com sua capa desde 1938 e não dá sinais de que se aposentará em um futuro próximo), abre-se a possibilidade de encerrar um ou mais arcos de história sem a gratificação a que, segundo Eco (1991 [1978]), está preso o romance popular. O fato de os seus autores, na maioria das vezes, optarem por uma solução consolatória não invalida tal fato. E esta ausência de obrigação de gratificar o leitor com uma solução acaba atingindo seu ápice nas *graphic novels*, nas quais essa necessidade é totalmente ignorada pelo formato.

Outros dois pontos comuns à cultura de massa, e há muito deixados de lado pelas histórias em quadrinhos, são a efemeridade do produto e a exigência de uma medianidade para seu leitor, ou seja, a demanda de que todos sejam uma massa homogênea em gostos,

expectativas e bagagem cultural. São claros os sinais da ausência da primeira quando você entra em um estabelecimento e vê as histórias em quadrinhos encadernadas da mesma maneira que os livros, elas não são mais descartáveis. O *comics* mensal pode até ser, mas, em pouco espaço de tempo, uma coletânea reunindo todas as edições mensais que compõem um ou mais arcos é lançada em capa dura para ser comprada e guardada.

Antes disso, porém, essa efemeridade já vinha sendo há muito deixada de lado com o surgimento da cronologia nos *comics*, uma vez que um fato ocorrido em uma edição pode afetar diretamente uma história escrita 5 anos depois (ou mais) por um outro roteirista. Essa exigência de conhecimento profundo do passado do personagem para a total compreensão de sua história acaba também por criar dois movimentos conectados: por um lado, as histórias em quadrinhos exigem que o leitor se destaque da medianidade, tornando-se praticamente um *expert* sobre a vida do herói e sua personalidade, já que as edições atuais demandam conhecimento de edições passadas; de outro lado, o leitor também exige que os roteiristas criem histórias que não contradigam fatos e crenças estabelecidas em edições anteriores. Caso isso aconteça, não aceitam tais histórias como canônicas e pertencentes à realidade do herói.

Entretanto, a principal divergência de característica entre as histórias em quadrinhos e a cultura de massa é que, enquanto esta é definida como um “reflexo de uma situação social com a função de reforçar os mitos e valores vigentes” (ECO, 2011 [1964], p.263), aquela vem assumindo nos últimos anos, além do papel de espelho dos anseios, expectativas e visão de mundo de sua sociedade, o papel de resposta a uma situação social, em especial no que se refere a questões de gênero e identidade. Cada vez mais, os heróis dos quadrinhos vêm apontando o papel do homem no mundo e expondo os problemas sociais da nossa realidade. E o faz de maneira inigualável por nenhum outro meio, dada a abrangência de público atingido pelos *comics* e a rapidez com que os quadrinhos conseguem responder às novidades do nosso mundo.

Essa dualidade de ser e não ser uma cultura de massa não é algo difícil de entender quando olhamos para a história dos quadrinhos. No que foi a Era de Ouro, as histórias em quadrinhos eram o perfeito exemplar da cultura de massa. Visavam e atingiam todos os públicos, agradavam a todos os gostos e sua tiragem alcançava números inimagináveis para qualquer tipo de publicação, uma vez que metade da população dos Estados Unidos lia quadrinhos. Porém, acabada a Segunda Guerra Mundial, as vendas caem, muitos *comics* são cancelados e seu apelo é reduzido drasticamente. Durante toda a Era de Prata, Era de Bronze e parte da Era Moderna, os quadrinhos encontram apenas um grupo da sociedade que os aceita e os procura e, com isso, passam a ser uma forma de arte endereçada para este determinado



grupo apenas e aceito somente por estes: os *nerds*. Raros eram os casos de quadrinhos que se preocupavam em atingir um público maior e menos ainda os que obtinham sucesso na empreitada. *Comics* eram a “arte dos *nerds*” e, de certa forma, uma arte marginal.

Entretanto, a situação começa a mudar no final da década de 1990, início dos anos 2000. Os *nerds* começam a se tornar figuras influentes em diversas camadas da sociedade e, ao sair de seus quartos e mundos virtuais, ganham as ruas, ganham voz e passam a ser o novo *cool*. Conseqüentemente, as histórias em quadrinhos começam a ser procuradas por quem antes as ignorava e, vendo isso acontecer, podemos perceber a abertura cada vez maior delas para agradar, seduzir e responder à realidade dos mais variados grupos e não mais apenas de uma parcela da sociedade. Estas transformações de inicialmente serem uma cultura de massa que atinge metade da população para, em seguida, serem limitadas a um grupo marginalizado da sociedade e culminando na ascensão desses “marginais” ao centro da moda cultural acaba fazendo com que, ao longo de sua jornada, as histórias em quadrinhos incorporem características variadas e, por vezes, até conflitantes em todos os seus aspectos, desde o traço até a narrativa.

Portanto, assim como os quadrinhos não são apenas um híbrido, uma simples soma da arte visual (parte gráfica) com a literatura (parte escrita), mas uma arte totalmente nova, as histórias em quadrinhos de hoje em dia também não se comportam apenas como cultura de massa e assumem características até opostas à de produtos desse grupo. Esta característica mutável, que se recusa a ficar moldada em uma única forma petrificada faz com que esse produto cultural seja particularmente interessante.

Para dirimir as dúvidas quanto ao impacto das revistas em quadrinhos para além de seu grupo de leitores, basta observar que, na época de sua criação, os *comics* fizeram propaganda para o esforço de guerra e para diversos programas como venda de títulos públicos, coleta de sucata e papel usado, a Cruz Vermelha americana, a United Service Organization (organização de apoio às tropas americanas), dentre outros.

Esse impacto, nos dias de hoje, pode ser visto na repercussão da morte do Capitão América. A edição de número 25 do *comics Captain America*, publicado em 2007, em que o herói morria. Essa única edição de *comics* repercutiu pelo mundo inteiro e foi objeto de análise do significado de tal evento. Em alguns casos, a cobertura midiática foi semelhante à de quando alguém muito importante do mundo real morre. Não houve uma repercussão apenas nos meios especializados, mas, sim, em todos os grandes meios de comunicação do

mundo todo, como as redes ABC<sup>25</sup> e BBC<sup>26</sup> (seção “Mundo”); os jornais *The New York Times*<sup>27</sup> (seção “Livros”), *Le Monde*<sup>28</sup> (seção “Cultura”), O Globo<sup>29</sup>, *The Guardian*<sup>30</sup> e *Der Spiegel*<sup>31</sup>; e a televisão online *CorriereTV*<sup>32</sup>, entre outros.

Conforme mostra García (2012), foram os quadrinhos também o formato utilizado, em 1995, pelo primeiro-ministro japonês, Kiichi Miyazawa como espaço onde ele serializava uma coluna com suas opiniões. O autor ainda aponta que a escolha por esse meio e não por um jornal ou revista de notícias provavelmente se deve muito ao fato de que a publicação escolhida era lida por 1,4 milhão de jovens trabalhadores. Décadas antes, Eco (2011 [1964]) já apontava em seu livro que as grandes polêmicas políticas na China de Mao se desenvolviam por meio de cartazes que utilizavam tal produção.

Esse impacto dos quadrinhos para além de suas páginas afeta também o lado artístico. As exposições de quadrinhos chegam com frequência cada vez maior aos cenários da “alta cultura”. Como informa García (2012, p.18):

Nos primeiros meses de 2009, uma exposição intitulada ‘Le Louvre invite la bande dessinée’ apresentou no museu de arte mais importante da Europa páginas originais de escritores de quadrinhos como Nicolas de Crécy ou Marc-Antoine Mathieu, que foram encomendadas pelo próprio museu.

<sup>25</sup> ROBINSON, Brian. *What the Death of Captain America Really Means*. ABC News, 08/03/2007. Disponível em: <<http://abcnews.go.com/US/Story?id=2934283&page=1>>. Acesso em 12 de agosto de 2015.

<sup>26</sup> *Comic hero Captain America dies*. BBC News, 08/03/2007. Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/6431619.stm>>. Acesso em 12 de agosto de 2015.

<sup>27</sup> GUSTINES, George Gene. *Captain America Is Dead; National Hero Since 1941*. The New York Times, 08/03/2007. Disponível em <[http://www.nytimes.com/2007/03/08/books/08capt.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2007/03/08/books/08capt.html?_r=0)>. Acesso em 12 de agosto de 2015.

<sup>28</sup> DOG, Pib Ze. *Mort d’un super héros américain*. Le Monde, 09/03/2007. Disponível em: <[http://www.lemonde.fr/livres/article/2007/03/09/mort-d-un-super-heros-americain\\_880999\\_3260.html](http://www.lemonde.fr/livres/article/2007/03/09/mort-d-un-super-heros-americain_880999_3260.html)>. Acesso em 12 de agosto de 2015.

<sup>29</sup> GOLDSMITH, Belinda. *Super-herói Capitão América é morto a tiros*. O Globo, 07/03/2007. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/super-heroi-capitao-america-morto-tiros-4211359>>. Acesso em 12 de agosto de 2015.

<sup>30</sup> FOWLER, Damian. *Why Captain America had to die*. The Guardian, 12/03/2007. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/books/booksblog/2007/mar/12/whycaptainamericahadtodie>>. Acesso em 12 de agosto de 2015.

<sup>31</sup> BORCHOLTE, Andreas. *Captain America: Patriot bis in den Tod*. Spiegel Online, 08/03/2007. Disponível em: <<http://www.spiegel.de/kultur/literatur/captain-america-patriot-bis-in-den-tod-a-470609.html>>. Acesso em 12 de agosto de 2015.

<sup>32</sup> *Captain America è morto*. CorriereTV, 08/03/2007. Disponível em: <<http://video.corriere.it/ma-fan-sperano-ancora-una-sua-rinascita/1bf46280-cd44-11db-82b1-0003ba99c53b>>. Acesso em 12 de agosto de 2015.

Estabelecida em que posição as histórias em quadrinhos se encontram no tocante à forma de cultura que elas são e seu impacto além das fronteiras da celulose, focaremos em outros aspectos de relevância dos quadrinhos para além das questões socioculturais.

Primeiramente, há a questão da influência dos quadrinhos em outras formas de arte. As histórias em quadrinhos tornaram-se laboratórios para o desenvolvimento de ideias que são usadas na televisão, cinema, videogames, música e tantas outras formas de expressão da cultura popular. Por exemplo, como aponta Knowles (2008), os quadrinhos têm sua linguagem visual e ritmo extraídos pela maior parte dos filmes de ação contemporâneos, bem como sua imagética sendo alimento para muitos nomes do *rock & roll*.

Outro fator interessante no estudo dos quadrinhos contemporâneos é que, uma vez que se tornou um laboratório da cultura popular, estamos falando de uma forma de arte que não se prende a uma estética conservadora e não tem medo de experimentar propostas estilísticas variadas e originais que possam surpreender ao público. Como define Grant Morrison (2012, p.14) “Nenhuma ideia é bizarra demais, nenhuma reviravolta é forçada demais, nenhuma técnica narrativa é experimental demais”. Ou seja, é uma forma de arte relevante e que não precisa usar outras como muleta para justificar seu amadurecimento e qualidade. Mais ainda, como forma de arte é um produto muito pouco desgastado. Emmanuel Guibert (2006 apud GARCÍA, 2012, p.310) a analisa como:

A sua história é uma história de atraso em relação à literatura, à pintura etc. Creio que os quadrinhos estão agora talvez em um estado equivalente ao dessas formas nos anos 1910-1920. Afirmo que a vanguarda pode ser ainda relevante com relação à bande dessinée, e que talvez esta seja a última arte para a qual tal termo ainda tem sentido.

O último fator de interesse para a nossa pesquisa que será listado – o que não significa que não existam outros – é seu potencial de se irmanar com as minorias ou majorias em posições minoritárias. Criado por judeus em uma época em que o nazismo ameaçava abertamente o mundo, os quadrinhos de super-heróis como conhecemos são, desde o seu nascimento, uma arte intimamente ligada ao discurso das minorias. Fato este fortalecido pela marginalização que esta forma de arte sofreu e sofre ao longo das décadas. Como estabelecido por Ana Merino (2003 apud GARCÍA, 2012, p.28), as histórias em quadrinhos “se tornam marginais e, a partir dali, constroem seus próprios relatos”.

Ironicamente, pelo fato de os roteiristas e editores terem esquecido o potencial presente nas histórias em quadrinhos, o formato foi, por muito tempo, acusado (justamente) de se voltar exclusivamente para homens brancos e héteros e teve apontado todos os

problemas de representação que a escolha de privilegiar um grupo em detrimento de outros carrega; em especial quando esse grupo ocupa uma posição de prestígio e poder na sociedade. Contudo, nos dias atuais, o cenário vem mudando cada vez mais com a inclusão de personagens latinos, negros, mulheres, homossexuais, asiáticos e muçulmanos em papel de destaque nos *comics* de maior peso das editoras.

Mais do que nunca, o universo dos quadrinhos vem se transformando no nosso universo. E o mais importante, esta mudança na postura dos quadrinhos vem acompanhada da ruptura de uma tradição de imposição de uma classe hegemônica, uma vez que os atuais criadores das histórias de tais personagens são negros, mulheres, asiáticos e muçulmanos. A presença desses artistas concede aos quadrinhos uma verdade maior nas questões que levantam, pois deixa de ser o dominador falando pelo dominado e passa a ser uma fala com propriedade. Hoje, as histórias em quadrinhos são parte do objetivo final exposto por Spivak (2010), são um espaço onde o subalterno tem direito à voz e, mais importante, direito a ser ouvido tanto pelos que são seus pares quanto pelos que não o são. Há, de fato, uma conversa em que as diferentes culturas se encontram em igualdade de importância, sem hierarquias, em relação horizontal. Esta condição de objeto de reflexão crítica da sociedade é, sem dúvida, um dos espaços que os quadrinhos melhor têm sabido conquistar na modernidade.

Nossa vida habita as histórias que contamos e, nas histórias de super-herói, podemos ver muito da nossa experiência com o mundo real. Como qualquer narrativa, os quadrinhos pertencem a uma cultura e a uma história social e isso pouco é lembrado. Seus consumidores se apropriam deles e os utilizam na sua vida cotidiana – como veremos mais à frente em questões como da nova Miss Marvel, Kamala Khan, contra propagandas xenófobas nos ônibus de São Francisco<sup>33</sup>. Bauman (2013 [2011], p.116) afirma que “uma coisa é ‘objeto cultural’ quando dura mais que o uso prático que a acompanha ou que inspira sua criação”. A Segunda Guerra acabou, os Estados Unidos saíram da recessão econômica em que se encontravam à época do surgimento dos *comics*, o mundo está radicalmente diferente do que era e os quadrinhos continuam cada vez mais presentes e estabelecidos na sociedade. As histórias em quadrinhos se provaram um objeto cultural e, conseqüentemente, dignas de serem estudadas.

Como estamos em uma época na qual não há sentido estabelecer uma hierarquia da cultura, pois não existe mais uma elite e uma plebe – ou, pelo menos, não deveria existir –, há espaço para todas as formas de produções artísticas. Com isso, faz-se necessária a abertura de

---

<sup>33</sup> Tal questão será abordada no capítulo 3 dessa dissertação.

um espaço para as histórias em quadrinhos. Ainda mais quando percebemos que os quadrinhos estão, hoje, resgatando o conceito original de cultura em que esta:

Seria um agente da mudança do status quo, e não de sua preservação; ou, mais precisamente, um instrumento de navegação para orientar a evolução social rumo a uma condição humana universal. O propósito inicial do conceito de “cultura” não era servir como registro de descrições, inventários e codificações da situação corrente, mas apontar um objetivo e uma direção para futuros esforços. (BORDIEU, 2010 [1979], apud BAUMAN, 2013 [2011], p.10)

É chegado o momento de pararmos de esconder nossos preconceitos antigos, que nos distanciam da possibilidade de estudar de maneira séria as histórias em quadrinhos, atrás de desculpas como “são coisa para criança”, “nunca li, mas conheço o gênero e este não possui profundidade” ou “é apenas um produto massificador de uma sociedade consumista”. É a hora de aceitarmos que as histórias em quadrinhos são algo sério, estão entre nós, são parte importante da nossa sociedade e que não vão desaparecer. Temos que entender que este formato pode nos proporcionar reflexões sobre a sociedade e que há nele muito mais realidade do que ficção e que pode ser através dele, como destaca Reblin (2011), que um brado social por uma nova ordem esteja ressoando.

Os *comics* – e os quadrinhos em geral – não precisam mais lutar por respeito, os Estudos Culturais nos mostram que eles sempre o mereceram. Não podemos mais fechar os olhos para isso. É necessário analisarmos tal formato de maneira crítica, é preciso olhar para o Superman e ver o Clark Kent que está ali. É preciso ouvir o que têm a dizer tais heróis que lidam diretamente com os problemas que afligem o mundo dos quadrinhos e, principalmente, o mundo real. É necessário que capítulos inteiros em defesa de o porquê de se estudar quadrinhos em uma faculdade – em especial na área de Literatura – passem a ser desnecessários. É passada a hora de abriremos ainda mais as portas da Academia e dar as boas-vindas àqueles que há muito merecem estar entre nós. Infelizmente ainda não alcançamos tais objetivos de forma completa, mas a porta já está entreaberta. Já estivemos mais distantes, é só não desistirmos, como nossos heróis nunca desistiram.

Acreditando no poder de mudança do *status quo* presente nos quadrinhos que lemos mensalmente, analisarei, no próximo capítulo, como os *comics* contribuíram para a mudança em um aspecto vital para a vida do povo estadunidense: o que é ser estadunidense? Quem é o povo estadunidense?

Um dos personagens centrais nesta discussão, tanto pelo simbolismo que ele carrega quanto pela extensão – no aspecto da profundidade e da longevidade – da discussão, é o

Capitão América. Começaremos, portanto, com um breve resumo dos 75 anos de existência do herói e como as mudanças presentes nele dialogaram com a sociedade em um relacionamento de representação e questionamentos do que acontecia no mundo real. Mudanças que terminariam numa problemática acerca da diluição do conceito de nação, questões de deslocamento e a representação de um povo.

## 2 A BANDEIRA E O SONHO

É por isto que nacionalismo nunca é simplesmente “meu país certo ou errado” – nacionalismo é sempre um sistema de valores e a morte da nação seria a morte desses valores.  
(CRAIG, Cairns, 2002, p.10)<sup>34</sup>

Os mitos sempre foram uma parte importante da cultura e da vida de toda a raça humana ao longo dos tempos. Talvez eles não estejam mais tão claramente representados como na Grécia Antiga, porém ainda vivem no meio de nós. Com uma nova roupagem, não mais coesa e nem parte de um grande quadro como antes, mas, sim, espalhadas em diversos aspectos de nossas vidas e nem sempre se intercomunicando. De qualquer forma, os mitos ainda vivem. Em uma de suas formas, eles se apresentam como heróis de revistas em quadrinhos.

Os heróis dos quadrinhos são os mitos do mundo moderno e exercem a mesma função desempenhada por Aquiles, Hércules e seus companheiros na Antiguidade. São mais de sete décadas exercendo tal função. Muitas mudanças no mundo foram presenciadas e retratadas pelos *comics* e isso se reflete na dificuldade que é estabelecer a cronologia de heróis mais antigos. Porém, segundo Reynolds (1994), é exatamente essa complexidade na continuidade de suas narrativas que permite que os heróis atuais dos quadrinhos exerçam a função que os mitos desempenhavam na antiguidade.

Mais do que isso, Steinmetz (2009) diagnostica que os mitos ainda são necessários e que devemos pensá-los como fundação para uma cultura que define o espaço imaginário que chamamos de nação. Tal associação dos mitos com uma questão mais política não é exclusividade de Steinmetz, já que Barthes em seu *Mitologias* (1988 [1957]) já incentivava uma leitura dos mitos de modo a compreender seu significado político.

Partilhando dessa ideia da presença de um significado político sempre presente por detrás das histórias dos mitos e, por consequência, das histórias em quadrinhos, vamos começar a análise de como os *comics* foram se abrindo cada vez mais para a diversidade que existe no mundo real até o momento atual em que a voz das minorias se faz presente com uma força nunca vista antes e impossível de se ignorar.

Como pudemos perceber no capítulo anterior, apesar de as histórias em quadrinhos não serem uma invenção estadunidense, é um fato indiscutível que os quadrinhos de super-

---

<sup>34</sup> “This is why nationalism is never simply ‘my country right or wrong’ – a nationalism is always a value system, and the death of the nation would be the death of those values.”

heróis como conhecemos hoje são. E, uma vez que são tão ligados a um determinado país, não é de se espantar que um dos personagens mais longevos e mais importantes como ícone seja um herói extremamente identificado com o conceito de nação estadunidense, ao ponto de usar as cores e o nome dos Estados Unidos da América na sua identidade heroica.

Capitão América não foi o primeiro herói nacionalista<sup>35</sup> criado, mas, certamente, é o mais bem elaborado e sucedido. Tal característica confere ao personagem uma certa distinção em relação aos outros heróis, pois sua ligação tão estreita com o país o coloca em situações em que outros heróis nem sempre se encontram – para o bem ou para o mal. Não causa espanto, portanto, o fato de o Sentinela da Liberdade<sup>36</sup> ter as histórias mais calcadas em fatos reais do que as de qualquer outro herói e, por isso mesmo, ser também o personagem que mais polêmicas desperta no mundo real, ainda que não seja o mais vendido ou mesmo o mais popular.

Exatamente por esse papel de destaque, o personagem é um dos que mais contribuiu, ao longo do tempo, na pavimentação para a revolução que atingiu os quadrinhos nos últimos anos. Por esse motivo, este capítulo e o próximo se debruçarão sobre o personagem e como as mudanças promovidas em suas revistas e as discussões levantadas ajudaram a guiar os quadrinhos *mainstream* para uma era de sociedades *pós*<sup>37</sup>. Enquanto o Capítulo III abordará as questões da identidade, este capítulo se dedica ao tema mais óbvio quando se pensa no Capitão América: nação e nacionalismo. Por esse motivo, é necessário estabelecer primeiro o que se entende como conceito de nação e nacionalismo.

De acordo com Gellner (2006 [1983]), o nacionalismo pode se apresentar como um sentimento ou um princípio político. Como um princípio político, esse conceito considera que a unidade política e nacional deve ser harmônica. Como um sentimento, é a raiva que nasce da violação do princípio da nação, ou a satisfação que nasce de sua completa realização. Tal distinção se mostrará importante para entendermos a mudança que ocorre na relação do herói com a sua nação. Em um primeiro momento, esse relacionamento é regido pelo princípio político e, posteriormente, pelo sentimento.

---

<sup>35</sup> Uso neste trabalho a distinção entre “nacionalista” e “nacional” expressa por Jason Dittmer (2013) em que “nacional” seria quando algo é associado a uma nação (como a cerveja para a Alemanha e mesmo o gênero de quadrinhos de heróis para os Estados Unidos). “Nacionalista”, por sua vez, seria a característica do que mantém um relacionamento de cultivo ativo de uma determinada visão do país e seu papel no mundo.

<sup>36</sup> Um dos muitos apelidos pelo qual é conhecido o personagem do Capitão América.

<sup>37</sup> Utilizo nesse trabalho o termo “sociedades *pós*” segundo utilizado por Femenías (2013, p.23). Para a autora, o termo sociedades *pós* inclui a modernidade tardia, a pós-modernidade e a globalização.



As nações, como percebe Ernest Renan (1997 [1882]), são um fenômeno relativamente novo. Uma “comunidade imaginada” (ANDERSON, 1993 [1983]) baseada na crença de que existe algo que une pessoas que habitam o mesmo território e que as diferencia de outras que vivem em um território diferente. Entretanto, um construto tão forte que, como analisa Stuart Hall (2005), tornou-se algo em que pensamos como parte essencial do nosso ser. Tal forma de pensar foi, segundo Craig (2002), exatamente do que precisavam os Estados-nações que surgiam nas fases iniciais do imperialismo global, isto é, um grupo de pessoas fortemente comprometidas com um território e o respectivo propósito que, acreditavam, ser o da nação.

Contudo, o que vem a ser uma nação? Segundo Anthony D. Smith (1991, p.14 apud BARBOUR, 2000, p.4) uma nação é “uma população humana que compartilha um território histórico, mitos comuns e memórias históricas, uma cultura de massa pública, uma economia comum e direitos e deveres legais comuns a todos os seus membros”. Essa definição deixa claro o porquê de as nações serem algo relativamente novo. A necessidade de um compartilhamento igualitário de mitos e histórias entre todos só é possível após uma certa modernização que facilite a comunicação rápida entre membros de um mesmo país, algo que não seria possível sem o avanço da tecnologia. O próprio conceito de cultura de massa pública só pode ser realmente imaginado em uma escala nacional após a invenção da imprensa, o que só viria a ocorrer no século XV.

Tal vinculação do conceito de nação a uma cultura de massa encontra eco em Craig (2002), para quem a narrativa possuiu um papel fundamental na formação da identidade nacional. De fato, ele argumenta que “nações são nada mais que narrativas e que é através das *artes narrativas* que as identidades nacionais são estabelecidas, mantidas e elaboradas”<sup>38</sup> (CRAIG, 2002, p.10. Grifo meu). Seria função da narrativa, ainda segundo Craig, estocar um passado comum e memórias culturais que levariam ao futuro sem a perda de contato com o passado que serviria como fundação dos valores do presente.

Diferentemente da proposta de histórias em quadrinhos como literatura ou mesmo como objeto de estudo da Literatura, a hipótese de quadrinhos como uma forma de arte narrativa não exige um esforço para que seja aceita. A nona arte tem o ato de narrar uma história como sua função principal. E, uma vez que é uma arte narrativa, não seria exagero pensar que ela também se encaixa no grupo de produções vitais para a criação e manutenção de uma identidade nacional.

---

<sup>38</sup> “Nations are nothing more than narratives and that it is through the narrative arts that national identities are established, maintained and elaborated.”

Porém, o que vem a ser uma nação? Definir o conceito de nação é algo complicado. Nacionalismo, uma vez que diretamente relacionado ao conceito de nação, não se mostra uma tarefa mais fácil. Entretanto, faz-se necessário explicar a visão de nação, país e nacionalismo usadas ao longo deste trabalho.

Entendo e chamarei de “país” o que Barbour (2000) define como unidades fundamentais da organização política mundial, os chamados “Estados-nação”. O termo “nação”, por sua vez, será usado quando estivermos nos referindo ao discurso, ideologias e valores que são tidos como características comuns a todos os membros do país, conferindo um sentimento de harmonia e unidade dentro do território. Qualquer outra definição para o termo “nação”, quando utilizada, será precedida da explicação de que se trata do termo sob o ponto de vista de determinado autor.

Não há aqui o desconhecimento de que a formação de um sistema de valores como característica de uma nação seja muito mais um produto fabricado para validar determinadas narrativas e justificar atos do que uma constatação de uma qualidade inerente a determinada nação. Entretanto, a questão da acurácia na definição de tais valores é menos importante do que a adoção e do porquê da escolha de certos atributos e não de outros.

Da mesma forma, exceto quando explicitado o autor cujo ponto de vista se utiliza, “nacionalismo” será compreendido como explicado por Said (2003) de ser o sentimento de pertencimento a um povo e sua herança cultural.

Se pararmos para analisar com cuidado, as narrativas presentes nos quadrinhos de heróis, como bem aponta Jason Dittmer (2013), em muito se assemelham com as narrativas nacionais. Segundo ele, a nação é constituída por episódios regulares que constituem uma contínua mudança na linha histórica, mas mantendo certos princípios fundamentais intactos. O mesmo se pode dizer dos quadrinhos de heróis que, ainda que sejam temporalmente lineares do ponto de vista da publicação, possuem um caráter cíclico comum a alguns mitos. Tal característica tem a função de manter o herói relevante e consistente – no caso do herói nacionalista, com o acréscimo de tal circularidade ser também para mantê-lo relevante para a identidade nacional com que dialoga –, com esse intuito, os quadrinhos, não raro, se valem de *retcons*<sup>39</sup> que alteram acontecimentos de décadas, mas mantendo os princípios fundamentais do personagem intactos.

Contudo, tal semelhança no que diz respeito à forma como suas histórias são escritas, reescritas, apagadas, resgatadas, manipuladas de acordo com a necessidade do enredo não é a

---

<sup>39</sup> Do inglês, “*Retroactive Continuity*”, é quando o escritor altera fatos da vida do personagem previamente estabelecidos na continuidade da obra.

única característica que os qualificam como peça importante nessa discussão. Outro fator que torna os quadrinhos uma ferramenta muito importante para a formação, a reprodução e a manutenção do caráter da identidade nacional é sua profunda influência e alcance na sociedade como um todo.

A terceira revolução tecnológica trouxe como consequência a “vingança dos *nerds*”, os antes “perdedores” e excluídos são o novo *cool* do momento. E tudo aquilo que fazia parte de seu seletivo grupo ganhou notoriedade e se impôs na vida cotidiana da sociedade moderna. Os heróis de quadrinhos não são exceção.

Não importa se você é um leitor ou não de quadrinhos. Menos necessária ainda é sua capacidade de saber se tal herói é da mesma editora que um outro, os detalhes e as nuances de cada personagem ou história ainda são de domínio do *fandom*<sup>40</sup> e sua importância também se restringe aos membros desse grupo. Entretanto, uma coisa de que não se tem como escapar e nem negar é que, sendo fã ou não, você conhece bastante de quadrinhos e eles fazem parte da sua vida. Eles estão nos cinemas, TVs, jornais, música, revistas, peças publicitárias. Para qualquer lugar que você olhe, lá estarão os heróis de quadrinhos. Quem nunca usou ou ouviu usarem o Flash como comparativo de velocidade? Ou a Mulher Maravilha (ou Superman) ao se referir à força de alguém? Batman, Homem-Aranha, Hulk? Todos eles estão no subconsciente das pessoas. A ligação do Capitão América com seu país e, principalmente, os ideais do Superman de defender a verdade, a justiça e o estilo de vida estadunidense – que, a bem da verdade, derivam mais da série de TV do que dos *comics*, embora tenham sido adotados pelos quadrinhos depois – se tornaram para aqueles fora do *fandom* o símbolo do que é o herói dos *comics*.

Tal visão de um impacto significativo dos quadrinhos na sociedade atual parece ser compartilhada pelo coronel do exército do estado-maior estadunidense Joe Mudd (apud LAWRENCE, 2009, s.p.) que considera que a narrativa dos *comics* populares se comunica com aquilo pelo que o povo estadunidense luta como indivíduos e como nação.

De fato, por meio das mensagens transmitidas pelos heróis dos quadrinhos – ou mesmo dos vilões, por meio de um exemplo pelo contrário –, os *comics* muitas das vezes atuam como elementos que participam da construção e legitimação ou contestação de políticas nacionais do país onde são produzidos. O herói nacionalista, por motivos óbvios,

---

<sup>40</sup> O termo se refere a um grupo de pessoas que compartilham o mesmo interesse sobre um determinado assunto e gastam muito de seu tempo em atividades relacionadas ao tema de seu interesse. Geralmente usado para se referir a fãs de determinados produtos da cultura popular. Sendo os dos quadrinhos uns de seus principais representantes.

maximiza tal característica a partir do momento em que representa em seu discurso uma determinada nação.

O personagem do Capitão América é, naturalmente, o ícone mais expoente desse tipo de super-herói. Tendo sua publicação sido iniciada nove meses antes do ataque a Pearl Harbor e antes de os Estados Unidos entrarem efetivamente na Segunda Guerra Mundial, seu caráter de construção de uma política nacional e posterior legitimação é claro ao longo de toda a Era de Ouro dos quadrinhos. Dittmer (2013) analisa que o personagem, assim como os outros heróis dos *comics* são co-constituintes do discurso do excepcionalismo americano – isto é, a ideia de que os Estados Unidos diferem de outros países como resultado de sua história, experiências e influência na ordem mundial – e do “monomito americano”<sup>41</sup>.

Sua característica de ser sempre o centro moral das histórias e os poderes fantásticos de Steve Rogers – que não são de um superser, mas de um humano no máximo de suas capacidades físicas e mentais – facilitam a identificação do leitor com o personagem e, como consequência, conferem ao herói uma posição de onde ele pode agir como uma metáfora da nação e suas visões políticas.

Capitão América está nas páginas dos quadrinhos há quase 75 anos (chega a tal idade em março de 2016). São três quartos de século com a função de ser o herói símbolo de um país, uma nação e um povo. Porém, como um único ser pode representar uma nação cuja narrativa de seu papel no mundo vai mudando ao longo dos anos e um povo cuja história, composição e interações mudam ainda mais rapidamente? Mais ainda, como ele pode representar a nação quando o próprio conceito de nação se desfaz devido aos deslocamentos mundiais que ocorrem desde a segunda metade do século XX? Esses são os motivos para inúmeras crises de consciência do herói ao longo de sua vida. É também a razão pela qual o Sentinela da Liberdade precisou que suas histórias se adequassem às mudanças do mundo real.

Dittmer (2013) afirma que uma parte fundamental da narrativa de um super-herói é a sua história de origem, pois ela é quem estabelece quem o personagem é, suas relações com o mundo e eventos dos quais vai tratar. Ainda segundo o professor, a história de origem do herói nacionalista se torna ainda mais importante ao fazer alegações sobre o que se acreditam ser características que diferenciam uma nação de outra. Contudo, ao longo de todo o seu

---

<sup>41</sup> Ideia desenvolvida por Robert Jewett e John Shelton Lawrence (1977), o “monomito americano” é uma variação do “monomito” clássico, ou “a jornada do herói”, de Joseph Campbell (2008 [1949]) em que uma comunidade harmônica é ameaçada pelo mal e instituições normais não conseguem oferecer resistência. Tal incapacidade força o surgimento de um herói altruísta que, auxiliado pelo destino, derrota o mal, restaura a paz inicial da comunidade e se retira novamente. Nesse mito, os Estados Unidos se enxergariam sempre como o herói altruísta que salva a todos os indefesos perante as forças do mal.

período de publicação, Capitão América possui não uma, mas várias histórias de origens. Conforme os anos iam se passando, sua origem era recontada e novos detalhes eram adicionados, retirados ou modificados. Tais renegociações da origem do herói dialogam diretamente com o modo como a própria identidade estadunidense – como povo e como nação – era compreendida.

Do ponto de vista do lado emocional do fã, impossível não reclamar, uma vez que fica difícil de se saber que histórias são válidas no cânone ou não – ou pior, aquela história que você tanto gosta e verdades que você tinha como absolutas passam a não valer de nada para a cronologia do herói. Por outro lado, uma análise de como essas histórias foram modificadas podem nos dar um vislumbre de como a nação está narrando a sua própria história em determinada época. Tal vislumbre só é possível uma vez que a narrativa de origem do herói nacionalista precisa estar em harmonia com a própria narrativa de origem da nação que, como Bhabha (1994) afirma, não pode ser subestimada no momento de se analisar sua relevância para as ações tomadas por um país.

Tal qual Bhabha (1990) sugere ser característica da narrativa nacional, a narrativa do herói também trava uma luta para manter uma ilusória consistência e singularidade em algo que, na verdade, é uma colcha de retalhos de vários contos criados por diferentes autores em diferentes épocas. No caso dos *comics*, não podemos descartar a importância dos fãs que, com sua constante milícia em defesa da continuidade, participam ativamente na autoria das histórias julgando o que é aceito e o que é impossível de ser contado. Ao tomarem tal atitude, estão eles agindo igual à população que determina o que é aceitável ou não dentro da narrativa de sua nação. Ao analisarmos essa luta nesse mundo-espelho dos quadrinhos, mais contido fisicamente e do qual estamos comodamente distantes, teremos facilitada a tarefa de pensarmos como o mesmo acontecimento se desenrola na escala maior e da qual fazemos parte que é o nosso próprio mundo.

Com tal pensamento em mente, esse capítulo objetiva analisar características dos diversos contos de origem do herói Capitão América focando em quatro aspectos dessas histórias: acontecimentos durante a experiência que conferiu os poderes a Steve Rogers; a relação do herói com o governo de seu país; o papel desempenhado pelo seu icônico aliado, Bucky Barnes; assim como o do seu principal inimigo, Caveira Vermelha. A escolha do vilão pode gerar estranheza em um primeiro momento, porém se justifica uma vez que, como o oposto do herói, o vilão também é um definidor da nação por aquilo que ela não é.

Outros momentos que não tratam da origem do herói, mas que se tornaram pontos-chave do Capitão na sua relação com o governo e sua nação também serão abordados dada

sua relevância para a caracterização da ideologia do personagem. Espera-se, ao analisar tais histórias, mostrar a estreita ligação de tais histórias com a narrativa nacional de seu país de origem; uma ligação que faz com que os quadrinhos afetem e sejam afetados pelo mundo real.

Vale ressaltar que as mudanças que ocorrem em direção a uma nova era dos quadrinhos só começam a acontecer no final da década de 1960, todavia, como afirmou Levi-Strauss (1995), um mito só pode ser entendido como um todo e não como uma sequência de suas histórias. Posto isso, a análise da vida do Capitão América anterior a esse período se faz relevante para entendermos melhor o herói e também percebermos o quanto ele mudou desde sua criação até os dias de hoje.

Para uma facilitação do estudo, divido o capítulo em três seções: o período da Segunda Guerra Mundial até o cancelamento de sua revista, já durante a Guerra Fria; o período de seu retorno em 1964 até o fim da década de 1980; e o período da década de 1990 até os dias de hoje. Ainda sobre as histórias de origem, seleciono apenas aquelas que alteraram de maneira relevante alguma característica da versão da origem vigente no momento da mudança, desconsiderando as que alteram detalhes que não afetam diretamente os quatro elementos selecionados como foco neste estudo.

Por fim, vale ressaltar que tais escolhas de algumas histórias em detrimento de outras não implicam dizer que as histórias não selecionadas são menos importantes ou não-importantes.

## 2.1 I Want You!<sup>42</sup>

Os Estados Unidos estavam recém-saídos dos efeitos do *New Deal*<sup>43</sup> e, como relata Nicholas Yanes (2009), os efeitos positivos do acordo econômico garantiram ao então presidente Franklin Roosevelt o apoio incondicional de muitas pessoas, entre elas os judeus que se encontravam em uma situação econômica difícil nos Estados Unidos. Ainda segundo

---

<sup>42</sup> “Eu quero você!”. Referência ao slogan em que aparecia a imagem do Tio Sam convocando os jovens para se alistarem no exército estadunidense. A referência a esta imagem é clara em diversos momentos da vida do herói em que ele substitui a figura do Tio Sam, mas mantém o mesmo espírito convocatório em prol dos esforços de guerra.

<sup>43</sup> Uma série de programas implementados pelo presidente Franklin Delano Roosevelt a partir de 1933 visando a recuperação da economia estadunidense após os efeitos da Crise de 1929. (Fonte: <[http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/new\\_deal\\_-\\_a\\_grande\\_virada\\_americana.html](http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/new_deal_-_a_grande_virada_americana.html)>. Acesso em 15 de janeiro de 2016).

Yanes, quando Roosevelt migrou da política do *New Deal* para os esforços de guerra, os judeus-americanos mantiveram não somente seu apoio, mas também se alistaram visando lutar tanto pela sua herança judia quanto pela sua nação estadunidense.

Contudo, este não foi o único motivo para o apoio à entrada na Segunda Guerra Mundial, a indústria dos quadrinhos era majoritariamente composta por roteiristas e desenhistas judeus e, sentindo o perigo que Hitler na Europa e o sentimento antissemita dentro dos Estados Unidos representavam, usaram o meio de que dispunham para incentivar uma ação mais direta dos Estados Unidos no confronto. Por esse motivo, não é difícil achar quadrinhos do final da década de 1930 e início da década de 1940 que façam uma campanha clara para a entrada do país na guerra, seja o quadrinho de um herói nacionalista ou não.

Some a isso o fato de que era uma época – talvez a única na história do país – em que um herói tão radicalmente nacionalista poderia ser criado sem parecer uma piada crítica, uma vez que a Segunda Guerra Mundial pareceu absolutamente correta no aspecto moral – quando todas as outras guerras subsequentes possuem um caráter muito mais passível de questionamentos – e permitiu aos Estados Unidos estabelecerem uma imagem de poder e inocência para si durante muito tempo. Seu caráter único é tão forte que vale ressaltar que a Segunda Guerra Mundial foi a primeira e a última guerra em solo estrangeiro da qual o personagem Capitão América participou.

Essa forte ligação do personagem com o país, sua popularidade e sua constante campanha em prol de uma participação ativa no conflito que ocorria na Europa faz dos quadrinhos do Capitão América um dos inúmeros fatores internos que podem ser apontados como contribuintes para a entrada dos Estados Unidos na Guerra.

Obviamente que os *comics* não foram responsáveis diretos pela decisão de envio das tropas e, por isso, atribuir tamanho valor a uma história em quadrinhos pode soar estranho em um primeiro momento para alguns. Entretanto, seu caráter popular e sua grande aceitação foram fortes influências para instalar no cidadão comum uma maior aceitação à entrada do país na disputa. Tal importância se comprova no relato de Christopher J. Hayton e David L. Albright (2009) sobre o evento em que o prédio da editora começou a receber telefonemas com ameaças e a ser vigiado por membros do *America First*<sup>44</sup>, do *German-American Bund*<sup>45</sup> e de grupos de sabotadores quando do lançamento da revista do Capitão América e nos meses seguintes. Tal situação chegou a um ponto em que o prefeito LaGuardia em pessoa ligou para

---

<sup>44</sup> Grupo fascista que apoiava o Terceiro Reich.

<sup>45</sup> Uma organização nazista.

a editora para dar garantias de que seus membros poderiam continuar contando suas histórias que não seriam mais perturbados.

Se essas revistas tiveram o poder de incomodar os que apoiavam as forças do Eixo, é porque os *comics* começaram a exercer uma influência grande em prol dos Aliados na população comum. Mas o que será que havia de tão “perigoso” nesses quadrinhos para que eles se tornassem importantes em um contexto de guerra mundial?

Primeiramente, precisamos entender quem é Steve Rogers, o herói estrelado Capitão América. De acordo com Stan Lee (apud DITTMER, 2009, s.p.), criador de inúmeros heróis da Marvel Comics e responsável pelos primeiros roteiros do retorno de Steve Rogers na década de 1960, “Capitão América representa os melhores aspectos da América, coragem e honestidade”<sup>46</sup>. De fato, enquanto Superman representa o imigrante que chega aos Estados Unidos e descobre o sonho americano<sup>47</sup>, o herói nacionalista é o estadunidense idealizado que vive, ainda que não de maneira completa, o sonho americano. Mais do que representante dos Estados Unidos, Steve retrata o ideal que os Estados Unidos construíram para si de liberdade individual, integridade e a luta pelo que é correto. Não é de se surpreender, portanto, que Steve Rogers seja o centro moral de todo o universo Marvel.

Tais características de uma pureza e honra acima do nível visto no mundo real aliadas à juventude do herói, seu conhecimento das pessoas e sua busca pela verdade fazem do personagem um exemplar perfeito de um herói romântico. Essa imagem romantizada se estende para a nação que defende durante toda a Era de Ouro. Mesmo depois, quando o país ideal e o país real se apresentaram divergentes nas histórias do Capitão, a ideia romantizada dos Estados Unidos da década de 1940 e de sua geração continuaram presentes na memória de Steve Rogers.

Voltando para o herói e sua origem. O personagem surgiu para o mundo em março de 1941, no meio da Segunda Guerra Mundial, um momento perfeito para um herói nacionalista, afinal, “nada estimula melhor o nacionalismo, em ambos os lados, que um conflito nacional” (HOBBSAWM, 1991, p. 112). Os Estados Unidos ainda não haviam entrado ativamente na batalha, mas isso era questão de tempo – nove meses, para ser exato.

Logo na capa de sua primeira edição (Figura 1), a mensagem é muito clara acerca de quem é o inimigo e do que se trata a revista, como podemos ver abaixo.

---

<sup>46</sup> “Captain America represents the best aspects of America, courage and honesty”.

<sup>47</sup> Isto é, os ideais de liberdade, igualdade e oportunidade para todos somados à felicidade no aspecto pessoal da vida do cidadão e um certo conforto material.



Figura 1 – Capa da edição número 1 de *Captain America Comics* (1941)



Fonte: <[http://static.comicvine.com/uploads/scale\\_large/11/117763/2677627-captainamericacomics01.jpg](http://static.comicvine.com/uploads/scale_large/11/117763/2677627-captainamericacomics01.jpg)>. Acesso em 17/12/2015 às 12:05h

A capa possui tanta informação que um olhar mais demorado se faz necessário nela. A começar pelo estabelecimento do nível de ameaça dos nazistas. Capitão América está

atacando Hitler em pessoa, não alguém parecido, mas o próprio *führer* enquanto é alvejado por quatro nazistas armados. Na mesa, podemos ver o mapa dos Estados Unidos e um papel embaixo escrito “Planos de sabotagem para os EUA” e, na tela da TV ao fundo, vemos alguém explodindo uma fábrica de munições estadunidenses. O perigo é real, eles estão atacando a nação em seu próprio solo e planejam continuar os ataques. Todavia, ainda que o perigo seja real, a mensagem é clara de que os Estados Unidos e seu povo são superiores. Uma vez que quatro soldados nazistas armados e seu líder não são páreo para um único estadunidense que porta apenas um escudo.

A imagem desse estadunidense também carrega alguns significados já claros antes mesmo de ler a história. O herói é, do ponto de vista físico, o sonho de qualquer atleta. Seu corpo é um amontoado de músculos, porém não do tipo impossível como o Hulk; é um físico possível, caso você possa se dedicar 24 horas a exercícios. De qualquer maneira, ele representa fisicamente o ideal masculino de força. Outro traço que salta aos olhos é o fato de ele ser branco, o que o caracteriza com uma identidade igual à do estadunidense privilegiado e dono do poder. Fisicamente, o herói já se apresenta como a personificação do estadunidense idealizado pela cultura dominante no país.

Seu uniforme não fica atrás no que diz respeito a passar uma mensagem. As cores azul, vermelha e branca com estrelas compondo o visual deixam claro qual o país de origem do herói – isto é, caso você ainda tenha ficado em dúvida após ler o nome “Capitão América” e o grande “A” que ele carrega na testa.

O escudo original – este que se vê na capa, que foi obrigado a ser mudado pelo seu famoso escudo circular por problemas de direitos autorais, posto que um outro herói patriótico anterior carregava um escudo idêntico e se chamava, de maneira não muito criativa, Shield (“Escudo”, em inglês) – também não se mostra uma escolha inocente.

Primeiramente, causa estranheza que um herói vá para a luta – em especial uma guerra – portando apenas um escudo. Um segundo pensar sobre o assunto nos revela, porém, que a escolha se alinha perfeitamente com a narrativa de uma guerra defensiva, um combate à ameaça estrangeira que visava acabar com o que havia de bom na sociedade e, por isso, todos os cidadãos precisavam lutar. Não por nacionalismo cego – embora esse tenha grande apelo – ou uma glória através da guerra como o ideal espartano, mas em defesa do seu estilo de vida. Esta defesa está representada pela ferramenta que o herói escolhe como arma. Outra característica do seu objeto de defesa, esta perdida quando substituído pelo circular, é o formato dele. A forma de sua arma defensiva (Figura 2b) remete ao distintivo da polícia (Figuras 2a e 2c). Tal fato não somente alinha o herói com a lei e a ordem – em oposição ao

crime e ao caos que sobram para seus antagonistas –, como também o associa ao lema da polícia de “servir e proteger”, fixando mais ainda no subconsciente dos leitores o fato de que o herói e uma futura participação dos Estados Unidos na guerra não seriam um ataque a estrangeiros, mas, sim, uma defesa de sua própria terra.

Figura 2 – Escudo do Capitão e distintivos policiais



Legenda: (a) distintivo da polícia de São Francisco; (b) primeiro escudo do Capitão América; (c) distintivo policial e seu lema

Fonte: (a) <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/61/CA\\_-\\_San\\_Francisco\\_Police.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/61/CA_-_San_Francisco_Police.png)>. Acesso em 17/12/2015 às 12:49h; (b) <<http://ep.yimg.com/ay/stylinonline/captain-america-first-shield-t-shirt-sheer-7.jpg>>. Acesso em 17/12/2015 às 12:49h; (c) <[http://www.inatoday.com/police\\_badge.jpg](http://www.inatoday.com/police_badge.jpg)>. Acesso em 17/12/2015 às 12:50h

Tal ideia de defesa do país é reforçada uma vez mais no letreiro de propaganda da capa, logo abaixo do título, que caracteriza o herói como *Sentinel of our shores*, o que pode ser traduzido como “Sentinela da nossa terra”. Ao longo de toda a capa, imagética ou textualmente, o ataque à base nazista é ignorado em detrimento da venda da ideia de defesa de uma nação que o herói representaria.

Quando abrimos a revista, a expectativa de cenas de ação do herói em pleno *front* europeu é completamente não atendida, uma vez que todas as ações ocorrem em solo americano – de fato, o personagem só iria agir em solo estrangeiro em suas revistas após a efetiva entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial no mundo real e, mesmo assim, alternando entre o *front* europeu e as ruas de Nova York. A primeira página já deixa bem clara a ideia de que o herói não iria necessariamente para a Europa ao afirmar que tão grande quanto o perigo de ataque estrangeiro, é a ameaça da invasão interna por membros da quinta-coluna (sabotadores). Em seguida, somos apresentados a dois oficiais do exército que, na verdade, são alemães com papéis falsos de cidadãos estadunidenses explodindo uma



fábrica no solo dos Estados Unidos. Logo após tal evento, vemos a origem do herói ao seguirmos o presidente até o local onde o experimento ocorreria.

Lá, somos apresentados à figura de um jovem Steve Rogers fraco e totalmente não-qualificado para o serviço militar e que, após o soro do supersoldado, se transforma no grande herói Capitão América – nome dado pelo cientista inventor do soro pois, segundo ele, assim como Steve, os Estados Unidos precisavam ganhar força e vontade de defender sua terra (SIMON, 1941, p.5)<sup>48</sup>.

Tal projeto tinha como intenção criar uma tropa de supersoldados que protegeriam o território estadunidense da ameaça nazista. Infelizmente, um membro da quinta-coluna estava presente e mata o professor Reinstein (qualquer semelhança com o nome de Albert Einstein não é mera coincidência) – única pessoa que sabia a fórmula, já que ele nunca a escreveu em um papel com medo de que caísse em mãos erradas. Steve Rogers persegue o criminoso, luta com o vilão que, ao perceber que não seria páreo para o herói, tenta fugir. Durante a tentativa de fuga, o bandido tropeça e vai parar em um dispositivo elétrico que o mata. Como único supersoldado existente, Steve recebe o manto de Capitão América e o escudo que seria sua arma.

Logo em sua origem, já podemos encontrar elementos que refletem a identidade que os Estados Unidos criam para si. Capitão América é fruto de uma experiência científica que nenhum outro país consegue reproduzir, o que demonstra o mito da superioridade intelectual e tecnológica do país. Ele é um herói de caráter defensivo, muito de acordo com o que aponta Hobsbawm (1991, p.110) de que “a maioria dos governos beligerantes apresentou a guerra como defensiva. Todos apresentaram-na como uma ameaça, vinda do estrangeiro”, ao ponto de sua arma ser um escudo, um objeto claramente associado à defesa; e, se participa da morte do criminoso, foi por um acaso, ao fazer o que era necessário para a defesa de seu povo e nação.

Continuando suas histórias, notamos que Steve Rogers pouco sai de seu país e se preocupa mais em enfrentar ameaças internas. Atitude de acordo com o que afirma Craig (2002, p.9) de que, em uma era de capitalismo e de imperialismo global, os estados nacionais exigem “um povo comprometido não com um indivíduo social superior e nem com uma religião que potencialmente abrangeria toda a humanidade, mas com um território particular e

---

<sup>48</sup> Importante ressaltar que, apesar de compreender que uma revista em quadrinho é, muitas vezes, uma obra resultante do trabalho de inúmeras pessoas e que, por isso, aquele que desenha, o responsável pelas cores, o editor e até quem coloca as letras no papel são tão autores da obra quanto o roteirista, por questões de economia de espaço, apenas o roteirista aparecerá nas citações ao longo do texto. Na bibliografia, contudo, constarão os nomes como catalogados nos encadernados publicados.

uma história intencional”<sup>49</sup>. Com isso, seus inimigos são sempre sabotadores que se faziam passar por cidadãos exemplares, mas que queriam destruir fábricas ou submarinos para retardar o progresso do país ou diminuir a capacidade estadunidense de se defender. Cabia ao Capitão proteger o território.

Entretanto, por mais que quisessem se passar por estadunidenses, tais inimigos da nação revelavam suas origens através de seu aspecto físico e seu sotaque acentuadamente germânicos ou japoneses – cabendo aos asiáticos uma representação animalesca e remotamente humana, fruto da associação clássica de vilania com o que é feio. Tais características mostram um herói mais alinhado com a ideia de nacionalismo como identidade inata de Herder (apud. JOBIM & HENRIQUES, 1992), ou seja, a noção de que as pessoas adquirem um determinado espírito, a “alma do povo”, pelo simples fato de nascer em uma determinada terra e falar uma determinada língua. Cabendo, no retrato feito pelas revistas do herói, aos alemães o gênio voltado para o mal; e, aos japoneses, a bestialidade física e mental. Também devido à adoção dessa noção, não vemos estadunidenses que atuem contra o país – o único que aparece, descobre-se depois de algumas edições ser um alemão disfarçado – e, salvo exceções que são contadas nos dedos de uma só das mãos, tão pouco se encontram alemães ou japoneses que apoiem o direito à liberdade.

Ainda sobre essa ligação com o território nacional e com sua comunidade, Cairns Craig (2002, p.9, grifo do autor)<sup>50</sup> aponta que “Foi através dos jornais e dos romances que as pessoas dos novos estados nacionais passaram a se ver *como comunidades*, como carregadores da identidade nacional e participantes da história nacional”. Essa intenção de criar uma comunidade de identidade única e ativa na história da nação está presente tanto nas histórias contadas nos quadrinhos quanto em ações externas. E com um grande sucesso, como relata John E. Moser (2009, s.p.):

Edição após edição de *Captain America Comics*, os leitores eram chamados a participar do esforço em identificar atividades de sabotadores nas suas próprias comunidades. Por dez centavos, leitores poderiam participar dos “Sentinelas da Liberdade”, uma organização dedicada a expor “espiões e sabotadores nos nossos meios que ameaçam nossa própria independência” (Simon 8). Aparentemente, a campanha foi um sucesso, pois logo as delegacias se disseram inundadas por centenas de ligações de jovens sobre “vizinhos e parentes suspeitos como potenciais sabotadores e traidores” (Benton 84) [...] Um estudo sobre *Captain America Comics*

---

<sup>49</sup> “A populace committed not to an individual social superior, nor to a religion potentially encompassing all humanity, but to a particular territory and to a purposive history”.

<sup>50</sup> “It was through the newspaper and the novel that the people of the new national states came to see themselves as *communities*, as the carriers of a national identity and as participants in a national history”.

durante este período sugere que os quadrinhos podem ter desempenhado um papel considerável nisso.<sup>51</sup>

Sua influência no mundo real era tão grande que ele passou a ser garoto-propaganda da venda de *War Bonds*<sup>52</sup> durante a Segunda Guerra Mundial (Figuras 3a e 3b). Pode-se dizer que, durante toda a guerra, os Estados Unidos tinham como representantes as figuras do Tio Sam e do Capitão América.

Figura 3 – Cartazes de venda de *War Bonds*



(a) <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/55/17/c9/5517c995024bc09faf0a729052f05ddc.jpg>. Acesso em 17/12/2015; (b) <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/a1/84/91/a18491279e1e3fc0b51b1e19730e5f22.jpg>. Acesso em 17/12/2015

Em pouco tempo, Capitão América consegue criar um cenário imaginado de uma comunidade cientificamente superior unida em torno de sua autodefesa contra o inimigo externo representada pela luta do herói contra sabotadores em território nacional. Quando então acontece o ataque a Pearl Harbor e os Estados Unidos finalmente entram na Guerra. Porém, isso não quer dizer que, nas revistas, Steve Rogers foi pra Europa e esqueceu sua casa.

<sup>51</sup> “In issue after issue of CAC [Captain America Comics] readers are called upon to participate in the effort to identify fifth-column activities in their own communities. For ten cents readers could join the ‘Sentinels of Liberty’, an organization dedicated to exposing ‘the spies and saboteurs in our midst who threaten our very independence’ (Simon 8). Apparently the campaign was a success, for soon police stations were reporting being deluged with hundreds of calls from young people reporting ‘suspicious neighbors and relatives as potential fifth columnists and traitors’ (Benton 84) [...] A study of Captain America Comics during this period suggests that comic books may have played a considerable role in this”.

<sup>52</sup> “War Bonds” foram títulos públicos com a finalidade de financiar operações militares durante o tempo de guerra em que o cidadão comum comprava tais títulos e poderia resgatar o valor emprestado ao governo com correção de 2,9% após 10 anos. (Fonte: <<http://www.u-s-history.com/pages/h1682.html>>. Acesso em 15 de janeiro de 2016).

A questão do território ainda era vital no mundo real e nos quadrinhos e, por isso, suas histórias alternavam acontecimentos na Europa e também dentro de seu país.

Os inimigos agora não são apenas membros da quinta-coluna infiltrados em solo americano, mas também as forças do Eixo – até por isso, as revistas do Capitão eram as publicações impressas mais enviadas para os soldados no *front* a fim de levantar o moral da tropa. Agora que o Capitão parte para o confronto internacional, vamos voltar nossas atenções para dois dos personagens mais icônicos de sua história: Bucky Barnes e Caveira Vermelha.

Bucky Barnes, talvez o *sidekick*<sup>53</sup> mais famoso dos *comics* depois do Robin, é o principal companheiro do Capitão América. Retratado como um jovem alegre e muito esperto, ele descobre o segredo de Steve Rogers ser o Capitão América e, por isso, convence o exército a aceitá-lo como companheiro de lutas do herói. Sua única função nas histórias era ser o lado “mais humano” e mais relacionável da publicação. Sem poderes, era o personagem com que qualquer jovem americano poderia se identificar. O que fazia dele também a “voz” do cidadão comum que, enquanto realizava seu sonho de derrotar o inimigo nazista que ameaçava a liberdade de sua nação, dava vazão a esta catarse através de xingamentos e piadas – em sua maioria, de cunho xenofóbico, porém comuns a todos os meios da época da guerra – a fim de debochar e inferiorizar o inimigo.

Caveira Vermelha, principal vilão do Capitão, não participa da origem do herói, mas é o personagem inimigo mais simbólico, pois, desde que aparece, é definido nos quadrinhos como tudo o que há de não-estadunidense no mundo e de inaceitável para a sociedade dos Estados Unidos. E, uma vez que assume o papel de símbolo antiestadunidense, seus planos são sempre de atacar o país no que ele julga ser o aspecto mais fraco no momento. Durante seus primeiros anos, a agenda do vilão é espalhar o ódio ao diferente e restringir a liberdade de todos. Tal atitude serve para configurar, por tabela, os Estados Unidos como uma nação compreensível com o que difere da norma e defensora da liberdade.

Durante todo o período da Segunda Guerra, enquanto o Capitão é a personificação do sonho americano, Caveira é a personificação dos ideais nazistas. Entretanto, quando a batalha é vencida e o mundo mergulha na Guerra Fria, o Caveira Vermelha imediatamente perde sua profunda ligação com o nazismo e diz que tal ideologia era só uma ferramenta para o grande plano de derrotar a América. Uma vez que ela perde sua utilidade, o vilão se une ao

---

<sup>53</sup> *Sidekick* é o companheiro de um personagem, geralmente um ajudante com um papel de destaque inferior ao do personagem principal. São exemplos de *sidekicks* Sancho Pança do Don Quixote, Watson do Sherlock Holmes, Bernardo do Zorro e, o mais famoso dos quadrinhos, Robin do Batman.

comunismo e começa sua marcha contra o capitalismo. Essa alteração reflete a mudança de inimigo na visão estadunidense do cenário político mundial do mundo real.

Por fim, sempre presente nas histórias do Capitão, o governo é visto de forma positiva, avançado tecnologicamente e bom; reflexo da popularidade do *New Deal* de Roosevelt. O governo incorpora e retrata ainda a crença de que o papel dos Estados Unidos era representar algo grande e que era capaz de alcançar tudo o que quisesse.

Estas características são a pedra fundamental do herói por toda sua primeira vida e é, basicamente, o que se tem a dizer das revistas durante todo o período da Era de Ouro. As histórias eram fechadas em si mesmas, não havia preocupação com uma continuidade ou com profundidade, muito menos com a evolução dos personagens. A única preocupação do roteirista, como o próprio afirma, era de espelhar a propaganda do governo e promover a ideia de envolvimento dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial (SIMON, 2003 apud HAYTON & ALBRIGHT, 2009). Com isso, tudo que o herói precisava era sorrir e destruir os inimigos estrangeiros, invariavelmente ruins, com características abaixo das humanas e representantes do mais puro mal.

Ainda assim, mesmo superficial no desenvolvimento dos personagens, as revistas do Capitão América foram as primeiras a adotar uma visão política acerca de um evento do mundo real e de fazer propaganda ativa dos ideais da nação. Tal característica de ser uma revista com um viés politizado desde seu nascimento será uma marca das histórias do herói junto com a narrativa idealizada da identidade que os Estados Unidos podem e devem representar.

Com todos esses elementos que vimos, fica fácil de entender que o Capitão América, em sua criação, tem como principal função estabelecer e manter uma identidade nacional voltada para o contexto de guerra. Suas histórias reproduzem as políticas ventiladas pelos governantes dos Estados Unidos de que o esforço de guerra é um esforço defensivo, bem como exerce as funções descritas por Craig (2002) de idealizar a nação como uma comunidade e torná-la comprometida com o território em que vive.

Mais do que isso, ao adotar o conceito de nacionalismo como identidade inata de Herder, em que a nacionalidade seria herdada ao nascer em determinada terra e falar determinada língua, adquirindo, assim, algumas características comuns de determinado povo, o Sentinela da Liberdade e sua oposição natural aos vilões estrangeiros acabam por ilustrar o conceito de diferenciação de nações que Guntram Herb (2004 apud DITTMER, 2013) chama de *Territorial differentiation*, isto é, o processo pelo qual uma entidade geográfica é produzida através da exclusão de outros territórios e de pessoas associadas a esses.



Contudo, a Segunda Guerra Mundial termina, as vendas da revista começam a cair. O povo precisa descansar da ameaça nazista e o comunismo não proporciona vilões tão fáceis de se odiar como os anteriores. O personagem não consegue repetir o sucesso dos tempos da guerra e a revista do Capitão América é cancelada.

Mesmo que sua publicação tenha sido encerrada, a semente havia sido plantada. Vindo de uma indústria desprezada como os quadrinhos, criado por forasteiros culturais como os judeus, nascia um dos principais símbolos *pop* da identidade nacional dos Estados Unidos. Uma figura politizada e que, nas palavras de J. M. DeMatteis (1981 apud DITTMER, 2013), “é mais que um homem [...] é a única constante a que o povo americano pode se segurar – uma lembrança viva de um tempo em que nós tínhamos orgulho de nós mesmos”<sup>54</sup>

## 2.2 **Whose Side Are You On?**<sup>55</sup>

A crise nos quadrinhos não demorou muito a passar. A DC Comics iniciava sua reação com o lançamento da *Showcase #4* (outubro de 1956) e, em novembro de 1961, surge a Marvel Comics com a revista *The Fantastic Four #1*. Com o retorno do sucesso dos *comics*, Stan Lee tem a ideia de trazer de volta o personagem do Capitão América. Contudo, para que isso aconteça, é preciso lidar com dois problemas, um de natureza interna e outro mais externo em relação ao mundo dos quadrinhos.

Primeiramente, como relata Moser (2009), a nova geração de leitores era diferente da de quando surgiu o herói. Eles eram, em sua maioria, estudantes universitários e exigiam um desenvolvimento mais rico tanto dos personagens quanto das histórias. Tal afirmação é corroborada pelo fato de que, no início do retorno do Capitão, quando Stan Lee emulava as histórias dos tempos de guerra, a revista vendia pouco e quase fracassou, não fosse a mudança radical nas histórias.

O segundo problema era razoavelmente mais simples: como trazer de volta um herói que, em março de 1964, deveria ter por volta de seus 40 anos e como justificar sua ausência por quase duas décadas? A resposta vem em *Avengers #4* (1964). Capitão América, durante

---

<sup>54</sup> “Captain America is more than a man – you’re the one constant the American people can hold on to – a living reminder of a time when we took pride in ourselves”.

<sup>55</sup> “De que lado você está?”. Referência ao slogan da série “Guerra Civil” (2006-2007) da Marvel que culminou no acontecimento da morte do Capitão América Steve Rogers.

uma missão ao lado de Bucky para desativar um avião-bomba, caiu nas águas do oceano Atlântico e foi congelado, ficando em estado de hibernação. Bucky, aparentemente, não teve a mesma sorte e morreu quando o avião explodiu. Décadas mais tarde, o Sentinela da Liberdade é, então, resgatado pelo grupo de heróis chamado “Os Vingadores” e, com isso, retorna ao nosso mundo, sem ter envelhecido – ou mesmo vivido – um dia sequer desde a década de 1940.

Contudo, onde um jovem da década de 1940, que não viveu as mudanças dos tempos, se encaixa neste novo mundo que ele encontra? Como vimos, não havia mais lugar para o velho Capitão/Steve Rogers e seus problemas antigos, era preciso se modernizar e modernização, segundo Jörn Rüsen (1997, p.81), significa “um desenvolvimento histórico que conduz a uma igualização progressiva das relações entre as pessoas”. Pois é isso que vemos acontecer nas novas histórias do personagem.

O Capitão passa a se preocupar menos com guerras e questões externas – em apenas duas ocasiões suas histórias têm o Vietnã como cenário e, mesmo assim, nunca se alinhando a um dos lados da batalha – e se concentra mais em questões internas, políticas ou sociais, focando na questão da luta pelos direitos civis e de igualdade, como veremos no próximo capítulo. Entretanto, o nacionalismo – agora sob a forma da discussão de até onde a lealdade aos ideais da nação incide em uma lealdade às pessoas no comando do país – se faz presente em alguns momentos do herói entre as décadas de 1960 e 1980.

Deixando Herder no passado, Steve Rogers se alinha ao pensamento de Ernest Renan de nacionalismo como cidadania (1997 [1882]) e não vê lugar para a etnografia em sua nação, já que não existe uma raça pura – ideologia a qual ele foi, por um tempo, acusado de propagar, ainda que de forma inconsciente, dado seu biótipo loiro e branco que acabava por se assemelhar ao conceito ariano dos nazistas. Steve consegue enxergar como seu país é diverso, múltiplo e como são essas características que fazem dele uma nação forte, pois, como a definição de nacionalismo como cidadania declara, nação é “um conjunto de cidadãos que optam politicamente por permanecer juntos, apesar das diferenças raciais, linguísticas e religiosas, sob um governo legitimado pela escolha deles” (JOBIM & HENRIQUES, 1992, p.113). A representação de estrangeiros como eternos vilões com características físicas sub-humanas não encontra mais lugar nas histórias do “novo” Capitão América – excetuando os casos de supervilões já consagrados na mitologia do herói.

Tais mudanças nos trazem um Capitão América mais conectado ao posto de defensor do sonho americano, ele passa a ser um personagem mais liberal e sem a paranoia da Segunda Guerra e isso já se reflete na suavização da sua primeira ação pós-transformação em

supersoldado quando sua origem é recontada pela primeira vez, em março de 1965 na *Tales of Suspense* #63.

Na nova versão, o cientista inventor do soro do supersoldado, professor Reinstein (agora chamado de Erskine), ainda é morto como na origem clássica, contudo, a participação de Rogers na morte do criminoso é diminuída nesta nova narrativa. Steve persegue o homem que, após matar o cientista, sai gritando frases de efeito pró-nazismo e contra a liberdade. Durante sua fuga, o vilão acaba tropeçando e morrendo eletrocutado, Steve chega até mesmo a avisar para o vilão tomar cuidado, pois estava indo em direção à máquina, porém não é ouvido e a morte acontece. Importante perceber que esta nova narrativa de origem é escrita enquanto o mundo vive a Guerra Fria, uma guerra que não se desenvolve em planos tão físicos como a Segunda Guerra Mundial, por isso, a ideia de o Capitão América matar alguém passa a ser algo impensável.

Ao longo de toda a década de 1960, o personagem começa a mudar, o patriota que salvava seu país do inimigo começa a combater os problemas internos da nação. Saem os nazistas e entram o crime organizado e a violência urbana. As questões sociais são o foco. A guerra é rejeitada e condenada. A morte, seja de quem for, é vista como um erro. Steve Rogers deixa de ser um combatente para se tornar um pacifista, porém sem nunca deixar de defender os ideais que, para ele, tornavam os Estados Unidos grande, isto é, a aceitação do Outro e questões de pluralidade que não estavam presentes nas histórias dos tempos de Segunda Guerra Mundial.

Outro personagem atingido pela visão de que não havia mais lugar para uma violência excessiva nas aventuras de Steve Rogers foi seu parceiro, Bucky Barnes. Este passa a ser apenas um garoto muito esperto que, quando se junta ao Capitão, não sai mais atirando com fuzis e lança-chamas nos inimigos nazistas, mas ajudando no combate através da agilidade e malandragem. Bucky passa a adotar mais o papel clássico de um ajudante-mirim.

No final da década de 1980, em outra modificação de sua origem, é o momento do Caveira Vermelha mudar uma vez mais e, indiretamente, afetar toda a razão da existência do Capitão América. A primeira mudança diz respeito ao “ponto fraco” dos Estados Unidos que ele tentará acertar agora. Tendo começado pelo país em si, na época da Segunda Guerra; migrando para o capitalismo, quando se afiliou ao comunismo; agora é a vez do Caveira atacar o multiculturalismo e a democracia, vistos por ele como fraquezas estadunidenses, e tentar causar agitações sociais. Uma vez mais, pela comparação por diferença, através da posição assumida pelo vilão, os Estados Unidos são narrados como um lugar que abraça as

diferenças – de maneira menos dominadora do que a ideia do *melting pot*<sup>56</sup> que os Estados Unidos se acreditavam como sendo no passado – e os guardiões da democracia ocidental, o que confere a eles a posição de relutantes guerreiros que são obrigados a lutar quando esta é atacada.

Outra mudança importante na figura do Caveira Vermelha é a restituição de suas ligações estreitas com o nazismo – que haviam sido suavizadas quando ele “migrou” para o comunismo, mas retornavam aos poucos desde a década de 1960. O vilão é mostrado tendo sido criado pelo Terceiro Reich como um potente símbolo para o nazismo. Com isso, o departamento de guerra dos EUA resolveu criar um símbolo que representasse a liberdade. Ou seja, sai a política de defesa física do território dos tempos de guerra e entra a política de defesa ideológica da nação. Tal visão de um Capitão menos interessado na guerra do que na identidade nacional, mais preocupado com a defesa ideológica do que com o confronto físico, vai ao encontro do que acontecia no mundo com a Guerra Fria, como destaca Dittmer (2013, s.p.):

Ao retirar o Capitão América do mundo material da Segunda Guerra Mundial e colocá-lo no simbólico mundo da identidade americana, e vendo isto como uma resposta à propaganda estrangeira, Capitão América foi separado do seu papel de supersoldado nos tempos de guerra e, no lugar, renarrado como a personificação do Sonho Americano, apesar das possibilidades narrativas de implantá-lo em várias áreas de tensão geopolíticas como representante do soldado da Guerra Fria. Claro, policiar a identidade americana era tanto uma parte da Guerra Fria quanto uma ação militar contra comunistas.<sup>57</sup>

Por fim, a relação do Capitão com o governo deixa de ser de total apoio e vai esfriando conforme Steve vai percebendo que a nação que existe nem sempre está em conformidade com a idealizada por ele. A começar pelo exemplo mais claro – e já citado – de ele só ter ido ao Vietnã em apenas duas oportunidades – uma em 1963 e outra em 1971 – e, em ambos os casos, para fins pacifistas ou humanitários.

A relação atinge o máximo de sua crise posteriormente no que seria o caso mais emblemático – junto à série “Guerra Civil” (2006-2007) e seus desdobramentos – de discórdia

---

<sup>56</sup> “*Melting pot*” designa a assimilação de diferentes povos e culturas que, ao interagirem entre si em um determinado espaço geográfico, perderiam suas características individuais e dariam origem a um povo e uma cultura inteiramente novos e diferentes dos que o formaram (McDONALD, Jason. *American Ethnic History: Themes and Perspectives*. Edinburgh University Press, 2007).

<sup>57</sup> “By pushing Captain America out of the material world of World War II and into the symbolic world of American identity, and by seeing this as a response to foreign propaganda, Captain America was detached from his wartime role as super-soldier and instead renarrated as the embodiment of the American Dream, despite the narrative possibilities of deploying him to various geopolitical hotspots as a proxy Cold Warrior. Of course, policing American identity was just as much a part of the Cold War as military action against communists”.

entre a nação idealizada representada pelo Capitão América e a nação real que se lia nos jornais do nosso mundo com a abordagem em quadrinhos do escândalo de Watergate.

Como já dito, durante a década de 1970 e parte da de 1980, as revistas do herói focaram muito mais em questões sociais, de identidade e o multiculturalismo de sua nação do que nas questões políticas e o que seria ser um patriota. Entretanto, isso muda brevemente com o escândalo de Watergate.

Na versão em quadrinhos, Capitão América enfrenta um ser misterioso chamado *Number One*, que tenta um golpe para dominar os Estados Unidos. Ao final do arco, descobre-se que, por debaixo do capuz, se encontrava o presidente da nação. Ele queria mais poder, pois não estava satisfeito por estar contido por questões legais. Uma vez que seu plano fracassa, o presidente saca uma arma e se suicida, deixando um Capitão América com a sensação, compartilhada por milhões de outros americanos no mundo real, de ter tido sua fé na nação zombada pelos seus líderes, como dito na revista.

Como resultado da perda de fé e de não saber mais qual Estados Unidos ele deve simbolizar após perceber que seus governantes não possuem o mesmo entendimento do que ele acreditava serem os ideais de seu povo, Steve Rogers declara que o Capitão América deve morrer. Ele abandona o uniforme do Sentinela da Liberdade e constrói uma nova identidade para si, sob a alcunha de “Nômade – o herói sem nação”.

Do ponto de vista simbólico, ainda que nesse primeiro momento o herói não tenha adotado a característica da mobilidade geográfica que o termo “Nômade” sugere, o conceito do nome e o epíteto de sua identidade heroica demonstram uma tendência que viria a se tornar cada vez mais evidente ao passar dos anos: a conexão que há entre os deslocamentos que ocorrem no mundo e a conseqüente queda do conceito de nação.

Segundo Braidotti (2002), a migração mundial tem contestado a noção de homogeneidade cultural das nações e promove a mudança de foco do debate de diferenças entre culturas para diferenças dentro da mesma cultura.

Uma vez que a nação é caracterizada pela ideia de uma característica comum de todos os membros do país no que diz respeito ao discurso, ideologias e valores gerando um sentimento de unidade e harmonia entre os habitantes do país, a simples ideia de culturas diferentes no território e o fim dessa homogeneidade implica a contestação do próprio conceito de nação.

Capitão América não chega a se desprender oficialmente do conceito de nação – provavelmente, nunca o fará, pois perderia sentido seu próprio nome heroico –, porém a contestação da ideia de uma identidade fixa e única para todos os que habitam os Estados

Unidos já vinha sendo desconstruída e continuou até a total ruptura dessa forma de pensar na revista. Se o herói não determina o fim da nação de forma oficial, não há dúvidas de que todas as mudanças de pensamento que acarretaram na falência do conceito foram adotadas pelo Sentinela da Liberdade ao longo dos anos.

Do ponto de vista das histórias do herói, apesar de ter durado apenas quatro edições, a existência dessa identidade é de grande importância. Ela foi o passo final para que o personagem desvinculasse o país idealizado da política do país real.

De fato, é só após um tempo como Nômade e uma ameaça do Caveira Vermelha que Steve Rogers percebe que os políticos de seu país podem ser tão ruins quanto seu arqui-inimigo. Tal constatação, porém, não implica uma afirmação de que os ideais e o sonho estejam errados. O Capitão compreende que tal problema quer dizer apenas que o inimigo pode estar em qualquer lugar.

Após a experiência como Nômade, Steve percebe que os ideais estadunidenses podem não ser perfeitos, mas valem a luta em defesa deles. Mais do que isso, Rogers percebe que o símbolo que ele é transcende a esfera política e que os Estados Unidos real nem sempre será igual ao sonho americano, mas que ele precisa lutar pelo sonho de qualquer forma.

Capitão América começa a entender que patriotismo é mais do que a defesa do país em qualquer situação – como ele pensava em sua primeira vida –, é a defesa dos valores da nação. O herói passa a ser patriota no sentido pioneiro dos estadunidenses em que, como relata Hobsbawm (1991, p.108), “pensava nos patriotas como aqueles que mostravam o amor por seu país desejando renová-lo pela reforma ou pela revolução”. A partir desse momento, o herói assume o posto de um dos maiores críticos do seu país nos *comics mainstream*.

Pode-se, inclusive, afirmar que, após ter voltado a usar o manto que o fez famoso, Steve Rogers adotou para si ainda mais noções de nomadismo do que havia feito sob a alcunha de Nômade. Afinal, “nomadismo refere-se ao tipo de consciência crítica que resiste a se ajustar aos modos de pensamento e comportamento codificados. É a subversão do conjunto de convenções que define o estado nômade, não o ato literal de viajar” (BRAIDOTTI, 2002, p.10-11). Steve Rogers começa a subverter – e continuará fazendo – as convenções estabelecidas para o papel que deveria desempenhar como símbolo nacionalista e cria para si um novo papel, o atualiza, o recria e não tem medo de destruir tudo de novo se assim julgar necessário para que continue seguindo em frente, exatamente como faz o sujeito nômade com sua morada, de acordo com Braidotti (2002). Capitão América se lembra do passado, mas vive o presente, dialogando entre os dois tempos, como o nômade, que é “dotado de memória

e capaz de funcionar em meio a estruturas coletivamente negociadas” (BRAIDOTTI, 2002, p.14).

Como podemos perceber, já neste primeiro momento de seu retorno, o personagem do Capitão América apresenta uma mudança significativa no conceito de nacionalismo expresso por ele. O herói da Segunda Guerra Mundial defendia a ideia de um nacionalismo que Gellner (2006 [1983]) define como um princípio político em que a unidade política e nacional se mostra harmônica em prol da defesa do país e combate ao inimigo. O “novo” herói por sua vez, ao ver o próprio conceito de nação enfraquecendo, se vê obrigado a repensar toda sua existência. Tal mudança na forma de pensar afeta também a maneira de encarar o nacionalismo, que passa a ser visto do modo que Gellner define como um sentimento, pois define uma verdade do que seriam os princípios da nação e reage com raiva ou satisfação de acordo com a realização ou não desses ideais por parte de seus governantes e seu povo.

### 2.3 **And there came a day unlike any other**<sup>58</sup>

A década de 1990 foi uma década para ser praticamente esquecida pelos fãs de quadrinhos de heróis. Com algumas exceções, não há um super-herói que não tenha vivido sua fase mais tenebrosa – e me refiro à qualidade das histórias – nesta época. Também não foi uma fase de grandes novidades para o Capitão América, pelo menos nenhuma referente ao intuito deste trabalho. Podemos resumir a década de 1990 dizendo que o personagem continuou no seu processo de distanciamento do governo, porém, a passos muito mais lentos do que os vistos ao longo das duas décadas anteriores. Com direito a alguns cancelamentos da revista nesse meio-tempo.

Até que vieram os anos 2000 e, em 2001, o fatídico 11 de setembro com o atentado terrorista ao *World Trade Center*. Ernest Renan (1997 [1882], p.40) afirma que “o sofrimento em comum une mais que a alegria. Em termos de recordações nacionais, os lutos valem mais do que os triunfos, pois impõem deveres, comandam o esforço comum”.

A história já é conhecida de todos aqueles que gostam de quadrinhos. A sociedade está tranquila, o bem-estar impera, quadrinhos vendem menos. Momentos de turbulência, perigo, aumento do medo, um período menos cômodo na sociedade, quadrinhos vendem muito.

---

<sup>58</sup> “E então chegou um dia como nenhum outro”. Referência à frase que geralmente introduz as histórias na revista dos Vingadores, grupo do qual Capitão América faz parte.

Christopher Knowles (2008, p.24) já concluía que “A história é velha como o tempo: só invocamos nossos deuses quando precisamos deles. Se a vida está fácil, nós os ignoramos”.

Os atentados trouxeram o medo e a insegurança e também a necessidade de união, como Renan alega que todo sofrimento comum traz. Em uma análise mais focada no ataque ao *World Trade Center*, Knowles (2008, p.24) diagnostica que:

Os acontecimentos de 11/9 evocaram a necessidade, profundamente arraigada, de que alguma coisa ou alguém salvasse o mundo civilizado de um mal sem rosto e sem nome, capaz de provocar o caos instantâneo – um tipo de destruição que antes só era visto em histórias em quadrinhos ou em filmes inspirados em histórias em quadrinhos. Para combater esses demônios invisíveis, precisávamos de deuses. Com efeito, mais uma vez, a indústria das histórias em quadrinhos reagiu, fornecendo a uma nação confusa e aterrorizada os super-heróis que poriam ordem em tudo.

É nesse contexto, e com todas essas necessidades sendo clamadas pelo seu povo, que o mais óbvio acontece: a então cancelada revista do Capitão América volta a ser publicada. Este tópico focará em dois arcos de histórias do Capitão que chamaram a atenção da mídia: “O novo pacto” de John Ney Rieber, primeira história pós-11/09 do Capitão América e “A morte do sonho” de Ed Brubaker, que mostra os desdobramentos da já citada saga “Guerra Civil”.

Começando por ordem cronológica, vejamos “O novo pacto”. Os Estados Unidos em que Steve vive não é mais aquele da Segunda Guerra e tão pouco o dos anos 1980, é uma nação abatida por um inimigo que conseguiu fazê-la sangrar em seu próprio território. Pior, um inimigo sem uma face identificável – no mundo simplista da Segunda Guerra, todo alemão era inimigo, contudo, hoje, tem-se a consciência do erro que seria pensar que todo mulçumano é inimigo. Capitão é o símbolo de um país que, alguns anos mais à frente, entrará em uma crise econômica e com um presidente – George W. Bush – com uma visão política contestada, para dizer o mínimo. E todos esses acontecimentos afetarão diretamente os quadrinhos do Capitão.

A começar pelo título da história original, *The New Deal* remonta de maneira clara à política que salvou os Estados Unidos em tempos de crise com Roosevelt, o mesmo período que, como já vimos, deu origem ao herói. Capitão América estava em um hiato, sua revista havia sido uma vez mais cancelada e estava voltando agora. De certa forma, a situação relembra o nascimento do Capitão e, uma vez mais, durante uma crise sem precedentes na história do país. O herói que defende o sonho americano, ao ser relançado sob um título nada ingênuo, trazia uma esperança de solução para a crise em que o país se encontrava, assim como o presidente que lançou o pacote político que origina o nome desse arco de história do herói salvou a nação no passado.



O início é emocionalmente forte, vemos os terroristas tomando um avião, outros terroristas comemorando em seu território o sucesso da missão e, depois, um civil Steve Rogers em meio a cinzas e escombros. Conversando com bombeiros, ele declara que isso é guerra. Porém, quando mandado pelo seu superior para Kandahar ou qualquer outro lugar onde ele seria necessário em batalha, Rogers se recusa e diz que ele é necessário ali, nos escombros, por pessoas que estavam lutando debaixo deles para não morrer.

O herói já deixa claro, de início, que não irá para o exterior lutar uma guerra. Sua guerra é pela defesa de seu povo, não pelo ataque a outra nação. De fato, muito tempo passará até que o herói ponha os pés em solo estrangeiro – para ser mais preciso, no Iraque – e, mesmo quando o faz, é visitando líderes religiosos locais e discutindo uma maneira de encerrar o conflito em paz. Tal atitude por parte do herói pode não parecer muito surpreendente, uma vez que ele já tinha se ausentado de todas as guerras posteriores à Segunda Guerra Mundial, todavia, esta foi a primeira guerra na qual ele se posicionou contra uma ordem direta e afirmando que não iria.

Logo em seguida à abertura da história, vemos o civil Steve Rogers andando pelas ruas e cruzando com um garoto, Samir, de origem islâmica. O herói o aconselha a ir para casa por temer pela segurança dele, porém o garoto não o escuta e diz que seu pai nasceu ali e que não se chama Osama<sup>59</sup>. Quadros depois, Samir é atacado com um canivete por um cidadão que o acusa de ter matado sua filha, Jenny, quando o canivete vai acertar o garoto, ele se estilhaça ao se chocar contra a estrela e as cores do país presentes no escudo do herói (Figura 4). O destaque da cena – que só mostra o centro do escudo e o canivete se estilhaçando – trata de reestabelecer a imagem de um Estados Unidos forte o suficiente para dizimar qualquer ameaça, porém preservando a narrativa de exercer tal força apenas para a defesa de si mesmo ou de outros inocentes.

---

<sup>59</sup> Alusão a Osama Bin Laden, autodeclarado mentor do ataque de 11 de setembro ao *World Trade Center*.

Figura 4 – Ataque a Samir



Fonte: RIEBER, John; CASSADAY, John. *Captain America Volume 1: The New Deal* Hc. Marvel Comics, 2003.

Após salvar Samir do ataque e ser reconhecido pelo cidadão estadunidense que pretendia atacar o garoto pelo simples fato de ele ter a mesma origem daqueles que mataram sua filha, Capitão se mostra compreensivo dos motivos que levaram o agressor a agir de tal forma, mas ressalta que não há justiça no ato e que a raiva deveria ser direcionada para o inimigo. Samir convence o herói a deixar o homem livre e a cena termina com um aperto de mão entre o agressor e a quase-vítima. O Capitão deixa o local com o pensamento de que eles podem até caçar os terroristas e pulverizar cada rocha que eles tocaram. Contudo, de nada vai adiantar se o país não se sustentar como povo, como nação, não procurando vingança, mas, sim, justiça e defendendo a liberdade, mantendo o sonho americano vivo.

Por meio da defesa de um muçulmano de um ataque efetuado por um estadunidense, temos a figura do Capitão clamando por uma conscientização do povo de que o inimigo não é um grupo étnico ou religioso. O herói acaba por associar a sua própria imagem – e clamando para que seus compatriotas sigam seu exemplo – a um ideal de pertencimento a uma nação

que, segundo Hobsbawm (1991, p.108), “foi preservado em sua forma pura nos Estados Unidos. Os americanos são aqueles que desejam sê-lo”.

Esta cena, embora seja claramente um abraço a essa ideia de Hobsbawm e uma reprodução de dois diferentes tipos de “ser estadunidense”, que têm o direito à liberdade de crença e não devem ser julgados pela sua origem, também traz embutido um discurso que estabelece os Estados Unidos como amantes da liberdade e seus inimigos como pessoas que querem destruí-la. Tal pensamento poderia trazer desdobramentos problemáticos, felizmente, não é o que vemos nas páginas que se seguem.

Há um corte de sete meses na narrativa e somos apresentados à cidade fictícia de Centerville, em um domingo de Páscoa. Cenário em que acontece um ataque terrorista com bombas que caem do céu em balões e, depois, com os terroristas tomando a Igreja em que ocorria uma missa.

Como bem destaca Dittmer (2013), essa representação de uma cidade pequena não é comum nos *comics* de super-herói, que, geralmente, se desenrolam em grandes centros urbanos. Com isso, ele argumenta, a escolha deste local para um ataque é feita de maneira deliberada para conseguir uma resposta mais emocional dos leitores ao ver o coração dos Estados Unidos sendo atacado. É durante este ataque que começamos a ver uma nova maneira de pensar tomando forma no herói.

Vimos anteriormente que, entre as décadas de 1960 e 1980, o herói saiu de uma fé cega na nação e de batalha contra o inimigo estrangeiro para uma visão mais neutra em relação à política externa e mais crítica no que se referia às questões internas. O que vemos agora é a extensão desse pensamento crítico também sobre o papel do país no cenário externo.

É verdade que muitos clichês ainda são usados nas histórias. O grande terrorista em Centerville, Al-Tariq, se autoproclama como sendo a personificação do ódio e se utilizando de crianças como seus soldados, mantendo a tradição de um vilão desumano presente desde o Caveira Vermelha na Segunda Guerra Mundial. Contudo, ao longo de toda a narrativa, o próprio Capitão América problematiza a posição de seu país e tenta ver a situação sob uma perspectiva mais ampla, de como os Estados Unidos foi responsável pelo mal que o ataca no presente.

Evitando a miopia que tomou conta de toda obra que abordava o tema pós-11/09, Rieber não se furta de usar o personagem do Capitão América para reviver e questionar os motivos e o direito dos Estados Unidos do passado de financiar grupos terroristas para lutar contra a União Soviética durante a Guerra Fria. O herói não se esquece de refletir também sobre o quão certo eles estavam ao bombardear vilarejos de inocentes inteiros como retaliação

e mesmo o quanto ainda hoje seriam os Estados Unidos inocentes quando se via que estavam sendo atacados por armas e tecnologia de procedência do próprio exército estadunidense, o que provoca a pergunta de como os terroristas teriam acesso a tais armas.

Com tudo isso, até mesmo o 4 de julho é posto de lado. Quando ele acontece na história, ao invés de vermos um Capitão exaltando a nação e tudo o que ela representa – como ele havia feito em diversos outros momentos –, vemos um herói lamentando o quanto o país e suas ações estão distantes do que deveriam ser e o quanto se agarrar ao sonho americano, por mais irreal que ele possa parecer hoje, é a única solução.

Em uma das cenas mais fortes da história (Figura 5), uma cena de ação em que o Capitão enfrenta inimigos, em pleno dia da independência estadunidense, se desdobra. Steve batalha contra os inimigos, mas seus adversários estão em uma maioria esmagadora, bem treinados e fortemente armados. Ainda assim o herói não foge da batalha. Durante toda a luta, temos acesso aos pensamentos internos do herói e, intercalando com as cenas de luta, vemos cenas de uma vida representativa do sonho americano que Steve gostaria de ter tido, mas nunca pôde devido ao seu trabalho como herói. Ao final da batalha, Capitão América acaba caindo em um rio enrolado em uma bandeira dos Estados Unidos rasgada e em chamas após ser atacado pelos terroristas. Uma alegoria acurada do momento da nação.



Figura 5 – A bandeira e o sonho em chamas



Fonte: RIEBER, John; CASSADAY, John. *Captain America Volume 1: The New Deal* Hc. Marvel Comics, 2003.

Um último aspecto a ser ressaltado sobre “O novo pacto” são as capas das seis edições que compõem o arco. Elas são uma questão à parte, com sua própria narrativa que dialoga com o que vemos dentro da revista. Se alguma capa faz frente ao teor nacionalista presente na primeira edição do herói nos idos de 1941, são as que apresentam a história de “O novo pacto”. Começando pela edição número 1 (Figura 6a), vemos um gigante Capitão América segurando a bandeira em uma das mãos e o escudo levantado em outra, como que liderando um ataque. Atrás dele, caças levantam voo e, abaixo, soldados marcham em direção à batalha.

Não há como se enganar, os Estados Unidos estão em guerra. Em um nível jamais visto – do ponto de vista dos quadrinhos – desde a Segunda Guerra Mundial.

Figura 6 – Capas das edições 1 e 2 do arco “O novo pacto”



Legenda: (a) Edição 1; (b) Edição 2

Fonte: RIEBER, John; CASSADAY, John. *Captain America Volume 1: The New Deal* Hc. Marvel Comics, 2003.

Contudo, quem é o inimigo que não aparece na primeira edição desse novo arco? Na edição 1 de 1941, estava claro que os nazistas eram a ameaça inimiga. Na edição 1 de 2001, temos apenas os soldados e o Capitão, nenhum oponente. O inimigo, contudo, estava reservado para a capa da edição 2 (Figura 6b). Nela, vemos o Sentinela da Liberdade com seu escudo esmagando o “Terror” – literalmente, a palavra “terror” – que ele conclama a todos para combater (*FIGHT*).

Ainda mantendo o teor convocatório, a capa da edição 3 dispensa comentários (Figura 7a). Nela vemos parte da bandeira estadunidense sendo atravessada pela mão do Capitão América no mesmo estilo da convocação do Tio Sam para o exército nos tempos da Segunda Guerra Mundial e, embaixo, a pergunta “Você está fazendo a sua parte?”. A edição 4 (Figura 7b) mantém a ideia de esforço de guerra presente ao longo das capas anteriores, com um



Capitão América correndo em direção a alguém e tiros sendo refletidos por seu escudo. Embaixo, a mensagem “Nunca desista”.

Figura 7 – Capas das edições 3 e 4 do arco “O novo pacto”



(a)

(b)

Legenda: (a) Edição 3; (b) Edição 4

Fonte: RIEBER, John; CASSADAY, John. *Captain America Volume 1: The New Deal* Hc. Marvel Comics, 2003.

A essa altura, parece que as capas trazem mensagens completamente opostas à do interior da revista. De um lado, o interior convida todos os cidadãos estadunidenses a não agirem por vingança, o Capitão se nega a ir para o *front* guerrear, preferindo ficar no próprio Estados Unidos protegendo seu povo e, ao longo da história, o herói se apercebe dos erros e dos males causados pelo seu país e que acarretaram, em última análise, os ataques dos quais foram vítimas. De outro, as capas parecem fazer uma campanha a favor da guerra como nunca visto após a Segunda Guerra Mundial. Até que chegam as edições 5 e 6 e as capas anteriores passam a possuir um novo significado.

Na edição 5 (Figura 8a), a capa nos traz a imagem de vários cidadãos comuns ao fundo – pessoas que poderiam ser vítimas do ataque de 11 de setembro – e, na frente, o escudo do Capitão com a mensagem “Honre eles”. A capa da edição final do arco, a edição de

número 6 (Figura 8b), traz o herói com todos os símbolos da nação ao fundo – as cores, a bandeira e a águia – e subindo em um pódio onde se lê “Liberdade e justiça para todos”.

Figura 8 – Capas das edições 5 e 6 do arco “O novo pacto”



(a)

(b)

Legenda: (a) Edição 5; (b) Edição 6

Fonte: RIEBER, John; CASSADAY, John. *Captain America Volume 1: The New Deal* Hc. Marvel Comics, 2003.

Com essas duas últimas capas e o interior da história, a mensagem fica clara. Os Estados Unidos erraram muitas vezes por terem se distanciado da nação que deveriam ser, por terem deixado de lado o sonho americano. Cometeram barbaridades em nome da vitória em inúmeras guerras sem sentido. Abriram mão da justiça e da liberdade ao ajudar terroristas a atacarem países que consideravam inimigos sem se importarem com quantos inocentes morreriam e a situação em que a terra estrangeira ficaria ao fim do confronto.

Agora, todos esses atos estavam cobrando seu preço na forma do terror que os atingia no início do novo milênio. Um terror que deveria ser combatido em defesa dos inocentes que ainda existem na nação, porém, contra um inimigo tão diferente de tudo que não poderia ser derrotado em uma guerra física como Hitler foi derrotado. Um adversário que exige o esforço de todo americano, todos precisam fazer sua parte.



Contudo, tal esforço não era somente pegar em armas e financiar o exército, mas, sim, honrar a memória das vítimas, enfrentar os problemas do país e tentar, uma vez mais, trazer a nação real para perto do sonho. Por mais difícil que fosse, nunca desistir do sonho e dos ideais de vida, liberdade e busca da felicidade definidos na declaração de independência dos Estados Unidos como direitos inalienáveis de todo ser humano. Fazer do país um verdadeiro defensor da liberdade e da justiça para todos os povos – e não somente para si mesmo. Sem revanchismo, adotando a todos que adotaram o país como seu também, independente de origem e religião.

Obviamente, uma visão tão crua e direta das responsabilidades dos Estados Unidos e com uma análise menos apaixonada da situação em detrimento de uma narrativa ufanista digna dos tempos de Segunda Guerra Mundial do herói não agradou aos responsáveis pela publicação da revista. Após 9 edições (as 6 do arco “O novo pacto” e três do arco “Extremistas”, que deveria possuir cinco edições), John Ney Rieber foi substituído por Chuck Austen, que se limitou a fazer histórias rasas do Capitão enfrentando o vilão do mês até que a revista fosse cancelada por baixas vendas pós-substituição de roteirista.

O cancelamento nos mostra que, talvez, esse Capitão América que mantinha a tradição da postura adotada na segunda metade do século XX estivesse mais alinhado ao pensamento da população. Um herói que defendia os ideais do país, mas sem deixar de lado a postura questionadora e sem medo de enfrentar os fantasmas e erros de seus governantes e seu povo era, provavelmente, o desejo de seus leitores. Embora não fosse o dos editores responsáveis pela decisão de publicação.

Quatro anos após a passagem de Rieber pelo Capitão, o herói retorna com Ed Brubaker em seu comando. Sem dúvida, Brubaker está entre os melhores roteiristas que passaram pelo personagem de todos os tempos – se não for o melhor –, ao assumir o título, o roteirista trouxe inúmeras mudanças a fim de atualizar o herói para os novos tempos.

Em sua passagem pela revista, o Caveira Vermelha tem a consciência transplantada para o corpo de um americano, um indício de que o inimigo está mais interno do que pode se pensar. A “fraqueza” da América que o vilão resolve explorar também mudou, não são mais as agitações sociais o que ele almeja, agora ele é um homem de negócios. Dono de uma corporação transnacional, o Caveira tem como objetivo voltar o livre comércio contra o próprio Estados Unidos. Ele viria a ser o responsável, nos quadrinhos, pela crise do crédito que ocorreu nos anos de 2007 e 2008 na nação estadunidense.

Depois foi a vez de Bucky Barnes mudar. É revelado que, pensado como propaganda contra a juventude hitlerista, Bucky é imposto ao Capitão América – que é contra a presença

de adolescentes em guerras. Bucky também deixa de ser um jovem alegre que sai distribuindo balas com sua metralhadora ou o *sidekick* ágil e esperto e, agora mais sério, passa a ser um agente treinado pelos ingleses para ser uma máquina de matar. Nas sombras, Bucky pode fazer o que o Capitão América não pode como um símbolo. A questão da importância da imagem propagandeada pelo herói e seu ajudante fica mais clara do que nunca nas histórias de Brubaker.

Tais mudanças são de fácil entendimento. Já é de conhecimento geral o poder da propaganda mesmo – e, talvez, principalmente – durante a guerra. Logo, nada mais natural do que trazer esse caráter propagandístico para a história do herói. Já a não aceitação de jovens em campos de batalha por parte do Capitão pode se mostrar como uma dupla crítica, pois faz referência às crianças usadas pelo “inimigo” terrorista como soldados, mas também pode ser visto como uma crítica ao próprio presidente por mandar tantos jovens para a “Guerra contra o Terror”. Aliás, a crítica às decisões do próprio governo também pode ser vista na hipocrisia que é não querer manchar o símbolo, mas contratar alguém que faça o trabalho sujo, ainda mais um jovem.

Porém, a mais radical das mudanças se dá na relação do Capitão com a política do seu país. A separação entre governo e Capitão chega ao máximo e eles não possuem mais ligação. Na verdade, como sinalizado já na mudança da origem do Bucky, o Capitão chega, por vezes, a atuar como uma voz antigoverno, mas sempre em favor do que acredita serem os ideais fundadores dos EUA. Muitos exemplos poderiam ser citados, dentro e fora do mundo dos quadrinhos, entretanto o que mais chama a atenção é a dobradinha de histórias “Guerra civil” e “A morte do sonho”.

Em “Guerra civil”, roteirizada por Mark Millar, vemos uma briga entre heróis. O governo estadunidense lança uma lei intitulada “Lei de Registro de Super-Humanos” que obriga todos os heróis a se registrarem (dizendo sua identidade secreta, poderes entre outros dados) e a passarem por um treinamento militar, ficando sob as ordens do governo. De um lado, os heróis pró-Registro, comandados pelo Homem de Ferro, seguem a lei. De outro lado, os heróis anti-Registro, liderados pelo Capitão América, argumentam que tal lei viola os direitos do cidadão à privacidade e veem com receio o fato de estarem sob as ordens do governo pois, segundo eles, quanto tempo levaria até o governo determinar o que eles deveriam ou não combater<sup>60</sup>? Após muitas batalhas, a equipe do Capitão América está

---

<sup>60</sup> Vale ressaltar que esse temor não é sem fundamento na realidade dos quadrinhos, uma vez que, em duas situações nas décadas de 1970 e 1980, o próprio Capitão América abdicou do uniforme e do nome por se recusar a entrar em batalhas de cunho político que o governo o mandou lutar, alegando que Steve era um funcionário do

ganhando. Porém, o herói nota que, nessa luta, quem mais está sofrendo é a população. Ao perceber tal fato, Steve Rogers se entrega a fim de acabar com o conflito. A história termina com o Capitão América sendo preso.

O teor de crítica ao longo da revista fica claro e, como relatam Hayton & Albright (2009), a própria Marvel afirmou que a história foi escrita intencionalmente como uma alegoria ao *Patriot Act*<sup>61</sup>, à “Guerra ao Terror” e aos ataques de 11 de setembro. O fato de o herói-símbolo maior da nação ir contra o governo ao longo da história parece deixar a posição da Marvel e seus roteiristas bem clara quanto ao comando de George Bush e os posicionamentos dos Estados Unidos da época.

Brubaker, que vinha escrevendo as histórias do Capitão desde antes da “Guerra Civil”, assume a partir do momento após a prisão e trabalha o julgamento do herói. Ou o que seria o julgamento, uma vez que o herói não chega ao tribunal. Quando Steve Rogers é conduzido por policiais para o tribunal a fim de ser julgado por seus “crimes”, algemado e passando pelo meio do público, ele é assassinado por um atirador, até então, misterioso e morre nas escadarias da corte.

Essa cena é icônica por vários aspectos ali representados. Na narração da cena, Bucky Barnes se revolta em como o governo vai expor Steve Rogers como um meliante comum, esquecendo tudo o que o herói fez pelo país. Ele se revolta igualmente com o povo que também esquece isso e se importa apenas com o medo – clara referência aos sacrifícios de liberdade que o povo estadunidense aceitou fazer após o medo de o terrorismo crescer e tal situação ser usada pelo presidente em exercício na época em prol de si mesmo. De fato, o povo chega a xingar e jogar tomate no Capitão. Vemos Steve Rogers vestindo o uniforme, algemado e, mesmo algemado, salvando um policial de ser alvejado por um tiro e, por fim, vemos Steve sendo morto.

Traduzindo a cena, vemos o sonho sendo humilhado pelo governo que se esquece do que deveria representar e defender em prol de seus próprios interesses mesquinhos. Vemos a população trocando o sonho por uma falsa sensação de segurança que afaste, ainda que apenas de forma ilusória, o medo de suas casas. Vemos o sonho ser trancafiado, esquecido e, por fim, morto por essa nação do terror de George W. Bush. Tudo isso em quatro páginas e meia, ou 26 quadros escritos por Ed Brubaker e desenhados por Steve Epting.

---

governo e o herói julgava serem batalhas em que seus políticos estavam do lado errado. Nesses dois momentos, o herói adota, uma vez mais, o manto do Nômade em um e o de “Capitão” em outro.

<sup>61</sup> *Patriot Act* é um decreto do governo estadunidense que, entre outras medidas, autoriza a interceptação de telefonemas e e-mails de organizações e pessoas suspeitas de ligação com terrorismo sem autorização prévia da justiça (Disponível em: <<http://www.justice.gov/archive/ll/highlights.htm>>. Acesso em 15 de janeiro de 2016).

Tal história acaba por trazer também alguns questionamentos que cabe a cada leitor achar a resposta. O que significa a morte do Capitão? Seria o herói nacionalista um ser desnecessário em tempos em que o próprio conceito de nação se vê enfraquecido? Seria o herói um anacronismo que precisava ser terminado? Um símbolo de uma nação antiga que não cabe mais em um Estados Unidos moderno e melhor? Ou seria a morte do símbolo o retrato de um país que vê seus ideais morrerem nas mãos do fanatismo, não dos inimigos, mas de seus governantes? A resposta oficial talvez nunca saberemos, uma vez que Hayton & Albright (2009) nos informam que o editor da Marvel declarou que a morte do herói possui um significado político e que, enquanto ele compreende que mais de um significado conflitante pode ser tirado da história, a editora não se pronunciará para dizer qual é o certo.

Contudo, ao analisarmos o progresso do personagem e seu estabelecimento como um crítico ativo das políticas adotadas por seu país e cada vez mais saudosos de um Estados Unidos idealizado, uma nação que poderia ter vindo a ser, mas que nunca existiu de fato, a aposta que me parece mais coerente é de que a morte do herói vem como uma crítica. Um funeral para a morte dos ideais estadunidenses nas mãos de um presidente tão fanático quanto os inimigos que ele alega combater.

Esta história, uma clara referência ao governo de George W. Bush, não é a única a criticar o governo e sua “política do terror”, mas é, certamente, a mais icônica e a que ganhou maior notoriedade, posto que foi noticiada nos maiores jornais do mundo real, com direito a análise de críticos das mais variadas áreas sobre o real significado do evento e até entrevista com roteiristas de quadrinhos para explicar o ocorrido, como vimos no Capítulo I.

Independentemente do significado que cada um retire da crítica presente nesse arco, com essas histórias, a figura do Capitão se desliga completamente da imagem do governo; tanto para que possa criticá-lo livremente sempre que ele “trair” os ideais que o herói acredita serem os que nortearam a nação desde seu início, quanto para que Steve sirva como a lembrança constante do que os Estados Unidos deveriam/poderiam ser e, uma vez sendo, poderem sentir orgulho de si mesmos.

Cairns Craig (2002) assevera que o nacionalismo é um sistema de valores e que a morte da nação seria a morte desses valores. Após este breve resumo sobre a longa história do Capitão América, podemos ver que, para o herói, isso é bem verdade. Ele não entende nacionalismo como “meu país, certo ou errado, acima de tudo”, mas, sim, como a defesa dos valores que mantêm a nação viva. E esta constância é a pedra fundamental que sustenta o personagem por décadas. Todo o resto é passível de mudança. E, de fato, todas as outras características mudarão de acordo com as necessidades dos tempos para que o Sentinela da

Liberdade continue sendo relevante para a identidade nacional, mesmo tendo sido criado há muito tempo.

Vimos Capitão América ser radicalmente a favor do governo, moderadamente contra e até um opositor declarado. Vimos ele e Bucky serem capazes de matar, depois serem incapazes de tal ato e, novamente, capazes de fazê-lo em nome da defesa da nação. Vimos também o Caveira Vermelha se aliar aos mais diversos grupos e atacar os mais diversos aspectos da sociedade estadunidense para tentar acabar com os EUA. Todas mudanças regidas pelas circunstâncias do povo e da nação e pela época em que as histórias foram escritas.

Vimos o Capitão afetar o mundo real sendo responsável pelo aumento no número de denúncias de possíveis espiões em solo estadunidense na década de 1940, bem como seus criadores virarem inimigos de fascistas/nazistas em solo estadunidense por defender que o país entrasse na Segunda Guerra Mundial. É bem provável, embora um estudo sobre isso seja talvez impossível passado tanto tempo do ocorrido, que, analogamente, sua política e discursos de diferenciação entre mulçumanos e terroristas – quando muitos pregavam serem a mesma coisa – e seu discurso contra o ódio e a vingança em inocentes tenham ajudado e até salvo a vida de muitos mulçumanos que viviam nos Estados Unidos após o ataque ao *World Trade Center*.

Vimos também como, conforme o próprio conceito de “nação” ia se esfacelando no mundo real, a ideia de nacionalismo nas revistas do herói foi sendo retrabalhada e mudou de um princípio político para um sentimento baseado nos princípios idealizados da fundação da nação. Tal mudança para um nacionalismo mais alinhado a uma emoção, abriu as portas para que a própria noção de território saísse do que Guntram Herb (2004 apud DITTMER, 2013) chama de *Territorial differentiation*, perfeitamente coerente com um período de guerra entre nações, e passasse a se alinhar mais com o que o geógrafo chama de *Territorial bonding*, isto é, o processo através do qual conexões emotivas são forjadas entre o povo e seu território.

Em consequência de tais mudanças, o próprio “ser estadunidense” deixou de ser algo condicionado à sua língua e ao lugar de nascimento. Mais coerente com a realidade de um país que é o ponto de destino de muitas formas de deslocamento, tal conceito de pertencimento ao país passa a ser pensado mais como um conjunto de cidadãos que decidem estarem juntos sob um governo escolhido por eles apesar de qualquer diferença racial, linguística ou religiosa que exista. O que faz o herói migrar de um pensamento mais parecido com as ideias de Herder e se alinhar ao conceito de Renan de nação como cidadania.

Se você ler qualquer revista do Capitão América que tenha sido publicada após o fim da Era de Ouro esperando ver um herói ufanista e alinhado com toda e qualquer decisão

tomada por seu país, uma propaganda imperialista do *American way of life*, você terá uma grande decepção. Ele ainda se veste com as cores e a bandeira dos Estados Unidos, mas sua lealdade é muito maior aos ideais humanistas fundadores da nação do que ao espaço geográfico. Seu compromisso com o país vai sendo gradualmente substituído pelo compromisso com seu povo. O sonho americano vai desbotando e dando lugar ao sonho humano. O soldado se retira em prol do herói. Nas palavras de um roteirista de quadrinhos que passou pela revista do Sentinela da Liberdade:

Algumas pessoas veem o Capitão como um anacronismo, um regresso a uma outra era. Pior ainda, alguns o veem como o símbolo do imperialismo estadunidense. Eles não entendem o conceito. Capitão América, o herói fantasiado, é a personificação de tudo o que há de melhor e mais brilhante no *conceito* dos Estados Unidos: um conceito que transcende a nação que deu origem a ele. Steve Rogers, o homem, representa todo aquele que procura um mundo melhor para si mesmo e seu vizinho. Alguém que luta por uma vida decente e misericordiosa. Isto faz dele um de nós – *todos* nós, não importa nosso país de origem – e garante que este personagem vai continuar conosco em toda a sua espalhafatosa e vibrante glória pelas próximas décadas. (DeMATTEIS, 2009, s.p. Grifos do autor)<sup>62</sup>

Não importa o país de origem, como diz DeMatteis na citação acima. Os valores que Steve Rogers defende e acredita como sendo o “conceito” dos Estados Unidos estão acima da nação. Como afirma o roteirista, eles são universais. Capitão América, apesar do nome, transcendeu os Estados Unidos e o próprio continente americano. Ele é toda a humanidade. E esse é o segredo para a sua permanência mesmo após a queda do conceito de nação. Ao mudar sua luta da guerra pela nação de 1940 para a guerra por valores e pela igualdade – como veremos no próximo capítulo –, Capitão América transcende as limitações que tinha em sua criação. Seu deslocamento temporal e, posteriormente, esse deslocamento de seu simbolismo e luta o salva da morte a que estava fadado desde sua criação. Sem precisar lutar por um conceito em colapso, Steve pode continuar sua luta em prol do seu país e da humanidade, no geral. Pode continuar defendendo seu povo e os valores que julga terem dado origem a ele e à sua nação.

Afirmar que as histórias do Capitão América, ou os *comics* em si, são responsáveis pela concepção que o cidadão estadunidense faz do que é ser um estadunidense ou mesmo dos valores e ideais da nação pode ser um exagero. Todavia, é inegável que as histórias em

---

<sup>62</sup> “Some people view Cap as an anachronism, a throwback to another era. Worse, some see him as a symbol of American imperialism. They miss the point. Captain America, the costumed hero, is the embodiment of all that’s best and brightest in the *concept* of America: a concept that transcends the nation that birthed it. Steve Rogers, the man, represents everyone who seeks a better world for himself and his neighbors; who strives to live a decent, compassionate life. That makes him one of us – *all* of us, no matter our country of origin – and insures that that character will still be with us, in all his gaudy, vibrant glory, for decades to come”.

quadrinhos, em especial a deste herói nacionalista, com seu poder de influenciar e ser influenciada pelo mundo real, contribuíram consideravelmente para o debate, causando a queda de certas ideias que compõem o imaginário coletivo e a fixação de outras.

A nação como composta por uma comunidade homogênea não existe mais. A realidade é bem diferente do *melting pot*. Não há fundição de culturas, o que há são diversas culturas convivendo em um mesmo espaço e, com isso, “negociação” é a palavra de ordem. Contudo, uma vez que a negociação se inicia, não há como fingir que exista apenas um tipo de pertencimento. Os Estados Unidos não são exceção. Em 1940, talvez, a ilusão de apenas um grupo como representante do que é “ser estadunidense” fosse algo viável. A partir da década de 1960, porém, diversos grupos “varridos para debaixo do tapete” em prol da ideia de um grupo homogêneo começam a se fazer presentes, a querer seu reconhecimento como uma existência real. Debates sobre as diversas identidades presentes nos Estados Unidos têm início. A luta em concordância com a levantada pelo movimento dos direitos dos negros é a que mais se sobressai nos quadrinhos do Capitão América, como veremos a seguir.

### 3 UMA VERDADE INCONVENIENTE: A NAÇÃO ESCONDIDA GANHA VOZ

*Eu não lembro quando exatamente eu li minha primeira revista em quadrinhos, mas eu lembro claramente o quão liberto e subversivo eu me senti como resultado*  
(SAID, Edward)<sup>63</sup>

A questão da identidade é, talvez, a mais central dos Estudos Culturais contemporâneos. Tudo o que se discute, de uma forma ou de outra, recai em identidade. Entretanto, tal tema se mostra bastante complexo, uma vez que a identidade é uma construção e não uma essência.

A identidade torna-se foco de discussão quando percebemos que ela não é parte de uma natureza fixa desde o nascimento, não é algo genético. Ao contrário, ela é um construto diário sujeito a modificações e rearranjos motivados pela menor das mudanças no mundo que nos cerca. Ainda que muitos se acreditem identidades fixas e imutáveis, a identidade de hoje não é a mesma de ontem. Fernando de Toro (2010) afirma que necessitamos de alguma forma de identidade, mas que as formas passadas devem ser superadas.

Em concordância com tal forma de pensar, Stuart Hall (2005) já nos garantia que tais identidades estáveis, que estabilizavam o mundo social, estão em declínio. Inúmeros processos de migrações que acontecem por todo o planeta “estão mudando de composição, diversificando as culturas e pluralizando as identidades culturais dos antigos Estados-nação dominantes, das antigas potências imperiais, e, de fato, do próprio globo” (HALL, 2009 [2003], p.43). Esse processo cria diversas “minorias” dentro das sociedades e tal fato:

Inaugura um novo processo de “minorização” dentro das antigas sociedades metropolitanas, cuja homogeneidade cultural tem sido silenciosamente presumida. Mas essas “minorias” não são efetivamente “restritas aos guetos”; elas não permanecem por muito tempo como enclaves. Elas engajam uma cultura dominante em uma frente bem ampla. Pertencem, de fato, a um movimento transnacional, e suas conexões são múltiplas e laterais. (HALL, 2009 [2003], p.43).

Esses processos migratórios acarretam, ainda segundo o teórico, o surgimento de novos tipos de identidades e a fragmentação do indivíduo moderno. A partir de então, podemos concluir que, se as antigas identidades, fixas e imutáveis, sustentavam o mundo

---

<sup>63</sup> “I don’t remember when exactly I read my first comic book, but I do remember exactly how liberated and subversive I felt as a result” (SAID, Edward. “Homage to Joe Sacco”. In: SACCO, Joe. *Palestine*. Fantagraphics Books, 2001)



social; agora, elas começam a ruir e a dar passagem para identidades novas, múltiplas e fragmentadas. Como consequência, o próprio mundo social acaba sendo afetado por tal declínio.

Essas questões identitárias também ocorrem no mundo das histórias em quadrinhos. Entretanto, o processo pelo qual essas questões se revelam se mostra mais linear. Primeiro acontece a mudança do mundo social dos heróis, que passa a reconhecer o direito de fala e representação de um grupo minoritário ignorado no passado, sem a necessidade de que esse grupo passe por um processo de aculturação. Em resposta, surgem as mudanças nas identidades desses heróis. Essas mudanças são representadas pela já mencionada alteração na “história de origem”, na qual um herói pode mudar de etnia, orientação sexual, religião ou qualquer outra categoria definidora do conceito de identidade; ou pelo surgimento de um personagem completamente novo com a mesma função.

Vimos no capítulo anterior que os mitos são trans-históricos e que, apesar da sua narrativa cíclica, seu significado é constantemente alterado dentro da história. Isso não é verdade apenas para a questão nacional. Seguindo ainda o caminho trilhado pelo personagem do Capitão América Steve Rogers, percebemos que, após o início da transformação no pensamento do que representa a nação Estados Unidos, a discussão sobre a identidade em suas histórias foi a consequência natural dos questionamentos apresentados pelo herói. Importante ressaltar aqui que tal sucessão não implica dizer que, de uma hora para outra, o personagem esqueceu todas as questões que ele levantou sobre a nação e passou a tratar só da identidade. Ao contrário, suas histórias abordam os dois temas.

Essa abordagem simultânea dos dois temas implica um foco maior nas questões que se referem à identidade nacional e à sociedade estadunidense do que na identidade em um caráter mais pessoal. Entretanto, essa conscientização de que os Estados Unidos não viviam em um *melting pot* cultural e, sim, em uma *salad bowl*<sup>64</sup> é um primeiro passo – e muito importante – para o colapso da identidade moderna e subsequente abordagem multicultural nos quadrinhos. Só após este colapso – processo que durou mais de 30 anos –, é que as histórias em quadrinhos se encontraram em transição para sociedades *pós* nas quais as questões de identidade e gênero se fariam mais presentes.

---

<sup>64</sup> Oposto à noção de *melting pot* e mais próxima do multiculturalismo, o conceito de *salad bowl* argumenta que diferentes indivíduos podem e costumam manter suas identidades e, ainda assim, coexistir em harmonia com outras dentro de um mesmo território. Sendo tal processo possível devido às leis e ao mercado comuns a que estão sujeitos, habitando o mesmo espaço (Fonte: <<http://www.hoover.org/research/melting-pots-and-salad-bowls>>. Acesso em 16 de janeiro de 2016).

Como vimos anteriormente, o personagem Steve Rogers possui, no mínimo, duas vidas completamente distintas – a que ocorre durante a Segunda Guerra Mundial e a que acontece a partir do fim de sua hibernação em 1964 até os dias de hoje –, evento fruto das mudanças que o mundo e a sociedade sofreram e a necessidade do herói de se adaptar. E, retomando esta lembrança, é natural que nosso herói também apresente dois comportamentos completamente distintos em relação ao modo como a identidade é tratada em suas revistas ao longo dos anos, reflexo da própria mudança da maneira de pensar a identidade.

Fruto de uma sociedade tradicional, o Capitão América é, inicialmente, a tradição estadunidense personificada, é o símbolo imutável de um passado idolatrado e que se perpetua através de gerações. Ou seja, ele é o exato oposto da sociedade atual, que, de permanente, possui apenas suas mudanças constantes e rápidas.

Entretanto, após o já citado acidente que o faz hibernar no fundo do oceano, Rogers se vê jogado em uma modernidade que, além das mudanças contínuas e velozes, é o local de constantes rupturas; onde não existe mais um centro de poder, mas vários centros que disputam o poder. Um mundo repleto de inúmeras identidades e que se torna um lugar onde a “diferença” prevalece mais do que a “semelhança”. É nesse mundo que Steve se encontra. Um ambiente fluído em que a identidade muda de acordo com o que cerca o sujeito. Um local onde, como define Hall (2005), a identificação não é automática, podendo, portanto, ser ganhada ou perdida.

É verdade que Hall (2005) já nos alertou sobre o quão simplista é o fato de contar uma história assumindo que as identidades eram perfeitamente unificadas e coerentes no passado. Entretanto, é fato também que tal redução simplista era possível para tal sociedade e, hoje, se mostra impossível para a nossa. Essa possibilidade de redução, que hoje inexistente, é, por si só, uma mudança significativa.

Ao se ver nesse “Admirável Mundo Novo”, Steve Rogers se sente deslocado. Ele está em seu país, porém, nada ali é o país do qual ele havia sido exilado, os Estados Unidos de 1940. Esse Steve Rogers não é o primeiro personagem dos quadrinhos *mainstream* da Marvel que se apresenta deslocado, mas, sem dúvida, é o mais importante, devido à maneira como ele reage a esse deslocamento.

Steve Rogers não se encontra na categoria dos *nerds* que são deslocados na escola por não se enquadrarem no que é considerado socialmente “legal”, mas que, fora isso, são aceitos dentro da sociedade estadunidense como um todo, como o Homem-Aranha. O deslocamento de Steve é muito mais radical, pois é o deslocamento de quem não consegue achar seu espaço em nenhum lugar do mundo em que vive. Tal deslocamento lhe permite ser o primeiro a

começar a pensar a sociedade estadunidense e seus problemas e contradições através do ponto de vista de quem está de fora dela. Tudo isso com o peso de ser também a voz do principal representante da nação em toda a mídia dos quadrinhos. Quando o Capitão América fala, não é apenas um personagem, é toda uma nação.

Uma vez estando do lado de fora, fica mais fácil para Steve Rogers perceber que seu país não é apenas um país, mas vários “micropaíses” com uma sociedade diversa e conflitante composta de vários povos. Por meio da interação com estes “sujeitos sociológicos”, o Capitão América Steve Rogers vai se modificando e se formando e, por analogia, um novo conceito de Estados Unidos vai se revelando para o personagem e seus leitores.

Se as nações são “comunidades imaginadas”, como sugere Benedict Anderson (1993 [1983]), esse novo conceito de Estados Unidos que se revela nos *comics* faz Steve Rogers questionar como a identidade nacional é construída, por quem e, especialmente, quem é autorizado a se sentir pertencente a tal comunidade. Esses questionamentos revelam a imprecisão do mito fundador do multiculturalismo nos Estados Unidos quando colocado à prova, uma vez que a sociedade, nos quadrinhos do Capitão, carece de maior diversidade e até mesmo de respeito pelo que foge à imagem do americano pertencente ao chamado WASP<sup>65</sup>.

Esta atitude questionadora e as respostas que descobre alinham o personagem com as “minorias” excluídas do conceito de nação estadunidense e transformam sua luta, antes de caráter internacional pela defesa da soberania nacional, em uma luta mais interna na tentativa de dar voz a tais “minorias”, o Outro dentro de sua nação. A partir desse momento, o personagem é completamente ressignificado. Não só em sua luta, mas também em seus símbolos que, embora continuem os mesmos, são colocados a serviço do país e de seu povo de uma maneira diferente, mais crítica quanto à distância entre a nação idealizada e a nação real.

Vale ressaltar que Steve Rogers nunca foi parte de uma minoria. Idealmente, ele se encaixa dentro da classe mais privilegiada de sua sociedade, a do homem branco estadunidense. Porém, o acidente que o retirou da vida cotidiana durante quase 20 anos, o transformou em um cidadão deslocado da época à qual retornou. Assim, após seu retorno, Steve é um exilado temporal. Portanto, se encaixa na definição de um sujeito diaspórico, isto é, aquele que está em constante diálogo com diferentes culturas e, por meio desse diálogo, tenta encontrar um lugar para si mesmo. Esse deslocamento lhe confere a sensação de não

---

<sup>65</sup> Acrônimo para White, Anglo-Saxon Protestant (Branco, Anglo-Saxão e Protestante, em tradução livre). Ela se refere ao estadunidense branco e protestante da classe média ou superior que possui a família originária do norte da Europa e pertencente ao grupo mais poderoso da sociedade. (Fonte: <<http://www.oxforddictionaries.com/definition/learner/wasp>>. Acesso em 04/11/2015)

pertencer à época, um sentimento de exclusão semelhante ao sentido pelo Outro excluído. Mesmo que seu biótipo e seu local de nascença ainda o qualificassem para a posição de maioria e o protegessem da discriminação sofrida pelas minorias.

Desse modo, a figura do Capitão América se mostra a precursora nos quadrinhos do fenômeno da transculturalidade expresso por Braidotti (2002) em que os debates políticos deixam de ser entre culturas e passam a ser dentro da mesma cultura. Com isso, o novo Steve Rogers é um sujeito que precisa aprender a viver nas “zonas de contato” entre seu mundo de 1940 e o mundo de 1960. Alguém que precisa compreender que, no novo mundo, com as novas identidades, o conceito de final é uma fantasia inalcançável mesmo para super-heróis. Um personagem que necessita se acostumar com os constantes deslizamentos das identidades e desaprender o conceito de barreira, sob a pena de, caso não se adapte, cair no limbo e ser destituído de seus poderes.

O novo Steve é o produto de uma modernidade impensada para o herói da Segunda Guerra. Ele é o herói pioneiro na criação de uma perspectiva de dialogismo cultural e de uma “zona de contato” em suas histórias. Mudanças que ocorrem por meio da criação de outra personagem em suas histórias: Sam Wilson, o Falcão. Como um sujeito deslocado e exilado, Steve Rogers se irmana com outras comunidades exiladas do mundo real e, na época, deu voz a elas em um meio majoritariamente branco, protestante, masculino, heterossexual, estadunidense e extremamente conservador como eram as histórias em quadrinhos da época.

Se comparado com as discussões presentes nos quadrinhos hoje, é fácil considerar essas mudanças um pequeno passo na discussão do conceito de identidade, mas, contextualizado com o período, é um salto gigantesco para a entrada dos quadrinhos no cenário das sociedades *pós* e representando verdadeiramente o multiculturalismo, a transculturalidade na nona arte.

Nas histórias do Capitão América Steve Rogers, os Estados Unidos começam a se tornar, nos quadrinhos, o verdadeiro *salad bowl*. Torna-se, então, o país multicultural que sempre pensou ser, mas nem sempre conseguiu – se é que o conseguiu alguma vez. Porém, tal conquista não vem sem um preço. Steve Rogers foi o primeiro a mostrar a pluralidade cultural nos Estados Unidos e não o fez de forma ingênua. Questionou as relações de poder presentes nas relações culturais e, por vezes, mostrou o lado do preconceito e da segregação que a nação tenta esconder com tanta força.

Os mitos podem possuir a característica de histórias cíclicas, como já vimos, porém, nos quadrinhos, devido à cronologia, tal ideia é apenas uma verdade parcial. Em uma leitura macroscópica, é verdade a circularidade de suas histórias. Entretanto, se olharmos

atentamente para o que nos é revelado por meio da celulose e tinta em nossas mãos, veremos que, nos quadrinhos, nada retorna ao exato ponto de início, o ponto N. Sempre é um ponto de início diferente, o N+1. Essa característica é ainda mais verdadeira para o modo como as questões de identidade são abordadas nos quadrinhos do que para a forma como é contada a história da nação e os infindáveis retornos aos contos de origem do Capitão América.

Essa transformação do personagem retoma o potencial de literatura quase marginal que os quadrinhos sempre possuíram. E, assim, inspirou dezenas de novos – alguns nem tanto – heróis que, décadas mais tarde, dariam o passo definitivo na luta pela representação da voz das minorias iniciada por esse veterano de guerra em busca de uma verdadeira multiculturalização dos Estados Unidos. Um passo que, como veremos mais à frente, não poderia ser dado por Steve Rogers, apesar de toda a revolução que sua história trouxe.

Ao longo de sua existência, Capitão América Steve Rogers é a representação mais popular do processo de transformação pelo qual as culturas identitárias passaram. De uma perseguição fanática pela tradição para um processo transformador de tradução. Uma tradução como a pensada por Derrida (1985 apud HALL, 2009 [2003]), que coloca o tradutor – as histórias do Capitão América – em uma situação difícil de confronto entre o ideal da nação e sua real situação. Tal conflito, se não se reflete na questão individual do personagem, explode em diversos momentos na sua relação com a nação, como vimos no capítulo anterior quando do escândalo de Watergate ou a administração de George W. Bush.

É claro que características problemáticas existem e serão abordadas também, mas suas qualidades e sua função de pioneiro revolucionário fazem dele um objeto de estudo muito mais relevante para essas questões do que o senso comum pode imaginar quando se ouve o nome Capitão América.

Mantendo a mesma estrutura do capítulo anterior, apresentamos os três grandes períodos da vida de Steve Rogers em separado. A primeira parte foca nas revistas do herói publicadas durante a Segunda Guerra Mundial; descreve como foi pensado originalmente o personagem e serve como base para a posterior demonstração das mudanças ocorridas. A segunda e terceira partes se debruçam na modernidade do herói (1964-2011), expõem as transformações do personagem, discutem sobre o que tais modificações representaram na sociedade ou porque elas aconteceram e analisam a importância que tais alterações tiveram para o momento atual da editora *Marvel Comics* e seus personagens.

### 3.1 Tenho até amigos que são...

Antes de analisar as mudanças no retrato da identidade nacional estadunidense mostrado por meio das revistas do Capitão América, é necessário entender que retrato era esse na primeira encarnação do herói – quando da publicação de sua primeira revista em março de 1941, dentro da chamada Era de Ouro dos quadrinhos – e o contexto em que ele foi criado.

O ano era 1941 e o mundo se encontrava em meio à Segunda Guerra Mundial. Já vimos que, devido ao fato de, por motivos pessoais, os artistas estarem convictos de que precisavam convencer a população estadunidense a apoiar a entrada de seu país na Guerra, o teor nacionalista dos quadrinhos do Capitão América atingia níveis nunca vistos. Um nacionalismo que, de tão exacerbado, rendeu ao personagem a imagem que perdura até os dias de hoje de ser apenas uma propaganda estadunidense de nacionalismo extremo e a ideia de o herói ser uma bandeira ambulante sem o menor senso crítico, embora tal rótulo tenha se tornado injusto há décadas.

Porém, esse discurso nacionalista exacerbado não foi a única característica utilizada como apelo para a identificação do herói com o cidadão estadunidense que lia suas histórias. A maneira como a sociedade era vista, como os inimigos eram retratados e até a própria escolha da figura do Steve Rogers foram pensadas com o único intuito de agradar o estadunidense WASP que poderia exercer alguma pressão em prol da entrada efetiva do país na Guerra. Entretanto, o que isso significa?

Antonio Candido (2010, p.43) nos aponta que, desde sua formação, houve, nos Estados Unidos, “uma presença constritora da lei, religiosa e civil, que plasmou os grupos e indivíduos” e que a sociedade norte-americana “sob alegação de enganadora fraternidade, visava criar um grupo idealmente monorracial e monorreligioso” (CANDIDO, 2010, p. 44). Gumbrecht (1999, apud BERND, 2010, p.13), por sua vez, nos afirma que as construções das identidades nacionais “surgem em momentos difíceis das nações, após derrotas em guerras, quando é necessário unir a comunidade em torno de projetos comuns”. Os Estados Unidos não perderam a guerra, mas estavam começando a se envolver em uma, um momento igualmente difícil e com necessidade de união da nação.

Junte as características homogeneizantes do *melting pot* americano apontadas por Candido com o momento, sinalizado por Gumbrecht, que clama pela união em torno de uma causa para gerar uma identidade nacional e temos a fórmula para a criação do supersoldado.

São a essas ideias que os criadores do Capitão apelam e é assim que surge o herói que veste a bandeira americana.

A criação foi um sucesso. Em pouco tempo, esse herói recém-criado se tornou uma alegoria dos sonhos e dos valores da sociedade que o criou e passou a ser um valioso símbolo na criação e fortalecimento da autoimagem do povo estadunidense e de seu papel no mundo, corroborando a ideia de que a identidade do herói de quadrinhos “reflete tanto *o que somos* como *o que cremos que somos* ou *o que queríamos ser*. E que isso se define ainda diante *do que cremos que não somos* e *a quem cremos não ser*” (TARDELI, 2011, p. 131, grifos da autora). Tal pensamento é confirmado por Dalton (2011, p.128) quando este assevera que “tanto nos quadrinhos quanto na vida real, Capitão América se tornou o símbolo da coragem e do espírito de luta do povo americano”<sup>66</sup>.

Entretanto, como é representada essa identidade estadunidense nas revistas do Capitão América? Bauman (2005, p.88) nos chama a atenção para o fato de que os Estados Unidos “são uma terra não apenas de muitas etnias e seitas religiosas, mas também de ampla, contínua e obsessiva experimentação com todos os tipos de ‘matérias-primas’ que possam ser usados para dar forma a uma identidade” e, por isso, a “identidade de puro sangue” é ainda mais impossível neste país.

Ainda segundo ele, como consequência dessa instabilidade que é parte da identidade nacional do país desde sua formação, é tendência dos Estados Unidos e seu povo procurar inimigos em comum como uma válvula de escape para que todo o desconforto possa ser descarregado neles, em outras palavras:

Há uma demanda constante por inimigos públicos (os “comunistas debaixo da cama”, a “subclasse”, ou simplesmente “os que nos odeiam” ou “os que odeiam nosso modo de vida”) contra os quais indivíduos fragmentados, zelosos de sua privacidade e mutuamente desconfiados podem unir-se numa versão diária dos “cinco minutos de ódio” de George Orwell. (BAUMAN, 2005, p.89)

Essa necessidade de um inimigo em comum para odiar ou temer e, com isso, gerar uma identidade nacional que o Capitão pudesse representar era suprida sem muito esforço pelo uso de um inimigo do mundo real que nem a mais maniqueísta das histórias de ficção conseguiria criar como símbolo do mal puro: os nazistas.

O combate a tal inimigo amplifica na nação o sentimento de nacionalismo. Porém, cabe ressaltar que a linha entre o nacionalismo fervoroso e a xenofobia é muito tênue e, por

---

<sup>66</sup> “Both in the comic book and the real world, Captain America became the symbol of the courage and fighting spirit of the American People”

vezes, borrada. Um personagem como o Capitão América da Era de Ouro era o tipo de criação que passaria uma borracha nessa linha já tão pouco visível. Contudo, o que poderia ser um problema para o personagem era aceito como natural devido à crueldade desumana de seus inimigos. A representação extremamente preconceituosa dos alemães e, especialmente, dos japoneses era perfeitamente justificável para o leitor da revista, como vimos no capítulo anterior, muito graças à apresentação reducionista de bem e mal nas histórias do personagem. Reduccionismo esse facilitado pela impossibilidade que se tem de relativizar de qualquer forma as atrocidades cometidas pelos nazistas, o que acaba por resultar na falta de relativização – essa bem mais fácil de se fazer – do papel de “representante do puro bem” desempenhado pelos Estados Unidos nos quadrinhos do herói.

As revistas do Capitão América eram histórias escapistas em que o mal puro era mostrado como o inimigo comum a todas as “pessoas de bem”. A identidade nacional ganhava forças uma vez que a exclusão entre um “nós” coeso – estadunidenses – e um “eles” – nazistas – era clara como a distinção entre o “bem” e o “mal” dentro da história do Capitão. Todos os estadunidenses pertenciam ao mesmo grupo, o dos “mocinhos”, que derrotariam Hitler junto com seu principal herói na capa da *Captain America Comics #1* (1941). A união através do ódio e do temor a um inimigo comum estava garantida e reforçada a cada nova página de ação em que o herói representante da consciência nacional estadunidense socava o inimigo.

Contudo, não podemos nos esquecer de que, como ressalta Sônia Torres (2001, p.22), uma consciência nacional “pressupõe a existência de uma nação que, no sentido clássico, possui uma cultura, uma economia e uma estrutura sociopolítica comuns”. E isso é tudo o que Zygmunt Bauman (2005) nos mostra que os Estados Unidos não têm. Então, que nação homogênea é essa retratada nas páginas dos quadrinhos do Capitão América na Era de Ouro? A resposta para essa pergunta já é mais problemática e bem menos defensável.

O primeiro problema que aparece é quando pensamos em como o herói é o exemplo claro do que Candido define como o objetivo estadunidense de criar um grupo monorracial e monorreligioso. Há uma diferença importante no uniforme do Capitão América em relação a outros uniformes, como o do Homem-Aranha. Enquanto no último não vemos nada que não o uniforme, incapacitando que descubramos qualquer característica física de quem está por debaixo da máscara; no uniforme do herói nacionalista a pele aparece e podemos perceber claramente que ele é branco. Mais do que isso, a figura de Steve Rogers aparece tanto quanto a do herói uniformizado, então é impossível dissociar o Capitão América de um perfil que, ironicamente, se assemelha muito ao ideal ariano dos inimigos que ele combatia.



Como vemos abaixo (Figura 9), Steve Rogers é branco, loiro e de olhos azuis. E todos que o cercam também não diferem muito de seu biótipo. Embora ele seja descrito, antes de sua transformação, como um pobre nova-iorquino, possuidor de Mestrado em Artes e amante dos livros – o que Brian E. Hack (2009) nos esclarece que se trata de uma caracterização “pouco masculina para a época” e, portanto, vista negativamente –, tais características são esquecidas após sua transformação e nunca mais mencionadas, restando apenas o seu biótipo e a descrição de ser um ser humano no ápice de suas habilidades atléticas e mentais.

Figura 9 – Steve Rogers, o Capitão América



Fonte: [http://abacaxivoador.com.br/wp-content/uploads/2014/01/Steve\\_Rogers\\_01.jpg?983514](http://abacaxivoador.com.br/wp-content/uploads/2014/01/Steve_Rogers_01.jpg?983514)

Contudo, a pura escolha de retratar Steve Rogers desta forma não chega a ser um problema muito grande, uma vez que poderia se argumentar que foi uma opção feita como ironia intencional ao ideal ariano que ele viria a combater – o que se mostra pouco provável de ser verdade quando analisada em perspectiva com os outros aspectos. Até mesmo o fato de todos os personagens presentes na história serem brancos, ainda que indefensável, não chega a ser o problema maior quando se lê as revistas da Era de Ouro do Capitão América. Uma vez que outro personagem se destaca negativamente nas histórias.

Por mais que um inimigo em comum para odiar conferisse uma identidade comum a todos os estadunidenses, os autores pareciam estar cientes da necessidade de uma representação propagandística que minimizasse o fato de haver segregação racial no país para a sustentação de tal unidade. Com isso, os criadores do Capitão América resolvem criar um grupo de heróis mirins que possuía um personagem negro em suas fileiras. Surgem assim os *Young Allies*.

*Young Allies*, conhecidos anteriormente como *Sentinels of Liberty* era um grupo multirracial de crianças. A equipe era composta por seis membros, sendo 4 garotos brancos, 1 garota branca e 1 garoto afro-americano. Se, a princípio, a ideia parece ser boa, com um grupo que, se não representa igualmente todas as identidades que compõem os Estados Unidos, pelo menos já dá um passo em direção a uma maior representação da diversidade em plena década de 1940, tal otimismo cai por terra quando paramos para analisar a figura do garoto afro-americano.

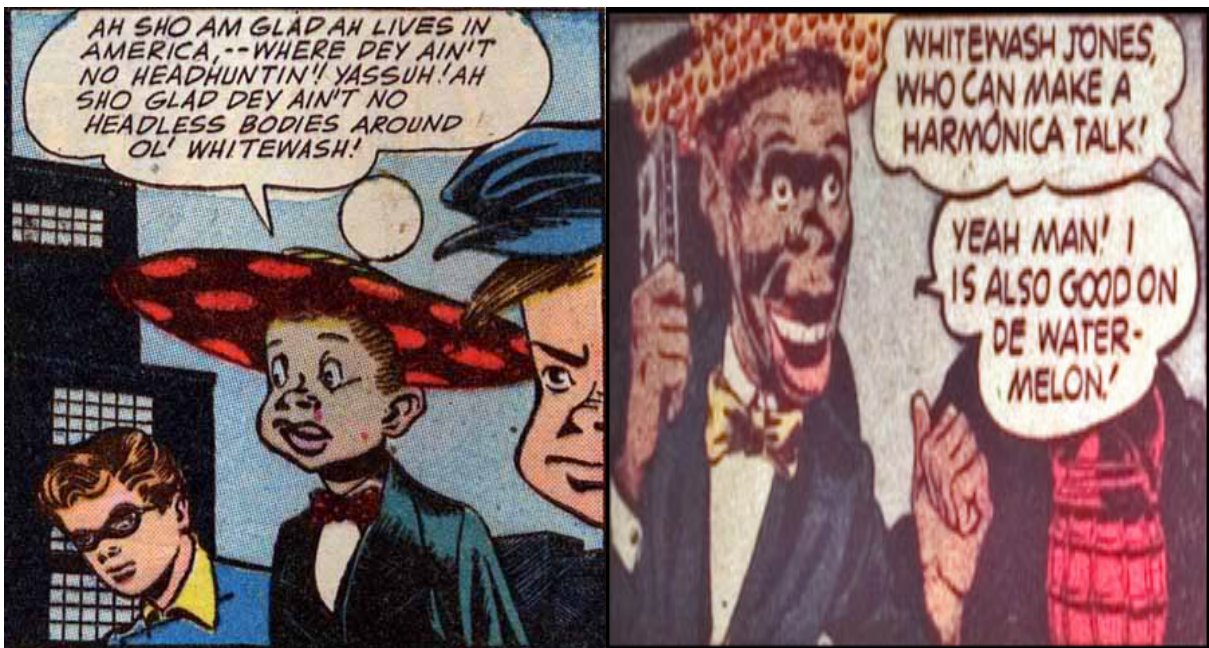
Whitewash Jones é o nome do garoto. O nome em si já traz uma brincadeira com palavras de gosto duvidoso. Whitewash pode ser entendido tanto como uma espécie de tinta usada para embranquecer qualquer material quanto como uma expressão que define, de forma pejorativa, uma pessoa que negligencia sua cultura de origem e a deixa para trás a fim de assimilar a cultura branca, ocidental. Ou seja, já de início, o personagem mostra que o melhor que pode acontecer a ele é se adaptar para ser assimilado pela sociedade estadunidense branca.

Sua representação, também, alternava momentos em que era desenhado com feições de um garoto (Figura 10a) e outros em que não se distanciava muito da aparência de um babuíno (Figura 10b). Some a todas essas características o fato de que cada um dos membros do grupo era possuidor de uma habilidade especial que o tornava importante para o grupo de mini-heróis – física ou intelectualmente –, já Whitewash Jones era bom apenas em tocar gaita e comer melancias (como ele revela na Figura 10b), qualidades em nada úteis para uma guerra.

Importante notar ainda que os *Young Allies* eram um grupo de *sidekicks* e Whitewash Jones era o *sidekick* deles. Um *sidekick* é o personagem que os leitores consideram como um herói inferior, de segunda classe, uma sombra para o herói de verdade. Ele não passa de um ajudante sem importância e, muitas vezes, o responsável por dificultar o trabalho do herói, devido a incompetência ou inexperiência do *sidekick*.

Se Whitewash Jones era o *sidekick* de um grupo de *sidekicks*, sendo ele o único negro, não é muito improvável a interpretação de transmissão de uma mensagem de que o negro, na sociedade americana, deveria se acomodar com o posto de cidadão de segunda classe que faz parte da sociedade com o único papel de servir aos seus colegas cidadãos de classes “superiores”, via de regra, todos brancos. Ou pior, até mesmo um cidadão de terceira classe, já que Whitewash Jones não era subserviente a um herói, mas a personagens que eram subservientes a outros heróis.

Figura 10 – Representações de Whitewash Jones



(a)

(b)

Fonte: (a) <<http://i44.tinypic.com/qp3v2q.jpg>>; (b)

<[http://38.media.tumblr.com/736271cf6a5add707009fea9a78f0dd9/tumblr\\_inline\\_mtdyoi9eRI1qev0ji.jpg](http://38.media.tumblr.com/736271cf6a5add707009fea9a78f0dd9/tumblr_inline_mtdyoi9eRI1qev0ji.jpg)>

Donald Bogle (2001 apud McWilliams, 2009, s.p.) ao analisar como o personagem do Whitewash Jones na revista reflete a representação mais comum do negro na época aponta que: “Esse tipo apareceu como um negro inútil. Uma criatura sub-humana louca, preguiçosa e

nada confiável, boa para nada mais do que comer melancias, roubar galinhas, jogar dados ou assassinar a língua inglesa”<sup>67</sup>.

É importante dizer que esse estereótipo preconceituoso da figura do negro nas revistas do Capitão América não era exclusividade da revista do herói e se tratava, na verdade, muito mais de uma regra nos quadrinhos e filmes, desde antes da Primeira Guerra Mundial até o Movimento dos Direitos Civis, do que uma exceção. O fato de tal representação não ser considerada racista, ou, pelo menos, ser um “racismo aceitável” pela sociedade da época demonstra claramente o quanto a ideia de um país multicultural, a fantasia de um *melting pot* livre de conflitos raciais e étnicos é distante dos Estados Unidos de 1940, embora as pessoas da época não enxergassem tal fato e, conseqüentemente, ele fosse ignorado nas revistas do Capitão América.

Pode parecer estranho tal tipo de preconceito vir de roteiristas composto em sua maioria de judeus, grupo que conhece o que é ser discriminado, porém, isso se dá pelo fato de eles sentirem necessidade do apoio daqueles que possuíam o poder. Resultou daí uma revista em que as minorias eram retratadas como os detentores do poder as retratariam. Contudo, tal crítica às histórias contadas com a presença de Whitewash só é feita nos tempos pós-Movimento dos Direitos Civis. O fato é que Whitewash Jones foi visto na época como “uma mensagem de que todos os americanos, independente de raça, precisam querer lutar pelo país para vencer”<sup>68</sup> (YANES, 2009, s.p.).

Esse era o Capitão América da Era de Ouro, um herói regido pela tradição, um personagem que buscava “estar primordialmente em contato com um núcleo imutável e atemporal, ligando ao passado o futuro e o presente numa linha ininterrupta” (HALL, 2009 [2003], p.29).

Steve Rogers era o representante de uma sociedade que se considerava homogênea – a saber, branca, anglo-saxã e protestante –, as diferenças eram ignoradas em prol da vitória do “bem” contra o terrível “mal”. E, mesmo quando lembradas, como no caso de Whitewash Jones, eram retratadas de maneira caricata com o único intuito de promover uma assimilação do outro à identidade criada pela classe no poder, validando e exemplificando a análise que Candido (2010) fez da sociedade estadunidense. Tal fato funciona durante todo o período da guerra pela necessidade já previamente exposta da criação de uma identidade nacional coesa.

---

<sup>67</sup> “The pure coon emerged as no-account nigger, this unreliable, crazy, lazy, sub-human creature is good for nothing more than eating watermelons, stealing chickens, shooting crap, or butchering the English language”.

<sup>68</sup> “A message that all Americans, regardless of race, will have to be willing to fight for the country to win”.

No entanto, toda guerra, cedo ou tarde, acaba. A Segunda Guerra Mundial estava prestes a acabar. O herói-símbolo da nação, assim como todos os outros heróis dos quadrinhos de ação da época, começava a perder força entre o público. Suas histórias, que ainda o mostravam lutando contra agentes nazistas espalhados pelo mundo, começavam a ser menos e menos lidas. Só restava uma solução: acabar com o personagem. É o que acontece em abril de 1945.

Tentativas de “revivê-lo”, com outras pessoas que não Steve Rogers por debaixo do uniforme, acontecem ainda na década de 40 e continuam até 1954, dessa vez tendo o Comunismo como inimigo. Porém, esse não era um oponente de guerra física declarada e a revista do herói não consegue se estabelecer no mercado. Temos aí um hiato com o personagem deixando de existir.

Durante esse período de relativa paz, se comparado ao período da Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos vão perdendo seu discurso de homogeneidade e as minorias vão ganhando voz. Essa reestruturação da sociedade gera, segundo Torres (2001), uma hibridização cultural que problematiza a noção de um centro coeso. Com isso, questões socioculturais, como as de pertencimento e fronteiras em um mundo multicultural levantadas por Hall (2009 [2003]), vão se fortalecendo cada vez mais. É necessária uma nova identidade para este novo mundo, uma identidade que, como Fernando de Toro (2010) define, não se baseie na exclusão, mas na inclusão.

O resultado dessas mudanças é que a sociedade estadunidense descobre possuir mais diferenças do que unidade e, como Bauman (2005) constata, os conflitos se tornam mais numerosos e violentos.

Em momentos de turbulência, um herói deve aparecer para salvar o dia. Se o problema afeta a imagem e o conceito que a nação tem de si mesma, Capitão América é, talvez, o mais indicado para a ação. Após um intervalo de quase 19 anos sem Steve Rogers – 10 sem qualquer outra pessoa vestindo o uniforme de Capitão América – o herói retorna à ativa.

Steve está de volta para vestir o uniforme que lhe pertence e defender a sociedade que jurou proteger. Todavia, quem é esse redivivo Steve Rogers e qual é a sociedade que ele encontra?

### **3.2 Liberdade, liberdade! Abre as asas sobre nós!**



O ano é 1964, os quadrinhos de super-heróis já retornaram da recessão que os acometera pós-Segunda Guerra Mundial. Entretanto, o público leitor era diferente do que comprava as revistas na década de 1940:

Muitos deles eram estudantes universitários e eles esperavam um maior desenvolvimento dos personagens e da história do que o oferecido pelos *comics* nos tempos de guerra. Eles queriam histórias contínuas e não simples enredos que se resolviam em poucas páginas. O mais importante, eles queriam maior profundidade nos personagens, tanto heróis quanto vilões, com uma atenção maior para as motivações psicológicas dos mesmos.<sup>69</sup> (MOSER, 2009, s.p.)

Nesse mesmo ano, os Estados Unidos são um caldeirão com a “segunda onda” do Feminismo e com os protestos não-violentos pelos direitos civis dos negros. É o ano seguinte ao famoso discurso feito, em Washington, por Martin Luther King Jr.: “*I Have a Dream*”. E, “embora o nacionalismo seja frequentemente visto como uma moléstia, especificamente, do *terceiro mundo*, não é menos relevante para os movimentos trabalhista, feminista, *queer* e multicultural dentro dos Estados Unidos” (SHOHAT, 2004, p. 21, grifo da autora). Logo, não é de surpreender o retorno de Steve Rogers aos quadrinhos em março de 1964, agora com Stan Lee no roteiro e Jack Kirby ainda nos desenhos.

Entretanto, como vimos no capítulo anterior, o retorno do herói não se mostra um grande sucesso. Steve Rogers retorna com o mesmo tipo de história que apresentava na década de 1940, o mesmo tipo de história que não era mais do agrado do novo público. Tudo se tornava ainda menos interessante quando se percebia o quão datadas estavam as histórias do personagem. O mundo não era mais o mesmo de duas décadas atrás e isso valia também para o conceito de identidade nacional, pois, segundo Zilá Bernd (2010, p.19):

O conceito de identidade nacional homogêneo entra em crise a partir do momento em que diferentes minorias (ou majorias em posição minoritária no interior de determinadas sociedades) passam a ocupar seus espaços, a assumir seus lugares de fala (locus enunciativo) e a reivindicar identidades específicas, como as mulheres, os negros, os gays, os estrangeiros, os imigrantes, etc.

Não havia mais espaço para um personagem defensor de uma nação homogênea, como se acreditavam os Estados Unidos da Segunda Guerra Mundial e como retratava o herói que veste a bandeira. Era preciso que o Capitão se reinventasse caso ele ainda quisesse ser o representante da América e é exatamente o que acontece.

---

<sup>69</sup> “Far more of them were college students, and they expected more character and plot development than had been offered in wartime comics. They wanted ongoing storylines rather than simple plots that were resolved in a few pages. More importantly, they wanted more depth in the characters, heroes and villains alike, with more attention paid to their psychological motivations”.

O “novo” Capitão América, ainda Steve Rogers, é uma figura assombrada pela culpa de não ter conseguido salvar Bucky do acidente fatal e, ao mesmo tempo, alguém que precisa lutar para se adaptar a uma sociedade completamente diferente da que ele conhecia antes de hibernar nas profundezas do Oceano Atlântico.

Com um foco maior no descobrimento e adaptação do personagem a um novo mundo, os nazistas vão sumindo da revista – aparecendo em raros momentos de *flashback* – e até o Caveira Vermelha, como vimos, deixa de ter sua imagem constantemente associada a eles.

O que temos nas suas novas histórias é um Capitão América que percebe que o mundo mudou muito nas duas décadas em que ele ficou ausente e que, como explica William Schoell (2010), quase sempre se sente como um homem deslocado no tempo. Ou como Dalton (2011, p.128) define: “Um homem que personifica os valores e virtudes de uma era passada”<sup>70</sup>.

Devido à sua característica de ser de outra época e ter chegado a uma nova sem passar pelas pequenas e progressivas transformações que acontecem ao longo dos anos, o “novo” Capitão América Steve Rogers pode ser encarado como um ser exilado. Se não geograficamente, temporalmente. Ele “marca a separação radical de – e a impossibilidade de retorno ao – ponto de partida” (BRAIDOTI, 2002, p. 10), no caso, os Estados Unidos da década de 1940.

O país em que ele nasceu e viveu não existe mais. O lugar em que ele vive é uma terra completamente diferente, quase estrangeira, ainda que seja a sua terra natal. Steve Rogers sente na pele o que Toro (2010) define como deslocamento. Para o herói, o familiar se tornou estranho e essa estranheza é sua nova “casa”. Nada é trivial para o herói, a tecnologia é muito mais avançada do que ele podia imaginar, a geografia mudou e o cenário político também.

Entretanto, mesmo com os avanços tecnológicos, o personagem começa a perceber certos problemas na sociedade que não existiam na imagem idealizada que ele tinha de sua sociedade natal. Steve Rogers é o antecessor do sentimento que viria a ser nomeado ao final dos anos 1990 como *The Greatest Generation*<sup>71</sup>.

Nessa nova posição de “homem fora de seu tempo”, a figura do Capitão América começa a perder sua utilidade como ferramenta de propaganda nacionalista e começa a assumir sua característica mais marcante e interessante até os dias de hoje: a de questionadora da política e sociedade estadunidenses. Nas palavras de Jason Dittmer (2009, s.p.):

---

<sup>70</sup> “A man who embodies the values and virtues of a bygone era”.

<sup>71</sup> O termo se refere à geração que viveu nos Estados Unidos no período da Grande Depressão e, posteriormente, batalhou na Segunda Guerra Mundial.

[Capitão América a partir de 1964] era um idealista, preferindo paz à violência, mas deseioso de lutar pelos ideais que, de sua perspectiva, fizeram dos Estados Unidos grandioso – ideais que incluíam multiculturalismo e outras questões pluralistas não encontradas nos *comics* da Segunda Guerra Mundial ou na versão “Esmagador de comunistas”<sup>72</sup> dos anos 1950.<sup>73</sup>

Esse sentimento de estar deslocado na terra em que vive, presente nesse novo Capitão América, se alinha com o sentimento próprio do ser diaspórico que retorna ao lar, pois, segundo Stuart Hall, tais seres expressam a “dificuldade sentida por muitos dos que retornam em se religar a suas sociedades de origem [...] Muitos sentem que a ‘terra’ tornou-se irreconhecível” (HALL, 2009 [2003], p.27).

Quando subiu no míssil para desarmá-lo, Steve Rogers era um típico estadunidense privilegiado. Em seu retorno, 20 anos mais tarde, ele se encontra na posição do Outro, não está mais dentro da sociedade em que se encontra, é um ser que veio de “fora”. Apesar de gozar dos privilégios de quem pertence ao grupo dominante, o sentimento que ele tem dentro de si é o de um estrangeiro, um excluído.

A partir desse momento em que assume características diaspóricas e se encontra mais do lado de fora do que do lado de dentro da sociedade em que vive, Steve começa a questionar e enxergar coisas que ele não via no passado, começa a reconhecer a diversidade presente em seu país. A partir desta abertura de mentalidade do personagem, começamos a ver uma aproximação do Capitão com identidades das quais ele não reconhecia a existência em sua “primeira vida” em prol de uma unidade necessária em tempos de guerra. A “tradição” dá espaço para a “tradução” como característica a reger as relações do herói com a sociedade que ele representa.

Essa revolução transforma o personagem. O herói de obediência cega às ordens dadas pelo governo dos Estados Unidos e representante da cultura dominante vai, aos poucos, se transformando em um herói mais crítico de seu país e que tenta ser o representante de todos os povos que existem nele. Como um ser diaspórico, manifesta a hibridez e passa a ser um “componente de um processo discursivo de negociar e traduzir significados” (SKAR, 2001,

<sup>72</sup> A versão “Esmagador de comunistas” (*commie-smasher*, no original) se refere ao período de dezembro de 1953 até setembro de 1954 em que uma tentativa de revitalização do título do Capitão foi feita em que ele, como o nome sugere, esmaga os inimigos da vez: os comunistas. O título foi um fracasso e as histórias eram tão embaraçantes que foram esquecidas por décadas como se nunca tivessem ocorrido. Somente na década de 1980 e, recentemente, nos anos 2000 que elas foram brevemente mencionadas apenas para explicar que não se tratava do verdadeiro Capitão América, mas de um impostor que teve contato com uma versão incompleta do Soro do Supersoldado, passou a alucinar achando que era Steve Rogers e saiu atacando civis inocentes pensando que eram inimigos. Por se tratar de uma revista fora do cânone do herói, ela foi excluída do presente estudo.

<sup>73</sup> “He was an idealist, preferring peace to violence, but willing to stand up for the ideals that, from his perspective, made America great – ideals that included multiculturalism and other pluralist accounts not readily found in the World War II comics, or the “commie-smasher” variant of the 1950s”.



p.16), um ser que vive entre as margens e, portanto, é capaz de se “relacionar com a criação de subjetividades heterogêneas” (SKAR, 2001, p.16).

Estas mudanças, que começaram em 1964 e tornaram o personagem do Capitão América muito mais interessado em questões sociais do seu próprio país do que na questão da Guerra do Vietnã, tiveram um salto na revista *Captain America* #117, publicada originalmente em setembro de 1969, com o surgimento do personagem Sam Wilson, o Falcão – criado por Stan Lee e Gene Colan –, o primeiro super-herói afro-americano dos quadrinhos convencionais.

Figura 11 – Capa da revista que traz a primeira aparição do herói Falcão



Fonte: [http://geekleagueofamerica.com/wp-content/uploads/2012/07/captain\\_america117.jpg](http://geekleagueofamerica.com/wp-content/uploads/2012/07/captain_america117.jpg)

Nascido no Harlem, famoso bairro negro dos Estados Unidos, Sam Wilson sempre tentou fazer a coisa certa. Entretanto, quando seus pais morreram, a confusão de sentimentos o fez seguir pelo caminho do crime com o nome de “Snap” Wilson. Voltando para casa depois de um serviço no Rio de Janeiro, o avião de Sam cai em uma ilha caribenha. Lá, o Caveira

Vermelha encontra o personagem e, através das forças do Cubo Cósmico<sup>74</sup>, muda a personalidade do futuro Falcão e o transforma em uma pessoa nobre e sem lembranças do passado de crimes para que, quando o Capitão América o encontrasse na ilha – pois o Caveira viria a jogar Steve nela –, formassem uma dupla e isso desse uma chance de vitória ao vilão, que poderia reverter a personalidade de Sam Wilson a seu favor a qualquer momento.

Na ilha, Steve faz amizade com Sam e seu inseparável falcão, Asa Vermelha. É do próprio Capitão América a ideia de transformar Sam Wilson em um herói chamado Falcão para, juntos, libertarem o povo da ilha que se encontrava sob a opressão de traficantes. Saídos da ilha, a dupla de heróis e o pássaro fazem uma parceria de sucesso até que o Caveira coloca seu plano em prática. Contudo, o plano falha e a parceria continua por anos.

Em sua identidade civil, Sam Wilson é um assistente social que atua no bairro em que mora, o Harlem. Como herói, o Falcão se dedica a ser um modelo para a comunidade muito mais que um ícone. A parceria com Capitão América dura quase nove anos – sendo sete desses anos em uma revista intitulada *Captain America & The Falcon*, sinalizando igualdade de destaque, em oposição à revista *Captain America* dos 2 primeiros anos de parceria. Nas histórias em conjunto, fica claro o papel de Sam Wilson como representante de outra perspectiva sobre os EUA, uma oposta à do branco e loiro Steve Rogers.

O surgimento de Sam Wilson é uma consequência clara do fortalecimento do movimento negro dos anos 1960 – vemos o surgimento, nessa década e na seguinte, de inúmeros personagens negros e também de personagens femininas, como resultado da ascensão do feminismo. Sam Wilson é negro, fato percebido logo no terceiro quadro de sua primeira aparição, quando Steve Rogers atesta que ele soa mais como alguém do Harlem do que alguém do Haiti. Ora McWilliams (2009) nos chama a atenção para o fato de que essa observação, embora totalmente pertinente para a história, uma vez que ambos estavam em uma ilha caribenha e Sam Wilson fala um inglês típico de um nova-iorquino, não deixa de causar certa estranheza pela escolha do bairro sugerido pelo Capitão. Ele poderia arriscar qualquer bairro de Nova Iorque, porém, a escolha foi a de um bairro majoritariamente negro, problemático no aspecto social (com altas taxas de crime e pobreza) e não qualquer outra parte do estado de Nova Iorque.

A inserção de um personagem afro-americano em posição de aliado em igualdade de condições com Steve Rogers e não um mero *sidekick* é uma evolução tão óbvia em relação à

---

<sup>74</sup> Cubo Cósmico é um objeto fictício do universo dos quadrinhos da Marvel que tem como poder a capacidade de transformar qualquer desejo de seu portador em realidade. Podendo, inclusive, alterar as leis da física e a realidade.

tentativa anterior com Whitewash Jones que maiores observações são desnecessárias. Contudo, uma diferença muito importante do Falcão Sam Wilson para outros heróis negros que surgiram na mesma época é a maturidade e a maneira realista na abordagem de questões que são naturalmente trazidas pela inclusão de um personagem negro em uma revista tomada por brancos. Nicholas D. Molinar (2009) constata que muitos *comics* falharam ao lidar com as questões raciais que tais heróis enfrentariam por distorcerem o retrato do passado. Isto é, eles criavam um passado idealizado no qual os negros não haviam sofrido tanta violência e opressão e consideravam que o simples acréscimo de um personagem negro já solucionava todos os problemas. Ao final das contas, tais personagens não passavam de uma versão menos preconceituosa de um Whitewash Jones.

O Falcão Sam Wilson, por sua vez, não sofre desse problema. O personagem é apresentado em um momento de transição para os *comics*. É o momento em que o famigerado Código de Ética perde sua força, ainda que tenha continuado a existir por décadas, como já vimos, e os quadrinhos começam a trazer histórias menos fantasiosas e mais realistas. Da mesma forma, o personagem é uma figura em transição. Isso significa que a Marvel escolheu para ele não o embelezamento de um passado terrível, mas uma abordagem realista e a apresentação de problemas que alguém na mesma posição que o novo herói enfrentaria no mundo real. Porém, como uma figura de transição, é algo experimental e sujeito a erros e acertos. Felizmente, a figura de Sam Wilson possui muito mais acertos do que erros e mesmo estes são pequenos o suficiente para não diminuir a força e o valor do personagem.

Pelo lado negativo, a presença do Falcão nas revistas é o que podemos chamar de um antecessor<sup>75</sup> do *Blaxploitation*<sup>76</sup> e muito do estereótipo do negro característico do subgênero cinematográfico é facilmente encontrado na personalidade e no modo de agir de Sam Wilson. O fato de ele vir do Harlem só reforça os estereótipos. Nesse sentido, o personagem chega a correr o risco de atuar como o que Donald Bogle (2001 apud McWILLIAMS, 2009) afirma ser um jogar com as necessidades da audiência negra sem, de fato, atender tais necessidades de maneira realista.

---

<sup>75</sup> Sam Wilson assume como personagem fixo da revista em janeiro de 1971. Enquanto o *Blaxploitation* surgiu entre abril e julho do mesmo ano. Além disso, uma revista em quadrinhos, na época, era feita com muita antecedência. O que significa dizer que é seguro afirmar que as revistas em que Sam aparece já mostravam as características do *blaxploitation* quando foram feitas, no mínimo, um ano antes do gênero surgir nas telas e se consolidar.

<sup>76</sup> *Blaxploitation* é um subgênero de filme *exploitation*. Formado pelas palavras “*black*” (negro) e “*exploitation*” (exploração), o gênero surge em 1971 e divide opiniões entre os que o defendem como um meio de empoderamento do negro e os que o acusam de ser apenas um meio de perpetuar o estereótipo que o branco possui em relação ao negro. Embora o gênero tenha perdido força ainda na década de 1970, sua influência na cultura popular se faz sentida até os dias de hoje.



Entretanto, a primeira aparição de Sam Wilson já dá sinais de que não há motivos para tal temor. Desde o início, Steve Rogers deixa claro que Sam Wilson é quem precisa ser o símbolo para o povo da ilha que eles querem libertar, pois ele era a figura conhecida pelo povo local e considerado um dos seus. Sam permanece em posição de destaque durante todo o seu arco de origem. Steve Rogers atua como um mentor, mas sem roubar os holofotes. Na terceira parte do seu arco de origem (*Captain America #119*) temos uma cena icônica que ajusta o tom do que será a presença do novo herói ao longo de toda sua existência.

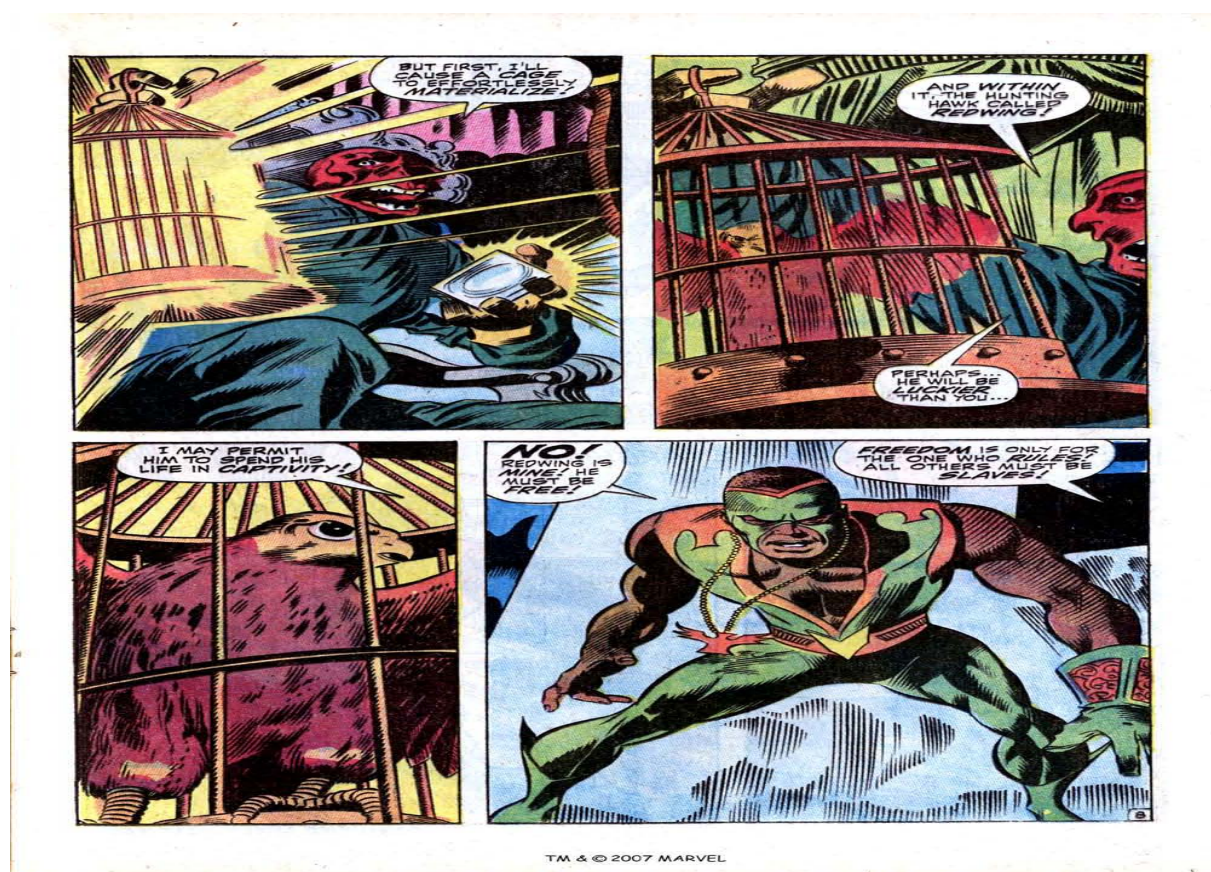
Caveira Vermelha, de posse do Cubo Cósmico, cria uma gaiola e, posteriormente, materializa Asa Vermelha dentro dela. A transcrição, em tradução livre, do texto e a imagem (Figura 12) seguem abaixo:

CAVEIRA: Mas, primeiro, eu farei uma **gaiola** se materializar sem esforço! E **dentro** dela, o falcão de caça chamado **Asa Vermelha**! Talvez... Ele terá **mais sorte** que vocês... Eu posso permitir que ele passe a vida dele em **cativoiro**!

FALCÃO: **NÃO!** Asa Vermelha é **meu**! Ele tem que ser **livre**!

CAVEIRA: **Liberdade** é só para aqueles que **governam**! Todos os outros devem ser **escravos**! (LEE, Stan et al., 1969, p.8, grifos do autor)

Figura 12 – Sam Wilson e Caveira Vermelha sobre liberdade



Fonte: LEE, Stan. *Captain America Comics #119*. Marvel Comics, 1968.

O texto da revista por si só possui uma força muito grande quando um herói clama por liberdade e um vilão o responde, afirmando que liberdade não é para todos. Mas, quando analisamos o contexto, ou seja, todo o passado de cada personagem envolvido na situação e vemos as cores dos quadrinhos, o impacto se torna muito maior.

Capitão América Steve Rogers sempre clamou por liberdade e sua fala é facilmente identificada com os estadunidenses no geral. A imagem da Estátua da Liberdade e todo o ideal da Declaração da Independência dos Estados Unidos do direito à vida, liberdade e busca pela felicidade ressoam quando o Sentinela da Liberdade fala.

Nesta passagem, entretanto, a imagem que surge é outra. Falcão não clama por liberdade, ele grita. Falcão é negro. De sua garganta, sai a voz de incontáveis vítimas de séculos de opressão e de uma negação ao direito de ser livre que não estariam presentes no personagem ariano de Steve Rogers. O fato de alguém mencionar a escravidão a um negro e o fato da metade de baixo da imagem se dividir exclusivamente no inocente indefeso que tem sua liberdade caçada (Asa Vermelha) e na figura do herói negro em toda a sua raiva e indignação com a situação (as quais explodem apenas neste momento e não antes, enquanto o Caveira lutava contra eles) são imagens fortes que ressoam em harmonia com a luta pelos direitos civis dos negros nos Estados Unidos do mundo real e isso só pode ser atingido com o personagem de Sam Wilson.

O fato de ser o vilão nazista e, logicamente, racista, quem afirma ser a liberdade apenas para quem detém o poder e a escravidão para todos os outros, deixa clara a posição assumida pela Marvel e, principalmente, pelas histórias que ela vai contar. Sem medo de desagradar àqueles que preferem imaginar não haver problemas no mundo e ser possível viver em harmonia sem um debate sério sobre qualquer tema mais delicado.

Ao longo de todos os anos de interação entre Sam Wilson e Steve Rogers, fica clara a ideia de que, por mais que Steve não tenha preconceitos, lute em favor da verdadeira igualdade e seja tão radicalmente contra toda forma de opressão quanto é Sam Wilson, eles acabam tendo uma abordagem diferente em relação aos problemas da sociedade. O fato de não ter passado pelas mesmas dificuldades que seu parceiro é um fator que permite ao Capitão esquecer por um momento as lutas das minorias quando encontra um vilão querendo usá-las como pretexto para seus atos vis (como o Modok faz na edição 133 de *Captain America* ou o Caveira Vermelha na edição 143). Para Sam Wilson, por outro lado, essas lutas nunca são esquecidas e isso gera uma tensão entre a dupla. Enquanto Steve vê tudo por um aspecto mais racional e objetivo, típico de alguém que entende as coisas pela teoria e nunca vivenciou as

mesmas dificuldades do parceiro, Sam vive os problemas e reage mais com a emoção daquele que experimentou a exclusão na própria pele.

Essa tensão explode em diversos momentos quando Sam e Steve discutem seus diferentes pontos de vista e suas diferentes experiências ao longo da vida. Um dos pontos altos de tensão se dá na revista *Captain America & Falcon* #144. Nela, após uma discussão na edição anterior sobre a validade da revolta dos negros que fez um protesto deles acabar em violência, Falcão resolve dar um tempo na parceria para refletir sobre certos valores. Na edição 144, tentando se desculpar pela maneira como disse que os negros estavam com um humor que poderia levá-los a explodir em tumulto por qualquer assunto pequeno, Steve diz entender o quão difícil é ser um super-herói negro. Ao escutar tal afirmação, Sam confronta o Capitão perguntando como ele poderia saber, uma vez que Rogers não é negro e completa dizendo ser exatamente esse o problema, isto é, o fato de os brancos acharem que têm resposta para todos os problemas de desigualdade social quando, na verdade, eles nem sequer fazem as perguntas certas sobre o tema.

Nesse momento, tanto Capitão América quanto Falcão se dão conta de que, por mais que Steve lute em prol dos direitos dos negros e os considere iguais, ele nunca vai ser capaz de saber o que é ser um afro-americano nos Estados Unidos. Sam Wilson decide desmanchar por um tempo a dupla para ser o herói que o Harlem e seus habitantes precisam, mas deixando aberta a possibilidade de, no futuro, voltarem a atuar juntos. A partir desta edição, durante alguns meses, a revista *Captain America & Falcon* se divide em duas frentes, mostrando as aventuras do Capitão América e as do Falcão, cada um em sua carreira solo.

Com todos esses elementos, percebemos que as revistas do Capitão com a presença do Falcão podem até ter possuído algum tipo de *Blaxploitation* e retratado Sam Wilson com algum estereótipo sendo reforçado, porém, são inegáveis os serviços prestados pela dupla ao expor para uma sociedade os problemas sociais que afligiam o mundo real. Problemas estes que não eram expostos de maneira tão direta em outras mídias ou mesmo em outros quadrinhos. Os maiores vilões, aqueles que colocavam em risco os Estados Unidos deixaram de ser os super-vilões e passaram a ser os problemas sociais.

No quesito representação, a dupla é responsável também por uma maior diversidade na revista, pois, como levantou Ora C. McWilliams (2009), durante o tempo em que ela trazia o nome dos dois heróis, apareceram 87 agitadores negros sem nome, 81 espectadores negros sem nome, 6 vítimas negras, 3 chefes de gangues negros, 16 “mocinhos” (policiais, soldados e outros mantenedores da ordem sem serem super-heróis) negros, 4 crianças negras e 9

mulheres negras. Antes disso, o número de negros nas revistas em quadrinhos girava em torno de zero.

A importância social dessa dupla, que representa um pouco melhor e, sem dúvida, de maneira mais crítica uma sociedade multicultural e multirracial, pode ser comprovada pelo relato pessoal do autor Russel Dalton (2011, p.138) quando este afirma:

Para mim, pessoalmente, e acredito que para muitos outros jovens brancos americanos que estavam lendo ‘Capitão América & Falcão’ naquela época, essa revista em quadrinhos serviu como uma das primeiras exposições a uma conversa franca sobre raça nos Estados Unidos<sup>77</sup>.

Tal importância se deve pela postura que os autores decidiram adotar ao contar as histórias. Seria muito cômodo passar uma imagem do Capitão e do Falcão sempre em harmonia e mostrando que, como pessoas civilizadas, podemos todos conviver em paz e sem conflitos, não importando nossas opiniões e cor de pele. Felizmente, este não foi o caminho adotado.

Steve Rogers e Sam Wilson eram amigos. Trabalhavam juntos como uma dupla perfeita. Contudo, um era o norte-americano branco da década de 40, o outro era o afro-americano da década de 60, suas culturas eram diferentes, suas vivências também e, embora não existisse qualquer tipo de preconceito entre os dois, as diferenças entre eles se refletiam em discussões acaloradas sobre as questões de raça dado os pontos de vista diferentes dos dois personagens. O conflito existia, era evidente e central para a discussão, assim como o respeito mútuo sempre expresso pelos personagens.

A compreensão da diferença de experiências de vida entre os dois deixa clara a posição central que Sam Wilson tem na revista da dupla para as questões sociais, pois é ele quem conhece a fundo a causa pela qual batalha, é ele quem precisa participar ativamente e não esperar que Capitão América o faça por ele – e, de fato, na maior parte das vezes é Sam quem protagoniza as histórias. Steve não é o branco que vai validar as reclamações do negro Sam, ambos são dois lados de um país que precisa se entender e aprender a funcionar em equipe, sem que um lado se destaque em relação a outro.

Esse convívio com o Falcão “abre os olhos” de Steve Rogers e, então, o processo de transformação do simbolismo do Capitão América começa a se intensificar e o personagem se aproxima das ideias da linguística pós-saussuriana que “insiste que o significado não pode ser

---

<sup>77</sup> “For me personally, and I suspect for many other young white Americans who were reading Captain America and the Falcon at the time, the comic book served as one of our first exposures to frank conversation about race in America”.

fixado definitivamente. Sempre há o ‘deslize’ inevitável do significado na semiose aberta de uma cultura, enquanto aquilo que parece fixo continua a ser dialogicamente reapropriado” (HALL, 2009 [2003], p. 33). Assim, os símbolos começam a ser repensados de forma radical e o Capitão assume de vez sua postura contestadora da América atual e não mais de mero defensor. Tal mudança reflete tanto em sua postura social quanto política, basta notar que tal revista antecede em mais de dois anos os eventos já vistos da crítica ao escândalo de Watergate e o surgimento do Nômade.

Ainda na década de 1970 e 1980, Steve Rogers era vizinho de um homem homossexual e, em suas revistas, é introduzida a força-tarefa feminina na SHIELD<sup>78</sup>, a *Femme Force*, liderada por Sharon Carter, a Agente 13. Esta equipe trazia sempre em suas participações a discussão sobre a igualdade das mulheres e os movimentos feministas. Embora também importantes, estes fatos tiveram um destaque menor do que o dado às questões dos negros e ao personagem Falcão e, muitas vezes, não indo além da superfície do problema. Por isso, nesse estudo, tais fatos ficarão apenas como uma ilustração do quão consciente o Capitão América estava quando o assunto era minorias oprimidas e suas lutas por um reconhecimento e do fato de que ele não se furtava em tentar contribuir o mínimo que fosse com cada uma delas, embora, em alguns casos, suas representações pudessem ser problemáticas se observadas com os olhos de hoje em dia.

### 3.3 A verdade dos novos tempos

Após uma década complicada para os quadrinhos como foi a de 1990, vimos que o personagem do Capitão América volta com força em 2001 após os atentados de 11 de setembro. Assim como ocorreu em seu retorno na década de 1960, uma vez mais as revistas do herói focaram primeiro na nação – como vimos no capítulo anterior com as histórias pós-11/09 – para, depois, abordar a sociedade e os problemas sociais.

A questão dos muçulmanos e descendentes de árabes em território estadunidense foi abordada com considerável cuidado e humanidade logo nos primeiros meses pós-11 de setembro. As histórias se preocupavam em passar a mensagem de que o povo árabe não era

---

<sup>78</sup> SHIELD, Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão. É, nas revistas da Marvel, uma agência internacional fundada pela ONU com o objetivo de proteger a Terra de ameaças de grande porte, de terrorismo internacional até invasões alienígenas.



sinônimo de terrorismo e que os muçulmanos dos Estados Unidos eram tão estadunidenses quanto os outros habitantes do país. Elas também propagavam que a união era necessária mais do que nunca e que o caminho do ódio baseado em preconceitos seria a derrota do país, que acabaria entrando no jogo que os terroristas pretendiam. Por meio de reflexões do personagem Capitão América, as revistas não se furtaram também de apontar o dedo para como os Estados Unidos tiveram sua parcela considerável de culpa no que resultou nos atentados terroristas e como, por ter se negado a ver seus defeitos e estimular a divisão entre as pessoas, ele criou o monstro que agora o atacava.

Contudo, por mais emocional e até esclarecedoras que tais histórias tenham sido ao não colocar os Estados Unidos como vítimas inocentes do que acontecia no mundo real, mas, sim, como parte responsável por tais tragédias, uma vez mais, é o papel do negro na história dos Estados Unidos a questão que ganha um maior destaque tanto no mundo dos quadrinhos quanto no mundo real. Porém, desta vez, com Isaiah Bradley, o Capitão América negro (Figura 13).

Figura 13 – Steve Rogers e Isaiah Bradley



Fonte: MORALES, Robert. *Truth: Red, White & Black*. Marvel, 2003

Já vimos, ao longo desse capítulo, como o reconhecimento das minorias nas revistas do Capitão vem ocorrendo de forma cada vez mais realista, respeitosa e positiva ao problematizar o quanto os Estados Unidos estão de fato respeitando a diversidade e cumprindo os ideais que eles próprios afirmam defender. Vimos o quanto o personagem do Falcão é um progresso em comparação ao de Whitewash Jones, porém, em 2003, o salto definitivo do Capitão foi dado com a criação de Isaiah Bradley.

Isaiah foi um soldado estadunidense que participou da Segunda Guerra Mundial, porém, de uma maneira menos convencional. O personagem é fruto de um *retcon* na vida do Capitão América e surge em *Truth: Red, White & Black* (2003), uma história que, como relata Ora McWilliams (2009), manteve a tradição de quadrinhos extrapolando os limites de seu próprio universo e sendo motivo de discussão em rádio, televisão e jornais.

*Truth: Red, White & Black* é uma minissérie em sete edições publicada pela Marvel no ano de 2003. Com roteiro de Robert Morales e arte de Kyle Baker, ela acompanha a vida de Isaiah Bradley e seu batalhão durante a Segunda Guerra Mundial. Apenas passada mais da metade da minissérie é que vemos pela primeira vez Steve Rogers sentado à mesa de uma cozinha. É nesse momento que descobrimos que toda a narrativa é o relato da esposa de Isaiah ao Capitão América Steve Rogers.

Através do relato, ficamos sabendo – nós e o próprio Steve Rogers – sobre um experimento do Soro do Supersoldado em estágio inicial em oficiais negros sem que estes desconfiassem. Descobrimos que dois batalhões de soldados afro-americanos foram usados secretamente como cobaias, sem que eles mesmos soubessem, para a recriação/criação<sup>79</sup> da fórmula. A maioria morreu com os efeitos da droga experimental e outros soldados foram assassinados para que ninguém descobrisse o ocorrido. Para os familiares, o governo deu a notícia como se os soldados tivessem morrido em batalha. Apenas um homem sobreviveu, Isaiah Bradley, que acabou sendo enviado em uma missão suicida para que todas as provas do experimento fossem eliminadas. Isaiah é capturado pelos alemães. Estes pretendem usá-lo como forma de descobrir a fórmula do soro, porém o herói é solto por dissidentes antes disso.

---

<sup>79</sup> Originalmente, como a minissérie não havia sido pensada como parte do cânone do Capitão, os autores a lançaram como sendo anterior a Steve Rogers e posterior a Pearl Harbor. O experimento seria, então, de teste da fórmula e, uma vez desenvolvida e segura para a saúde, aplicação em um candidato branco. Contudo, cronologicamente há uma falha, uma vez que Steve Rogers já havia se tornado o Capitão América quando do ataque a Pearl Harbor e o fato gerou discussão entre os fãs. Para solucionar o problema, a Marvel alterou a história para sendo um experimento de recriação da fórmula do soro e a acrescentou no cânone. Embora alguns argumentem que tal ação enfraquece os eventos, penso que em nada se perde no impacto da ação desumana retratada na revista e ainda se ganha por acrescentá-la ao cânone do personagem, validando sua realidade para o universo dos quadrinhos e não sendo apenas uma história alternativa.

Como efeito colateral do soro imperfeito, quando Steve encontra Isaiah, não há muito mais do que alguém extremamente afetado mentalmente, estéril e incapaz de entender o que se passa ao seu redor ou mesmo falar.

Como Dalton (2011) nos informa, a história pode parecer muito fantasiosa para alguns leitores, porém a primeira edição da revista traz um apêndice em que o roteirista documenta as similaridades de sua obra com aspectos do mundo real. O editor da Marvel na época, Axel Alonso, revela também que a inspiração para o enredo é o caso do Estudo da Sífilis de Tuskegee (1932-1972), quando cerca de 600 afro-americanos analfabetos de Alabama – destes, 399 com sífilis – foram convencidos a assinar um papel que diziam garantir cuidados médicos gratuitos. Porém, a verdade é que eles foram usados como cobaias para o estudo da cura para a sífilis e, mesmo após a descoberta da cura (década de 1940), continuaram sem tratamento e proibidos de se tratar em outras cidades que disponibilizavam a cura. Como resultado, mais de 100 dos pacientes morreram de sífilis ou complicações da doença, muitos outros sofreram danos irreversíveis, 40 esposas se contaminaram e 19 crianças nasceram com a doença.

Essa minissérie do Capitão avança e completa o ciclo de transformação do herói, quando ele, finalmente, aborda com total maturidade e sem as características do *Blaxploitation* parte dos problemas sociais mais graves de seu país. A narrativa é crua, não faz cerimônia em retratar o racismo da época e que perdura até hoje como mostrado nas edições finais. Como consequência, vemos inúmeras passagens em que os negros são chamados de “espécie inferior”, “animais” e termos pejorativos para a cor da pele por oficiais racistas; a crença de que o sangue de um negro era diferente do sangue de um branco e que seria nocivo misturar; a segregação de lugares para negros e lugares para brancos; entre muitos outros detalhes. Contudo, tal retrato não é o centro da história. A história é da vida de Isaiah e, como consequência de ele ser negro, é que tais fatos aparecem. Com a mesma naturalidade que aconteceram na vida do herói.

A revista não se furta também de perceber o quanto os Estados Unidos tinham ideais parecidos com os da Alemanha antes de começar a guerra e como muitos estadunidenses apoiavam Hitler e sua campanha de “limpeza racial”. Os quadrinhos citam os programas de eugenia<sup>80</sup> (nos quais a própria origem do Capitão América se inspira) compartilhados entre estadunidenses, ingleses e alemães antes da Segunda Guerra começar, os programas de esterilização forçada de doentes mentais promovidos pelos Estados Unidos e até as leis que restringiam a imigração para os Estados Unidos. Somos informados de que todos os

---

<sup>80</sup> Grupo de ideias e crenças em um “aprimoramento” da qualidade genética da raça humana.

personagens negros da Marvel conhecem Isaiah Bradley e sua história, enquanto os brancos sequer sabem de sua existência. Tal fato é simbólico de o quanto os negros são parte da história do país e, no entanto, esquecidos e escondidos na hora de contar o passado do povo.

Vale notar o próprio título da revista. A história traz em si a expressão “*Red, White*” (vermelho, branco), duas das cores das bandeiras dos Estados Unidos e, automaticamente, vem à cabeça do leitor a palavra “*Blue*” (azul) para completar o quadro de cores que simboliza a nação estadunidense. Entretanto, a surpresa se dá pela palavra que completa as cores da bandeira ser “*Black*” (preto). O motivo para a substituição de uma das cores pela cor preta é de fácil entendimento, pois a história é sobre a vida de um personagem negro, o luto induzido pela cor também faz referência ao fato de tratar de um passado menos glorioso do país. Entretanto, a curiosidade fica do porquê do azul ter sido a cor substituída e não o vermelho ou o branco. “*Blue*”, em inglês, se refere à cor azul, mas também se refere ao termo tristeza, sentimento característico da vida e luta dos negros e, portanto, inerente às questões da raça. Logo, a substituição de “*blue*” por “*black*” ocorre de maneira mais natural e sem perdas de significados que ocorreriam se fosse realizada a troca com as outras cores.

*Truth: Red, White & Black* é uma história sobre negros, uma triste história sobre negros em um triste passado dos Estados Unidos que, tristemente, sempre corre o risco de retornar. Quando se olha para a história do país, ela é colorida e gloriosa para os brancos, porém de muitas lutas e tristezas para os negros. Por este motivo, *Truth* só poderia ser o país das cores *Red, White & Black* e não qualquer outra combinação entre as cores da nação.

Diferentemente das histórias do Falcão, *Truth* não chama o povo para as ruas para protestar. *Truth* não é uma revista de ação, mas de reflexão. Ela não se dirige a um grupo de pessoas, ela convida a todos os estadunidenses a olharem individualmente o que há de mais feio em sua história. Sem máscaras, sem fantasias que diminuam a gravidade e a crueldade do ocorrido. *Truth* pede que todos os estadunidenses façam como Steve Rogers que, mesmo não tendo responsabilidade direta pelo ocorrido com Isaiah e todos os outros soldados afro-americanos, não se esconde atrás da desculpa de não ter sido ele o culpado por tal monstruosidade e toma um partido. Steve percebe, ao final do relato, ter se beneficiado das injustiças, ainda que não soubesse e, mesmo não podendo mudar o passado, entende que é responsabilidade dele também reparar como puder os erros cometidos e lutar para que eles nunca mais se repitam.

Quando fazia parceria com o Falcão, o Capitão América Steve Rogers simpatizava com a causa das minorias e lutava por elas, mas sentia muitas vezes um certo mal-estar ao fazê-lo. Tal sentimento vinha da crença de que não podia defender tão bem o que ele não

entendia ou não tinha vivido. Através de Isaiah, Steve percebe que, para lutar ao lado dos oprimidos, ele não precisava ser oprimido, apenas humano. Não era função dele encabeçar a luta, isto deveria vir dos oprimidos, porém nada o impedia, ou melhor, era sua responsabilidade estar ao lado deles nas fileiras.

Foram necessários 62 anos para que os *comics* do Capitão América saíssem da reprodução racista e fantasiosa do Whitewash Jones para um retrato completamente respeitoso e sem medo de encarar a realidade de Isaiah Bradley, existindo entre esses dois momentos um personagem menos racista, embora com alguns estereótipos, como o Falcão. Pode parecer muito tempo – e de fato é –, porém é importante perceber que, apesar desse tempo, as revistas do Capitão são as pioneiras (ou uma das) em dar o passo da revolução nos quadrinhos *mainstream*, haja visto o fato do Falcão ser o primeiro super-herói afro-americano dos *comics*.

Conforme nos expõe Hall (2005), o conceito de diáspora é baseado em uma estrutura binária de diferença. Necessita de uma fronteira de exclusão e da construção de um “Outro” e de uma distinção clara entre o dentro e o fora. Capitão América Steve Rogers realiza tal ação construindo para si dois “Outros”: de um lado, as minorias e estrangeiros contra sua personalidade WASP; do outro, os Estados Unidos dos dias de hoje contra o país idealizado por ele da década de 1940. Contudo, ele não cai no erro de se definir e estabilizar. Ele entende que a vida nos antigos Estados-nação está cada vez mais plural. As minorias não vivem mais em guetos, elas participam ativamente da cultura dominante podendo, inclusive, modificá-la. Como Morrison (2012) afirma, as séries de revistas de super-heróis *mainstream* necessitam adaptar-se à cada época. Tal fluidez é o que faz delas tão relevantes na sociedade e as revistas do Capitão América, com sua coragem em abordar temas que outras evitam e o simbolismo de ser um herói que fala pela nação e pelo povo, se destacam no que diz respeito à relevância.

As revistas do Capitão pós-Era de Ouro trabalham a igualdade e as diferentes relações de poder presentes na sociedade. As histórias da nação e do povo são revisitadas e os quadrinhos se tornam palco de uma luta cultural, de revisão e reapropriação. Steve se vê diversas vezes confrontado com situações que ele não julgava poderem existir no solo de seu país. Neste momento, a lealdade de Steve é uma vez mais posta em xeque ao forçá-lo a escolher entre o ideal e o real. E outra vez o Capitão escolhe o ideal e a vontade de transformar o real em algo melhor. Capitão América Steve Rogers ressignifica os mesmos símbolos que usava na Era de Ouro e sai de um personagem conservador para um revolucionário.

Contudo, alguns problemas estão presentes no herói. O primeiro é o já mencionado fato de que, por ter o biótipo ariano e pertencer ao grupo dominante WASP, Steve Rogers

possui um limite de até onde ele pode atuar junto às lutas por igualdade. Essa restrição fica clara nas histórias com o Falcão. Steve pode simpatizar com a causa e se posicionar na linha de frente, porém não pode ser o porta-voz das minorias justamente por ele não ser parte de uma. O protagonismo da luta precisa de um herói diferente, que não seja tão identificado com a cultura WASP, e foi justamente por isso que, ao tratar das minorias, o personagem tem seus momentos mais relevantes quando ele é parceiro do Falcão ou apenas uma sombra de fundo do Isaiah Bradley, dois negros que sofreram na pele a opressão.

O segundo problema é fruto da mesma característica que acabou permitindo que ele reconhecesse algo que ele não reconhecia na época em que viveu em seu tempo: o ser deslocado. Ao longo desses dois capítulos dedicados ao personagem do Capitão América Steve Rogers, pouco se falou do civil Steve Rogers e muito do soldado e herói. Tal desequilíbrio é reflexo da própria história do personagem. Desde seu retorno, Steve Rogers pouco viveu como um civil. Não importa quantas vezes ele tenha tentado, cada tentativa invariavelmente termina em fracasso. Sobrou para o herói ocultar a sua individualidade, sua identidade e focar no que as pessoas projetam nele, isto é, a nação em que vivem e a identidade nacional corporificada. Entretanto, fica a pergunta feita por Mike S. DuBose (2009, s.p.): “Como pode o Capitão realmente lutar e proteger um modo de vida do qual ele está excluído?”<sup>81</sup>

A resposta é que não pode. Capitão América atuou como um farol em tempos que os quadrinhos estavam se estabelecendo (Era de Ouro) ou em transição para ter todos os aspectos da sociedade como uma base para as suas histórias (Era de Bronze). Seu reconhecimento das minorias foi essencial para a abertura dessa porta, pois tal transformação se tornou mais fácil por ser capitaneada por um herói de fácil identificação nos meios WASP e grande aceitação na sociedade em geral.

Talvez a mais importante contribuição do personagem, Capitão América começa a perceber o “Outro” em sua diversidade – em oposição aos retratos preconceituosos de negros, alemães e japoneses na Era de Ouro –, ele repensa a identidade a partir da alteridade e, como afirma P. Ouellet (2007 apud BERND, 2010, p.20), “quando se começa a pensar o identitário juntamente com a alteridade, aceita-se a manifestação da natureza essencialmente heterogênea da existência”. Os Estados Unidos nos quadrinhos, muito através do Capitão América, abriram as portas para o verdadeiro multiculturalismo que o país real prega, a esperança agora é que a vida imite a arte.

---

<sup>81</sup> “How can Cap really fight for and protect a way of life from which he is excluded?”

Contudo, após abertas as portas, precisa-se dar o passo definitivo de estabelecer de vez o multiculturalismo e dar voz àqueles que realmente devem capitanear as lutas, os que sofreram a opressão. Mais, embora não seja uma figura estável – ao contrário, vimos o quanto ele se transformou ao longo dos anos –, há uma certa quantidade de transformações possíveis que um personagem criado em uma época mais sólida, como define Bauman (2013 [2011]), pode realizar sem se perder ou se transformar em outro personagem.

Capitão América Steve Rogers deu todos os passos que ele podia e sempre servindo como o desbravador de novas terras e farol para indicar o caminho para os outros *comics mainstream* (e alguns alternativos também). Contudo, sempre existe um próximo passo, e deste o personagem não podia participar ativamente como os outros: o de conceder a voz ao “Outro” sem que ele precise de alguém por detrás validando seu discurso e, assim, estabelecer um multiculturalismo de verdade. Incapaz de se colocar no papel de oprimido, Steve Rogers se aposenta e surge uma nova safra de heróis para continuar sua luta. É a nova era dos quadrinhos.

#### 4 I, TOO, SING AMERICA<sup>82</sup>

*Um motivo pelo qual eu ainda aprecio comic books é porque ainda existe neles mais espaço para diversidades transgressoras [do que em filmes]. [...] Tirando o hip-hop, foi nos comics que eu mais frequentemente encontrei a estética e a sabedoria do meu mundo refletidas.*

(COATES, Ta-Nehisi)<sup>83</sup>

Muito se falou ao longo deste trabalho sobre eras. Era de Ouro, Era de Prata, Era de Bronze e Era Moderna. Fica claro que são marcações de períodos de tempo. Tal divisão é usada também na mitologia grega – embora só ouro, prata e bronze sejam termos comuns às duas divisões – para a marcação de um período e raça humana correspondentes. Entretanto, as diferenças cronológicas entre o período de existência da raça humana e o período de existência dos quadrinhos forçam, obviamente, que os nomes, apesar de serem similares, correspondam a épocas diferentes. Então, o que seriam as eras dos quadrinhos? É chegado o momento de se debruçar um pouco mais sobre elas. Para isso, será preciso abordar também outra grande editora de *comics* nos Estados Unidos, a DC Comics, e não somente a Marvel Comics – como tem sido a escolha ao longo de todo o trabalho.

Primeiramente, é preciso entender que esta divisão em eras nos quadrinhos comporta um elemento semelhante à divisão em períodos das escolas literárias nas aulas de Literatura: ambas não são verdades absolutas. Quando se diz que o Romantismo acontece de uma determinada data até outra, não significa dizer que tal movimento surgiu do nada e, em um belo dia, sumiu da mesma forma. Existem obras que apresentam características românticas antes e depois do período de vigência formal do estilo. Da mesma forma, quando aqui uma era for definida como iniciada e acabada, em especial após o surgimento da Era de Prata, não significa que todos os elementos que a caracterizavam sumiram. De fato, não é tão raro escutar, ainda nos dias de hoje, alguém comentar sobre um *comic* dizendo que ele é “muito Era de Prata” – se isso é um elogio ou uma crítica, vai mais do gosto do leitor do que uma diferença de importância que sugere a escala ouro, prata e bronze.

<sup>82</sup> “Eu, também, canto a América”, trecho do poema “I, too” de Langston Hughes.

<sup>83</sup> “One reason why I still enjoy books, including comic books, is that there's still more room for transgressive diversity [than in movies]. [...] Outside of hip-hop, it was in comics that I most often found the aesthetics and wisdom of my world reflected”. WANG, Yanan. *Ta-Nehisi Coates, 'Black Panther' and superhero diversity*. The Washington Post, 23 de setembro de 2015. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2015/09/23/ta-nehisi-coates-black-panther-and-superhero-diversity/>>. Acesso em: 28 de janeiro de 2016.



Outro detalhe importante, consequência direta do ressaltado parágrafo acima, é que, novamente, após o surgimento da Era de Prata, determinar que obra marca o fim e o início de uma era se mostra um assunto controverso. Alguns escolhem um acontecimento importante nos quadrinhos para marcar o fim de uma era, outros preferem acontecimentos mais calcados no mundo real, como a mudança do preço das revistas ou a mudança de um editor. O que faz com que as divisões entre eras, embora constantes no meio dos quadrinhos, possam apresentar uma pequena diferença de anos entre uma classificação e outra, dependendo dos marcos considerados mais importantes para a mudança de fase adotados pelo observador, seja ele um estudioso ou apenas um leitor. Adoto ao longo desse trabalho a divisão clássica de Ouro, Prata, Bronze e Moderna para as eras.

Nesta divisão, a Era de Ouro começa em 1938, com a publicação da *Action Comics #1*, que nos trouxe o primeiro super-herói dos quadrinhos, o Superman, e dura até 1956. Esse período viu o surgimento de muitos super-heróis, da maioria dos heróis patrióticos – incluindo o Capitão América – e sua participação na Segunda Guerra Mundial, a queda da popularidade dos *comics* e a polêmica do livro *Seduction of the innocent* que originou a criação do Código de Ética dos Quadrinhos.

Em outubro de 1956, inicia-se a Era de Prata com a publicação da *Showcase #4*. Ela marca o retorno das histórias dos super-heróis e o surgimento da editora Marvel Comics em 1961. As histórias dessa época começam a trazer o desenvolvimento da personalidade dos personagens e explicações científicas – ou o mais próximo delas – para os poderes dos super-heróis. É uma fase considerada como o período da inocência e do otimismo nos quadrinhos, no qual o colorido dos heróis não deixa espaço para o mal no mundo. Muitos consideram que seu fim ocorre em junho de 1973 com a publicação de *Amazing Spider-Man #121* que trazia a história “A noite em que Gwen Stacy morreu”, primeira vez em que um grande super-herói falha tão gravemente. Com a morte de Gwen, namorada do Homem-Aranha, pelas mãos do vilão Duende Verde, aprendemos que nem sempre os heróis conseguirão salvar todos os inocentes. Embora seu impacto seja, talvez, a pá de cal que faltava para enterrar a Era de Prata, alinho-me com outros muitos que consideram que seu real fim se deu mais cedo, em abril de 1970, com a chegada de Denny O’Neil e Neal Adams à revista *Green Lantern #76*. Juntando o Lanterna Verde ao Arqueiro Verde, a dupla de artistas coloca os dois heróis em uma viagem pelos Estados Unidos e enfrentando a face feia do país, com crianças morrendo, drogas, corrupção, entre outros.

A Era de Bronze dos quadrinhos é o momento em que os *comics* mostraram que estavam cientes do que acontecia no mundo real. A dupla Lanterna Verde e Arqueiro Verde e

também o herói Homem-Aranha abordam abertamente o problema das drogas em suas revistas. A desigualdade social também é tema frequente nos quadrinhos. A luta contra o racismo ganha força com a chegada de vários personagens negros – como vimos, o personagem do Falcão é criado 7 meses antes do início da Era de Bronze – e até com Lois Lane usando uma máquina kryptoniana para se transformar em negra por 24 horas e fazer uma matéria sobre os problemas enfrentados pelos negros nos Estados Unidos. A questão dos índios e a das mulheres também são abordadas, ainda que com menor destaque.

Em 1985, entretanto, essa era se vê encerrada com a publicação da maxissérie “Crise nas infinitas Terras”. Surge, assim, a Era Moderna. Esse é o período da explosão da popularização das *graphic novels* – ainda que já fossem relativamente populares desde a publicação de “Um contrato com Deus” em 1978. É também o período do surgimento das editoras independentes, dos anti-heróis. Os personagens e as tramas se tornam mais sombrios e complexos psicologicamente. Contudo, é ainda o período da terrível segunda metade da década de 1990 e também todo o período de reestruturação pós-atentados de 11 de setembro. Por ser um período tão diverso, muitos preferem dividir a Era Moderna em dois períodos: a Era das Trevas (ou Era de Ferro, ou ainda, Era de Cobre) – que englobaria a explosão das *graphic novels* e todo o período de personagens e histórias mais sombrios dos *comics* de 1985 até meados da década de 1990 – e a Era Moderna assumindo a partir do fim da Era das Trevas até os dias de hoje.

Toda essa breve explicação sobre as eras dos quadrinhos tem um motivo muito simples: argumentar que estamos vivendo uma nova Era dos quadrinhos. Ainda sem nome, porém iniciada em 2011.

Levi Trindade (2011, p.11), editor da linha de revistas da DC Comics no Brasil, termina seu texto sobre a editora na Era Moderna dos quadrinhos com a seguinte análise: “O futuro é bastante promissor e a editora parece não estar se limitando e nem aos seus autores para criar aventuras que se tornem lendárias entre os fãs... ou pelo menos que sejam a garantia de um bom entretenimento. Então, até a próxima Era dos quadrinhos”. Consciente dos planos futuros da editora ou apenas uma previsão do que aguardava os quadrinhos, fato é que, 6 meses após esta frase ser publicada no Brasil, a DC Comics lançou uma reformulação na sua linha editorial de *comics* que alterou completamente o universo da editora: “Os novos 52”.

Tal reformulação acontece logo após a história *Flashpoint* (2011-2012), um evento que alterou o universo DC de maneira semelhante ao que “Crise nas Infinitas Terras” fez ao fim da Era de Bronze. Outras mudanças aconteceram de lá para cá, mas a nova continuidade, estabelecida quando do lançamento de “Os novos 52”, se mantém até os dias de hoje.

Menos afeita a eventos que alteram toda a realidade e acontecimentos prévios em escala universal, a Marvel sinaliza suas mudanças com o lançamento da linha editorial “Marvel Now” em 2012. Com algumas mudanças visando atrair um público novo e manter o antigo, esta linha continua até 2015, quando cede a vez para “All-New, All-Different Marvel”. Essa nova linha é responsável por alterações grandiosas no(s) universo(s) das histórias da editora.

Porém, o que essas linhas das novas editoras trazem de diferente? Basicamente, as definiria como a junção do melhor de cada era dos quadrinhos. Nela, temos o retorno da leveza presente na Era de Prata, mas sem perder a tridimensionalidade dos personagens que foi melhorando a cada era. A manutenção da consciência artística com trabalhos que não são “mais do mesmo” e, para o bem ou para o mal, possuem um toque do autor da série – sem desprezar o já estabelecido pelos que já passaram pelo título – remete a uma característica marcante do início da Era Moderna. Tal qual na Era de Bronze, questões sociais se fazem cada vez mais presente nas histórias. Sem medo de abordar nenhum tema e o fazendo das mais variadas maneiras, os *comics* não fogem de um debate franco numa tentativa de mostrar todos os lados da história – com a Marvel, inclusive, tentando trazer para escrever seus roteiros pessoas que estejam envolvidas no assunto abordado. E, até como consequência da decisão de tratar de assuntos que ainda não tinham lugar nas páginas dos quadrinhos, novos heróis surgem para cumprir tal função e outros são resgatados sob nova visão, tal qual a Era de Ouro e Prata, respectivamente.

Além dessa característica de mesclar todas as eras dentro de si, um outro traço ainda mais importante me faz crer que é preciso entender nossa época atual como pertencente a uma nova Era na história dos quadrinhos: cada era trouxe consigo uma reformulação significativa na maneira como o herói interage com a sociedade. A Era de Ouro (que origina os *comics* e dá fim à Era de Platina, que vinha desde a primeira tira em quadrinhos) criou o gênero de super-heróis e o alinhou com a ideia de um homem que precisava superar crises como a da qual os Estados Unidos vinham se recuperando. A Era de Prata recriou o gênero após sua quase-morte causada pelo Código de Ética e atendeu aos pedidos dos seus leitores por maior profundidade no desenvolvimento dos personagens. A Era de Bronze trouxe a consciência de que não existia apenas um grupo formando a sociedade e começou a olhar para algumas minorias e questões políticas e sociais, por fim, a Era Moderna veio questionar a sociedade como um todo. Essa nova Era é a era da revolução, as minorias não são mais apenas vistas, elas se fazem ver, se impõem e falam para serem ouvidas, as minorias estão tomando o poder e o

multiculturalismo é a regra da indústria como um todo e não apenas da revista de um ou outro herói.

Foi visto ao longo dos capítulos anteriores que os deslocamentos que ocorreram em todo o mundo ao longo dos anos trouxeram como consequência a quebra das fronteiras e a crise nos conceitos de nação e de identidade nacional homogêneo. E que tal fato ocorre a partir do momento em que diferentes minorias começaram a reivindicar seus espaços e o direito de ter sua voz ouvida, o que acaba por tornar cada vez mais complexas as questões de pertencimentos identitários. E, como resultado, as identidades tornaram-se mais complexas e mais fluídas neste período denominado por Bauman (2001 [2000]) de modernidade líquida. Tal fluidez diminui o poder de sedução que o ato de pertencer a um grupo possui, o que aumenta consideravelmente o número de possibilidades que uma pessoa pode utilizar para construir sua identidade. Sem uma necessidade tão rígida de ser pertencente a uma coletividade e com muitas características das quais se pode fazer uso à vontade, a força da noção de identidade se vê diminuída e, como consequência, “a ‘identificação’ se torna cada vez mais importante” (BAUMAN, 2005, p.30). Uma identificação menos fixa ou imóvel e, sobretudo, sem ser a detentora de nenhuma verdade absoluta. Assim, a identidade é um processo, muito mais do que um ponto a se chegar.

Como nos adverte Bauman (2013 [2011], p.41), “Pela primeira vez a ‘arte de conviver com a diferença’ tornou-se um problema cotidiano”. Ainda segundo o sociólogo, isso faz com que os imigrantes tenham que aceitar ser outra “minorias étnica” no país em que estão, que os nativos lidem com o fato de estarem cercados de diásporas e que ambas as categorias precisem aprender a viver com esta realidade desfavorável, a qual não poderão controlar.

Este convívio forçado entre diferentes fez com que, como analisa Skar (2001), nos últimos anos, uma consciência das múltiplas tradições culturais que formam a sociedade crescesse e, como resultado, a ideia de um *melting pot* que eliminaria as diferenças de grupos de imigrantes desse lugar ao movimento do multiculturalismo dentro dos Estados Unidos. O outro já havia se estabelecido, não habitava mais uma terra distante a qual permitia que se visitasse quando quisesse contato com o diferente, mas, passado o desejo, pudesse regressar e esquecer ele e se sentir livre de um contato não mais desejável, em outras palavras:

Não basta mais entender ou mitificar a cultura – o exotismo – do outro, imaginado à distância sob os traços do “estrangeiro”; agora é preciso viver, na imediatidade do cotidiano, a coexistência com os modos de vida vindos de outros lugares, e cada vez mais heteróclitos. (LANDOWSKI, 2002, p.4)

Essa nova relação com o outro reformula também o que a sociedade demanda de suas partes, se eles estão presentes no cotidiano e lutam para se fazer ouvir, é necessário também que a literatura dê espaço a eles. Como Bernd (2010, p.20) expõe:

A necessidade maior parece ser agora, a construção de identidades que têm por base a inclusão (étnica, de gênero, de culturas e grupos que ficaram à margem dos sistemas oficiais), reivindicando uma visibilidade ocultada nos projetos de identidade nacional e literária dos séculos XIX até a metade do XX. O outro, excluído e minorizado, deixa de ocupar a posição marginal e periférica, refazendo cartografias identitárias até então vigentes, pondo em xeque os conceitos de identidade nacional e literária e exigindo que essas categorias sejam revistas.

Os quadrinhos responderam de imediato, como vimos, ao clamor de algumas dessas identidades, mas em uma ou outra revista e em momentos pontuais. Foram necessárias algumas décadas para que a mídia respondesse como um todo. Este momento chegou. Embora demorado, ainda mais rápido do que em outras mídias populares como a televisão e, principalmente, o cinema. E não podia ser diferente. Criados por oprimidos (judeus), rejeitado pelos devotos da “Alta Cultura” que a relegam a um caráter marginal e adotada nos rincões *nerds* – classe que, em algum momento da vida, sempre se encontra oprimida, rejeitada e perseguida –, os *comics* são um meio naturalmente predisposto a essas lutas. Basta lembrar da sempre presente ideia do herói em defesa dos fracos e dos oprimidos.

Como expressão das mais variadas faces da vida humana e onde cada aspecto pode ser encontrado em suas histórias, os quadrinhos transportam o debate das diferenças para dentro de uma mesma cultura. Cria-se um mundo que caminha para uma representatividade cada vez mais acurada da diversidade cultural que existe hoje.

Cabe aqui ressaltar que não caio na inocência de considerar que os *comics* estão adotando a diversidade e sendo cada vez mais representativos pelo simples fato de serem tão bonzinhos quanto os heróis das revistas. É óbvio que a propaganda massiva gerada pelo debate dentro do *fandom* e em meios especializados como resposta ao aumento de tal representatividade e o fato desses personagens trazerem para a indústria um público que antes andava distante dos quadrinhos e, por consequência, mais dinheiro entrando no caixa, são um incentivo muito grande para tal política. Porém, não vejo como uma atitude cínica que diminua a importância de tal atitude, só pelo fato de que quem a toma acabar também ganhando dinheiro com ela, seja um caminho realmente válido e honesto. Afinal, tal lógica que se aplica aos quadrinhos também se aplica aos seriados, novelas e filmes e, no entanto, não vemos progressos nessas mídias. Ao contrário, há 2 anos seguidos vemos as críticas a uma Hollywood branca demais, como podemos constatar pelo número de tweets, comentários

em mídias sociais e postagens de meios de comunicação e blogs pessoais que aparecerão após uma pesquisa pelo termo “#OscarSoWhite”. Se os *comics* lucram ao diversificar seu elenco de personagens, bom para eles, o que importa é que a diversidade está tendo lugar e, cada vez mais, de uma maneira positiva, orgânica, contestadora, importante, duradoura e não apenas financeiramente interessada.

Contabilizando apenas os heróis protagonistas e co-protagonistas, das 40 revistas divulgadas no *checklist* de revistas a serem publicadas pela Marvel em fevereiro de 2015 que não envolvem grupo de heróis ou raças alienígenas cujo gênero seja problemático de se determinar, encontramos 36 homens e 21 mulheres. Desses 36 homens, 22 são brancos, 1 índio nativo, 4 negros, 3 de origem latina, 1 coreano-americano e 2 chineses (sendo um deles ilegal)<sup>84</sup>. Das 21 mulheres retratadas, 15 são brancas, 2 negras, 1 de origem latina, 1 muçulmana, 1 coreano-americana e 1 de origem asiática. Cabe ressaltar que duas das mulheres são lésbicas e não há gays declarados nas revistas-solo.

No que diz respeito às revistas de grupos de heróis, das 18 revistas que possuem grupos com humanos, 9 são liderados por homens, 5 por mulheres e 4 possuem liderança compartilhada. Ainda sobre os grupos, sua composição é de 74 homens e 48 mulheres. Dos 74 homens, temos 41 brancos, 10 negros, 4 de origem latina, 1 indiano e 7 não-identificáveis<sup>85</sup>. Nas 48 mulheres, há 28 brancas, 5 negras, 3 de origem latina, 2 muçulmanas, 2 não-identificáveis, 1 sul-coreana, 1 chinesa e 1 de origem japonesa. Em grupos, encontramos ainda 4 personagens gays e 1 lésbica.

Analisando esses números, compreendo que pode não ser a divisão mais equilibrada possível, mas já é um progresso imenso em relação ao cenário de poucos anos atrás e até mesmo em relação ao panorama de outras mídias populares como a TV e o cinema. E outras séries ainda estão para estrear como a do Pantera Negra – nas mãos do escritor e correspondente do *The Atlantic* citado na abertura do capítulo, Ta-Nehisi Coates. E a diversidade só tende a aumentar.

Obviamente, como não podia deixar de acontecer, esta determinação de que a nova Era, e sua busca por uma representatividade mais de acordo com a que existe no mundo real, começou em 2011 não significa dizer que progressos nessa direção só surgiram a partir desse momento. X-Men de Grant Morrison (2001), Fugitivos (2003) e Jovens Vingadores (2005)

---

<sup>84</sup> Nem sempre o número exposto no gênero fechará com a soma da divisão por etnia. Isso se deve ao fato de que alguns são aliens, animais, árvores e outros. Impossibilitando a definição para além das categorias de gêneros mais comuns em nossa sociedade: o feminino e o masculino.

<sup>85</sup> Por “não-identificáveis”, chamo os heróis cujas identidades civis não apareceram ou foram informadas ainda.

são exemplos de quadrinhos que apresentam características dessa nova Era, mas se encaixam na Era Moderna temporalmente. *Jovens Vingadores* é definido por Ora C. McWilliams (2009) como o que os *Young Allies* não conseguiram ser nos tempos da Segunda Guerra Mundial. Segundo ele, a composição diversificada da equipe – um herói negro chamado Patriota, personagens femininas fortes e em posto de líderes e até mesmo um casal homossexual – e sua abordagem que não utilizava dessas características como definidoras de suas identidades, mas, sim, mais um dos inúmeros traços naturais que compunham os personagens ofereciam uma diversidade de retratos que facilitava a identificação das pessoas com algum dos heróis.

Nomenclaturas e discussões sobre nova ou mesma era à parte, o importante mesmo é o cenário atual dos quadrinhos. O problema da diversidade e representatividade de minorias tanto nas histórias quanto no seu corpo de roteiristas e desenhistas vem sendo diminuído ao longo dos últimos anos. Alguns acertos, alguns erros – felizmente mais acertos expressivos do que erros significativos – e muito caminho ainda pela frente, mas sem deixar de progredir a cada ano que passa, o que é um bom sinal.

No que diz respeito ao herói nacionalista, foco escolhido para este trabalho, questionei previamente como um único herói poderia, então, representar uma nação, sua composição e identidade quando estas mudam tão rapidamente. Questionei ainda como pode existir um herói que defenda a nação quando tal conceito está em colapso. A resposta encontrada foi que Capitão América ainda podia representar a nação por meio dos ideais universais que a fundaram, entretanto, na questão das minorias, ele não poderia continuar sendo o principal nome e que era preciso deixar os oprimidos falarem. Devido a esse fato, a abordagem neste último capítulo precisa ser levemente alterada para refletir também as mudanças que vimos acontecerem nos *comics* desta nova Era.

Uma vez que o conceito de identidade nacional entra em crise, o próprio herói nacionalista não pode ser o único representante de uma sociedade tão heterogênea. Surgem, assim, uma série de personagens que preenchem os mais variados vazios deixados pela figura do herói nacionalista. Cada um deles traz a sua própria luta. Analisar todos eles em um único capítulo implicaria a necessidade de citá-los de maneira superficial e sem espaço para a análise aprofundada que todos merecem, posto o grande número de personagens existentes. Por isso, selecionei alguns como os grandes focos de análise e deixarei certas situações de outros personagens sendo citadas apenas como ponto de apoio da análise ou uma curiosidade relevante.

A escolha de um personagem e não de outro como grande foco da análise se deu basicamente pela força da imagem que o herói ou a heroína possui perante o público. Uma

vez que o herói nacionalista perde a exclusividade na representação, outros heróis assumem posto de representantes de uma face da nação e tal ato muito é relacionado ao uniforme contendo as cores vermelho e azul. O uso das cores não significa que, do ponto de vista do roteiro, a cor tenha sido escolhida por ser o símbolo dos Estados Unidos. Contudo, não é um fator desconhecido que estas cores no uniforme provocam no leitor a memória do país e, como consequência, uma recepção que tende a ser mais positiva. Dessa forma, ainda que as revistas do herói nacionalista percam a exclusividade no trabalho, o propósito de analisar heróis que representem a nação não é traído.

Neste capítulo abordo a resposta dada por essa nova Era dos quadrinhos, iniciada em 2011, em busca de uma representatividade da diversidade de forma mais real e como os problemas de determinadas categorias são trabalhados. Assim, na primeira parte vejo a questão da mulher a partir das revistas da Capitã Marvel. Na segunda parte, contemplo a problemática do outro pelas páginas da Ms. Marvel. E, por fim, a terceira parte que traz o herói nacionalista e que lutas ele trava nos dias de hoje. Essa parte trazendo não mais apenas o Capitão América Steve Rogers, mas também as novidades do Capitão América Sam Wilson e a Miss América (Chavez).

Obviamente, a escolha feita significa a perda de outras abordagens possíveis como a questão da Ms. Marvel e o feminismo, ou mesmo uma análise mais profunda de cada um dos heróis que virão em segundo plano e tantos heróis como o coreano-americano Amadeus Cho – que é o novo Hulk – ou o índio estadunidense *Red Wolf*, entre outros, que, por questão de espaço e de foco escolhido para o trabalho, precisaram ser postos de lado. Contudo, a inclusão desses personagens acabaria fugindo demais do escopo dessa dissertação. O que não significa que suas lutas não mereçam uma análise minuciosa em uma outra ocasião.

#### 4.1 As estrelas que sempre foram destinadas a ser

Falar da mulher em *comics mainstream* não é das missões mais fáceis. Historicamente, as mulheres tiveram pouco espaço nos *comics*, sejam como produtoras, fãs ou mesmo personagens – basta ver que uma parcela considerável das mulheres nos quadrinhos antes dos anos 2000 se dividia ou em donzelas em perigo e interesse amoroso do personagem principal ou em heroínas que não passavam de uma versão mulher do herói que realmente importava (Mulher-Hulk, Mulher-Aranha, Supergirl, Namorita, entre outras). Como Robing Morgan



(1984 apud NICHOLSON, 2000, s.p.) sintetiza: “A tragédia dentro da tragédia é que por sermos consideradas primordialmente seres reprodutivos, mais do que seres humanos plenos, somos vistas num contexto sexual de definição masculina”.

E tal situação nunca pareceu incomodar de fato a indústria dos quadrinhos. Como Dittmer (2013, s.p.) constata: “se a brancura do super-herói tem sido objeto de um voluntarioso (ainda que um pouco desastrado) reformismo liberal pelos escritores e artistas, a masculinidade do super-herói tem sido menos bem interrogada”<sup>86</sup>. Um exemplo de como a super-heroína tem tido historicamente um papel de menos prestígio é a personagem escolhida para figurar nesta seção: Carol Danvers, a Capitã Marvel e antiga Ms. Marvel.

Carol Danvers, criada em 1968, era uma coronel da aeronáutica dos Estados Unidos quando foi requisitada pela NASA para trabalhar com eles. Ao aceitar, se transforma na capitã mais nova da organização. Tal história de fundo seria um ótimo argumento contrário a tudo o que se diz ao afirmar que existem problemas de representação da mulher nos *comics* e que eles são históricos. Seria. Caso esse histórico dela não fosse apenas um pretexto para fazer com que ela conhecesse um alienígena da raça Kree, o herói Capitão Marvel, e passasse a maioria das edições tendo como única função ser raptada por um alienígena e salva pelo herói. Em um desses sequestros, um dispositivo que, de maneira simplificada, era uma máquina dos desejos explode e concede poderes a ela enquanto é salva pelo Capitão Marvel. Carol só descobre tais poderes algum tempo depois de ser rebaixada da NASA pela sua incapacidade de evitar invasões alienígenas e depois afastada. Com seus poderes recém-descobertos, ela se torna a Ms. Marvel. Como Andrew Wheeler (2014)<sup>87</sup> nos explica, o “Ms.” que, hoje, passa uma ideia de diminuição, era o termo escolhido pelas feministas da época em oposição a “Miss” ou “Mrs.”. E isso é tudo que se pode dizer de favorável sobre a heroína. Seu nome. E, ainda assim, apenas uma parte. Uma vez que escolher como identidade ser a versão feminina de um outro herói, quando não vemos nenhum herói escolher para sua identidade ser a versão masculina de uma heroína, é algo um tanto problemático por si só.

As coisas não melhoram quando vemos que, segundo o site da Marvel, sua lista de poderes inclui: força sobre-humana, supervelocidade, condicionamento que a permite usar o máximo de seu físico por 24 horas ininterruptas sem nenhuma fadiga, resistência a danos físicos, superagilidade, reflexos sobre-humanos, voo, capacidade de prever os movimentos do

---

<sup>86</sup> “If the superhero’s whiteness has been the object of well-meaning (if something ham-handed) liberal reformism by writers and artists, the superhero’s masculinity has been less well interrogated.”

<sup>87</sup> WHEELER, Andrew. *Oh Captain my Captain: How Carol Danvers became Marvel’s biggest female hero*. Comics Alliance, 10 de novembro de 2014. Disponível em: <<http://comicsalliance.com/captain-marvel-carol-danvers-marvel-biggest-female-hero/>>. Acesso em 07/02/2016.

inimigo (embora esta habilidade se manifeste de forma aleatória e não sob o domínio dela), imunidade a venenos e toxinas, disparo de rajadas de fóton e absorção de energias que entrem em contato com o corpo dela para usá-las para se curar ou aumentar o nível de seu poder. Soma-se a essa gama variada de talentos, ainda segundo o site da editora, sua capacidade como espiã, habilidade com idiomas (fala fluentemente inglês, russo, línguas alienígenas como as dos Krees e Shi'ars e um vocabulário limitado em vários outros idiomas), experiência como piloto de aeronaves, extensivo treinamento militar em combate armado e desarmado e ser uma talentosa jornalista. Mesmo com todos esses atributos, que a colocariam num patamar compatível apenas com os personagens mais poderosos dos quadrinhos de qualquer editora, ela nunca foi retratada como algo além de uma heroína de segunda categoria.

Para completar o panorama, vale observar o uniforme conferido a ela. Já vimos o do Capitão América e, graças a invasão de filmes de heróis no cinema, alguns outros uniformes de personagens masculinos são fáceis de trazer a mente e comprovar como eles são naturais e até razoavelmente normais, se você considerar um mundo onde pessoas podem voar, atravessar paredes e afins. Os uniformes das heroínas já são um tanto quanto únicos. Resgatando a citação de Robing Morgan mais acima, fica claro o apelo sexual de um gênero, o feminino, que é definido apenas como seres reprodutivos e em um contexto sexual. Eu poderia pegar a roupa de qualquer heroína criada na década de 1990 ou antes, mas usarei o primeiro uniforme utilizado por Carol Danvers (Figura 14a) e o seu mais famoso (Figura 14b), ambos sob a identidade de Ms. Marvel, como exemplos do que se aplica a toda super-heroína.

Figura 14 – Uniformes da Carol Danvers



(a)

Fonte: (a)

[http://vignette4.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/3/3f/Ms.\\_Marvel\\_Vol\\_2\\_45\\_Textless\\_Djurdjevic\\_Variant.jpg/revision/latest?cb=20091003152049](http://vignette4.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/3/3f/Ms._Marvel_Vol_2_45_Textless_Djurdjevic_Variant.jpg/revision/latest?cb=20091003152049); (b)

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/88/Ms.Marvell.jpg>



(b)

Esses uniformes não parecem exatamente o tipo de uniforme em que alguém que costumeiramente viaja pelo espaço, por mais poderosa que seja, se sentiria confortável. Ainda mais quando o alienígena Capitão Marvel, presumivelmente mais habituado a tal ambiente, se veste de maneira mais protegida, como vemos abaixo (Figura 15). Não quero aqui questionar o direito de usar uma ou outra roupa pelos heróis. Porém, não consigo acreditar que seja uma representação normal quando todas as personagens femininas expõem seus atributos físicos de forma tão clara – excetuando algumas poucas mutantes dos X-Men – e os personagens masculinos possuem apenas um personagem – Ka-Zar, uma versão do Tarzan que vive na Terra Selvagem – que se apresenta da mesma forma.

Figura 15 – Capitão Marvel



Fonte: [http://vignette4.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/d/d0/Mar-Vell\\_\(Earth-616\).jpg/revision/latest?cb=20111123125719](http://vignette4.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/d/d0/Mar-Vell_(Earth-616).jpg/revision/latest?cb=20111123125719)

Embora não seja o intuito aqui, demonstro com esse breve retrato da situação da Ms. Marvel Carol Danvers – em nada diferente da de outras heroínas – que, apesar do esforço das revistas do Capitão América em introduzir uma força-tarefa feminina na SHIELD décadas atrás – todas vestidas com o mesmo uniforme utilizado pelos homens da organização, apenas branco ao invés do azul –, os quadrinhos, de modo geral, não eram um ambiente que tratava as mulheres de uma maneira igualitária.

Felizmente, isso vem mudando. Gail Simone, na DC Comics, e sua *Aves de Rapina* (2003 – 2007) – um grupo composto somente por mulheres – foi, talvez, a primeira vez em que vi um quadrinho de herói abordar a mulher de uma maneira mais profunda e problematizando seu papel no mundo. Não é de se espantar, entretanto, a abordagem do tema pela autora. Simone é bastante conhecida por ter criado um blog, chamado *Women in*

*Refrigerators*<sup>88</sup>, para discutir e tentar trazer consciência ao público sobre a maneira como as mulheres são retratadas nos *comics* e o papel que cabe a elas.

Outras se seguiram a ela, as mulheres vêm ganhando espaço – ainda que roteiristas precisem batalhar para tirar certas heroínas da sombra da figura do herói que as originou e sob a qual estiveram ao longo de toda sua vida – e isso se reflete no aumento do número de mulheres entrando para o mundo de leitores dos quadrinhos. Acontecimento que pode ser comprovado pelos dados mostrados no Capítulo I ou, simplesmente, indo a um evento de fãs de quadrinhos e cultura *pop* em geral e percebendo como o ambiente, antes dominado por homens, se mostra compartilhado nos dias de hoje. E a Capitã Marvel é uma das personagens mais importantes desse atual momento, se não a mais importante.

A nova revista da personagem é fruto de uma política adotada pela Marvel em toda sua linha de *comics* para retomar o foco de seus quadrinhos no relacionamento e no cotidiano dos heróis, como foi a marca por décadas da editora, em oposição ao ritmo excessivo de ação desenfreada dos anos 1990. Com isso, a editora esperava aumentar a variedade de rostos que leitores antigos e novos poderiam encontrar e com os quais se identificar. Em suas revistas, Carol Danvers resolve dar um passo adiante na sua carreira de super-heroína.

Para tal projeto, a Marvel chama a escritora Kelly Sue DeConnick e, em setembro de 2012, sai a edição número 1 de *Captain Marvel* – sim, Capitã Marvel e não mais Ms. Marvel. Tudo é um choque na nova revista. Em sua primeira página, temos uma capa do “Clarim Diário”<sup>89</sup> em que lemos em letras grandes que o jornal fez uma exclusiva com a figura heroica mais poderosa da Terra. Lemos também a chamada para uma matéria que fala sobre seu novo uniforme (Figura 16) e seu novo corte de cabelo e o porquê de ela estar preparada para o futuro e, mais abaixo, uma imagem dela no uniforme antigo – a mesma utilizada parágrafos acima com a bandeira dos EUA ao fundo – com uma chamada para dar um lance pela vestimenta que estava sendo leiloada por uma boa causa. Na página seguinte vemos Carol Danvers e Steve Rogers lutando contra o Homem-Absorvente.

---

<sup>88</sup> “Mulheres nas geladeiras”, em inglês. O título em si já é uma crítica. O termo se tornou popular no meio dos quadrinhos como sinônimo de mulher em situação degradante, pois faz referência a um fato ocorrido em uma história do Lanterna Verde que, ao chegar em casa, descobre que sua namorada foi morta por um vilão e a encontra esquartejada e alocada em sua geladeira. E estamos falando de uma revista publicada em 1999.

<sup>89</sup> Jornal fictício de Nova York no Universo Marvel. Por lá já trabalharam heróis como Peter Parker e Jessica Jones.

Figura 16 – Carol Danvers como Capitã Marvel



Fonte: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/e/e0/Cover\\_of\\_Captain\\_Marvel\\_1\\_-\\_2013.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/e/e0/Cover_of_Captain_Marvel_1_-_2013.jpg)

O vilão é incansável em suas observações sexistas e não admite quando o Capitão acata a um aviso dado por Danvers, ao que ela responde que, por ser coronel da aeronáutica, tecnicamente ela é superior a Steve Rogers e os dois heróis seguem em uma bem-humorada discussão sobre o tema. Após Carol derrotar o vilão, uma repórter pergunta a Steve o que ele pode dizer sobre a nova *sidekick* dele. Rogers demora a entender quem seria a *sidekick* em questão e, quando entende, a cena corta para a torre dos Vingadores onde, deixando claro que ele não está dizendo o que ela deve fazer, após Carol expressar o descontentamento com a sugestão dada, Capitão América sugere uma vez mais que ela deixe de ser uma heroína

adjunta do Capitão Marvel e assuma para si o legado do herói morto. Ao final do segundo terço da revista, após refletir no espaço ela decide: vai assumir o nome.

Dois parágrafos acima, eu usei o termo “choque” para descrever as novidades da revista. E, de fato, parece não haver termo melhor ao lermos a reação em duas cartas que chegaram à redação da Marvel e foram publicadas na edição de número 2. Enquanto a primeira deixa uma sensação dúbia quanto às motivações da crítica do leitor – ainda que me pareçam ser as mesmas das do segundo leitor –, a segunda carta é muito clara.

Ele odiou a nova versão da personagem. Ele se dizia fã da heroína que, na definição dele, era poderosa e sexy. Ele havia escolhido ela como uma das personagens do jogo de heróis da Marvel e tinha até uma estátua da Carol como Ms. Marvel. Porém todo esse fascínio havia acabado com a nova edição lançada. O motivo? O terrível uniforme novo e o nome Capitã Marvel. Segundo o leitor, tal nome deveria ser reservado apenas para o Capitão Marvel original ou um de seus parentes (que, vivos, são apenas homens) e que, se era para mudar o uniforme para um com as cores dos Krees, que fosse então o uniforme original dela (Figura 14a). Ele conclui a carta pedindo para que escutem suas sugestões, pois do contrário ele pararia de ler a revista e tinha certeza de que o destino da publicação seria o cancelamento, uma vez que a minoria que nada entende de Ms. Marvel e estava apoiando essas mudanças seria o único grupo a comprar a revista.

Além do fato de que ficou claro que ele não é um bom futurólogo – afinal, a revista continua em publicação até os dias de hoje e a heroína ganhando cada vez mais espaço e sendo um dos principais rostos da Marvel Comics –, fica claro também o motivo do grande incômodo que a heroína causou. O problema não foi a qualidade das histórias (ninguém sequer comenta sobre elas) e nem mesmo a mudança do uniforme (já que se mudasse para um ainda menor estaria tudo ótimo). O “erro” foi colocar uma mulher para manter o legado de um homem (quando um outro homem assume, não há problema). O “erro” foi colocar na personagem um uniforme que remete ao traje de um piloto da aeronáutica como ela sempre foi e acabar cobrindo inteiramente e deixando de expor o corpo da heroína. Principalmente, o grande crime foi tirar o teor sexual e as poses apelativas da história. Quando Carol Danvers deixa de ser o objeto sexual Ms. Marvel que alguém pode ter como estátua e manipular em um jogo, sujeita a todas as suas vontades e fantasias, e passa a ser uma heroína tão digna e tão grandiosa quanto outros homens, uma personagem com personalidade, aí o leitor não pode aceitar e quer ser ouvido, sob o risco de deduzir que tal mudança logicamente será um fracasso se mantida.

A polêmica se estendeu por outras edições com inúmeras mulheres e muitos homens defendendo as mudanças (independentemente de terem achado bonito o novo uniforme ou não, mas entendendo a necessidade de mudar) e muitos outros homens criticando, todos com argumentos muito parecidos com os da carta narrada da primeira edição. Essa polêmica mostra o quanto uma heroína como ela era necessária no mundo dos quadrinhos.

Vale dizer que, tivesse a Capitã Marvel parado por aí e não contribuído mais nada para a representação da mulher nos *comics*, já seria um grande feito por ter exposto de maneira tão clara e indefensável os problemas ignorados há muitas décadas no *fandom* e nas páginas dos *comics*. Felizmente, ela não se limitou a isso.

Logo em seu primeiro arco de histórias, Capitã Marvel é informada de que Helen Cobb havia falecido. Helen foi, como nos conta Carol, uma piloto da aeronáutica de uma geração anterior à de Danvers e que se aposentou com 15 recordes de velocidade, mas que, apesar de ser melhor do que qualquer outra pessoa no comando de um avião, não foi autorizada a treinar para uma missão espacial por ser mulher. Descobrimos também que uma marca considerada impossível de ser atingida na época foi alcançada por Helen e não só foi ignorada e não aferida, como também provocou sua prisão por supostamente mentir sobre tais dados. Somos apresentados a uma mulher forte, decidida e capaz. Acima de tudo, uma personagem que não aceita um “não” quando sabe que é merecedora. Por todas essas conquistas, a super-heroína nos informa de que Helen, junto com o pai de Danvers, são os maiores ídolos que ela tem.

Nesse momento também descobrimos que a Capitã está em uma crise pessoal, pois sente que seus poderes lhe tiraram o que ela tinha de mais precioso, uma vez que ela não pode competir por recordes na aviação, pois seus poderes aumentam sua capacidade para além da humana e isso não seria uma disputa justa. Em seu testamento, Cobb deixa o avião com o qual bateu o recorde para Carol, a qual não perde tempo em subir a bordo e tentar levar o avião até a marca alcançada por Helen tanto para provar que a falecida piloto não havia mentido como também para provar de que ela mesma era capaz de fazer isso sem seus poderes.

No ar, uma energia envolve Carol e o avião e os dois somem. Uma série de viagens temporais tem início. Primeiro, Capitã Marvel vai ao Peru na época da Segunda Guerra Mundial e encontra um grupo de mulheres aviadoras britânicas lutando em linhas inimigas para voltarem para a base sãs e salvas e alertar seus aliados sobre os perigos. Sem seus aviões, as garotas, junto da Capitã, enfrentam inúmeros inimigos. Missão cumprida, Carol avista o avião de Helen e, ao tentar alcançá-lo, é levada para um período em que uma jovem Helen Cobb e outras mulheres discutem e tentam convencer seu superior de que não há sentido em



proibir que elas tentem se inscrever no projeto da NASA se elas são aptas para tal cargo. Após ajudar Helen a resgatar um pertence pessoal, ambas são transportadas pelo avião para o local e época em que Carol ganha os poderes e se transforma na Ms. Marvel. Ao reviver todos os acontecimentos da origem da Ms. Marvel, Helen também ganha os poderes da heroína.

É então que se descobre que o avião está atuando como uma máquina do tempo. Com os recém-adquiridos poderes, Cobb diz que fará um favor à Carol, vai ela voltar ao presente e ser a heroína que Danvers nunca conseguiu ser por não querer ser, permitindo que Carol, uma vez sem poderes quando voltarem ao presente, possa viver a vida que sempre quis. Nesse momento, a verdadeira Capitã Marvel descobre que o que ela é, é exatamente tudo o que ela quis ser e as duas batalham pelo posto. Carol vence, entra no avião e Helen sorri dizendo para a Capitã deixá-la orgulhosa. Carol volta para o presente e se sente bem em ser quem é.

Ao longo de suas histórias, percebemos que a Capitã Marvel de DeConnick é, pela primeira vez, uma personagem realmente forte. Não apenas no sentido mais óbvio da palavra. É claro que, com a gama de poderes que ela possui, Carol Danvers poderia enfrentar todos os heróis da Marvel e ganhar da maioria dos personagens da editora, talvez até de todos. Contudo, essa nova versão da heroína é realmente forte pois não depende dos poderes. Não são eles que definem quem ela é. Carol sabe o quanto lutou para ser coronel da aeronáutica e capitã da NASA antes mesmo de ter poderes. A Capitã deixa de ser uma heroína de segunda e é lançada para o mais alto escalão da Marvel. Um posto até então não alcançado por nenhuma mulher.

Ao longo das outras edições, vemos que o foco é mais na Carol do que na Capitã. As cenas de luta estão lá e estabelecem bem o novo status da heroína. Porém, é no aspecto pessoal que a revista brilha. Com um elenco de apoio formidável (e contando com apenas 3 personagens masculinos, o que faz dela uma das poucas revistas em que as mulheres são maioria), vemos o quanto a vida de herói afeta sua vida pessoal e sua interação com amigos – destaque para uma velha amiga que está às voltas com um câncer e uma garotinha que é vizinha da Carol, *Lieutenant Trouble*<sup>90</sup>, e tem na Capitã um modelo e um ídolo. E, como pano de fundo de cada aventura da heroína e cada situação da vida cotidiana da personagem, a questão do feminismo é sempre demonstrada. Não como um sermão de autoafirmação, mas como uma discussão necessária frente a problemas que são diários na vida de uma mulher.

A revista *Captain Marvel* nos mostra uma heroína dividida entre as ruas de Manhattan e os mais longínquos cantos do universo. Não por imposição, mas por necessidade pessoal. Carol Danvers sente que não consegue ficar presa em um único lugar e que necessita

---

<sup>90</sup> Tenente Encrenca, em tradução livre.

igualmente de momentos de convívio com pessoas – na Terra ou outros planetas que visita – e de solidão absoluta. Ela valoriza as amizades feitas e os romances vividos, porém, também deseja igualmente momentos de isolamento no espaço vazio e a liberdade de se locomover para onde e quando quiser. As revistas da Capitã Marvel escritas por DeConnick são o retrato de um fenômeno descrito por Sandra Regina Goulart Almeida (2013, p.76) em que, segundo ela:

Observa-se hoje um número crescente de textos produzidos por mulheres que privilegiam personagens que habitam territórios liminares, espaços de movência, deslocamentos e desenraizamentos sem contudo deixar de se posicionar (quer seja intencionalmente ou não) como mulheres que possuem vivências e experiências diferenciadas e variadas, dependendo dos constituintes identitários com os quais se associam em um dado momento - quer dizer, dependendo da temporalidade e da materialidade de suas experiências.

Uma característica, entretanto, não passa despercebida nos debates sobre a heroína: seria a personagem bonita, loira, cidadã estadunidense e branca realmente vítima de preconceito? De fato, quando se listam essas características, fica difícil de dar uma resposta afirmativa para a pergunta. Contudo, quando listamos uma característica que não está enunciada acima, o panorama muda. Apesar de ser tudo isso, Carol também é mulher. E é esta a característica que a qualifica como vítima de preconceito, como vimos pelas cartas recebidas ao se contestar a mudança de nome e, principalmente, de uniforme.

Ainda assim, outras heroínas também batalham nas páginas dos *comics* suas lutas próprias. Heroínas menos loiras e brancas. Em concordância com o aviso feito por Tina Chanter (2011), a Marvel não é cega ao fato de que “mulheres” não é um grupo homogêneo e universal. A editora sabe que existem inúmeras formas de ser mulher, o que acarreta em graus diferentes de obstáculos encontrados por cada uma das formas. As mulheres da Marvel refletem em um certo grau uma diversidade.

A nova Thor, a Gaviã Arqueira e a nova Wolverine são exemplos da luta da mulher contra um mundo que crê que elas são naturalmente menos preparadas do que os homens. As três heroínas, diferentemente da Capitã Marvel, vieram para substituir os heróis homens que utilizavam o nome anterior e encontraram maior ou menor resistência no universo dos quadrinhos e no universo real.

A nova Thor é Jane Foster, figura antiga das histórias do antigo Thor, filho de Odin. Ver o martelo de Thor, Mjolnir, empunhado por outra pessoa não é exatamente uma novidade, o terráqueo Eric Masterson, um alienígena parecido com cavalo chamado Bill Raio Beta e até um Thor transformado em sapo empunharam o martelo. Nada que causasse uma grande

comoção já que sempre se soube que a condição de empunhar Mjolnir era ser digno, nunca houve qualquer outra restrição. Entretanto, quando o martelo ficou sem dono, pois o filho de Odin foi considerado por seu pai indigno, e Jane Foster o levantou se tornando Thor, aí a comoção foi enorme. Foi preciso que o roteirista da revista, Jason Aaron, viesse a público declarar que ela não era uma personagem temporária, nem “She-Thor”, nem “Lady Thor” e nem “Thorita”, era Thor como sempre foi, apenas diferente de tudo que se viu antes<sup>91</sup>. Em suas histórias, vemos a personagem lutar em duas frentes. Como Jane Foster, uma luta aparentemente perdida contra o câncer, já que a quimioterapia não faz efeito, pois, cada vez que ela se transforma em Thor, todas as impurezas químicas são eliminadas de seu corpo, incluindo os remédios. Como Thor, uma batalha que parece igualmente perdida em busca de evitar uma guerra entre os nove reinos e em busca do reconhecimento de que ela é realmente Thor e digna, não uma falsa deusa.

Laura é a nova Wolverine desde a morte de Logan, o primeiro Wolverine. Sem muita repercussão negativa no *fandom* – era um caminho já previsível para quem acompanhava as histórias dos personagens –, estrela a revista-solo do Wolverine e usa o uniforme também em um grupo de X-Men. Isso não impede que ela tenha que lidar, vez ou outra, com comparações sobre como ela se parece, é superior ou inferior ao antigo Wolverine.

Kate Bishop, a Gaviã Arqueira, é das três, sem dúvidas, a mais bem-sucedida. Vista, de início, como uma impostora ao assumir o nome do, então morto, Gavião Arqueiro, Kate mostrou que era muito mais do que uma sucessora. Era uma heroína própria, apenas homenageando um ídolo. Uma garota forte e independente que já protagonizou uma grande polêmica no *fandom* ao iniciar uma edição na cama de um herói que ela nem lembrava o nome e ativamente propor um relacionamento casual entre eles, o que foi condenado por muitos leitores e, principalmente, leitoras como uma atitude masculina ou promíscua que não combinaria com a personagem. Hoje, com a volta do Gavião Arqueiro dos mortos, a dupla divide uma revista. Contudo, parece consenso entre os fãs e entre os próprios personagens do Universo Marvel, exceto o próprio Gavião Arqueiro, de que eles não são uma dupla. É a Gaviã Arqueira, competente e confiável, e seu *sidekick*.

Com uma abordagem diferente, temos as personagens Angela e Sera. Se Jane Foster, Laura e Kate Bishop, principalmente as duas primeiras, têm que encarar uma resistência por estarem destronando símbolos de força e poder masculinos como Thor e Wolverine, ainda mais depois da representação de ambos nos cinemas por atores considerados símbolos

---

<sup>91</sup> Marvel Comics. *Marvel proudly presentes Thor*. Marvel.com, 15 de julho de 2014. Disponível em: <[http://marvel.com/news/comics/22875/marvel\\_proudly\\_presents\\_thor](http://marvel.com/news/comics/22875/marvel_proudly_presents_thor)>. Acesso em 04 de fevereiro, 2016.

sexuais, Angela e Sera, por sua vez, são o mais puro *girl power*<sup>92</sup>. Contudo, uma versão que não tem a necessidade de se opor exclusivamente a um homem.

Primeira filha de Odin, Angela foi sequestrada ainda bebê pelos anjos em uma guerra entre Heven e Asgard. Como Odin não aceitou chantagens em troca da devolução da bebê, Angela cresceu em Heven junto dos outros anjos sem saber da verdade. Lá, encontrou seu amor, Sera, um anjo. As duas saíram por todo o reino enfrentando diversos inimigos até que um dia Sera foi morta por um inimigo. Descobrimo que anjos não morrem, viram escravas em Hel – mundo dos mortos da mitologia nórdica –, Angela parte para salvar sua amada. Para isso, ela precisa desafiar Hela, a governante de Hel, e virar a nova regente. Contra homens, contra monstros, contra mulheres, Angela e Sera encarnam o espírito guerreiro das lendas nórdicas (e mesmo gregas, pois é impossível não traçar um paralelo entre as duas e Aquiles e Pátroclo) e lutam para poder viver o amor das duas em paz, para sempre. A luta da dupla pela liberdade de Sera é um ótimo paralelo da luta por igualdade das mulheres – afinal, apenas 1 em cada 100 anjos de Heven não é mulher – e também pela liberdade de amar e estabelecer um relacionamento homossexual em uma sociedade ainda homofóbica.

*Moon Girl*, Miss América e a nova Ms. Marvel (Figura 17) – falarei mais das duas últimas ainda nesse capítulo – são exemplos de heroínas da nova geração. E, embora, pouco abordem temas explicitamente feministas – Ms. Marvel questionou apenas uma vez o porquê de as mulheres precisarem entrar pela lateral na mesquita; Miss América vem de um universo paralelo chamado *Utopian Parallel* que é habitado unicamente por mulheres; e *Moon Girl*, na sua breve existência de apenas 3 edições, não abordou ainda o tema – são um retrato do cuidado com a representação da diversidade tanto nos quadrinhos quanto nas mulheres dos quadrinhos.

---

<sup>92</sup> Termo da cultura *pop* que faz referência ao movimento de empoderamento, independência e autossuficiência da mulher.

Figura 17 – Lunella, América e Kamala



(a)

(b)

(c)

Legenda: (a) Lunella Lafayette, a *Moon Girl*; (b) América Chavez, a Miss América; (c) Kamala Khan, a nova Ms. Marvel

Fonte: (a) <http://fastfoodcultural.com.br/wp-content/uploads/2015/08/moongirl02.jpg>; (b) [http://41.media.tumblr.com/24bdf13b1f75fe877ac4ed62e024bd6c/tumblr\\_ndodo9Siwa1qb8xoto5\\_1280.png](http://41.media.tumblr.com/24bdf13b1f75fe877ac4ed62e024bd6c/tumblr_ndodo9Siwa1qb8xoto5_1280.png); (c) <https://lh6.googleusercontent.com/-qUSEAB86NQ4/U4fDs280C4I/AAAAAAAAACpQ/IS6h8L118ss/w390-h600-no/MsMarvel4Cover.png>

Lunella Lafayette, a *Moon Girl*, não é uma super-heroína. Ela é uma garota de nove anos que apenas se tornou amiga de um dinossauro de outra dimensão e se metem em – e tentam sair de – confusões que acontecem no dia-a-dia. Sua maior preocupação é o fato de saber que tem gene inumano<sup>93</sup> e não querer passar pela transformação. Querendo evitar que isso aconteça, ela busca um antídoto para sua condição. Para sorte dela, ela pode se virar muito bem sozinha pois, apesar de ter só nove anos, Lunella é um gênio não só para a sua idade, mas para qualquer idade. Lunella é negra e mulher e, embora *Moon Girl* seja só um apelido que os colegas colocaram por ela estar sempre distraída nas aulas que nada acrescentam em conhecimento para ela, é uma mudança significativa do padrão de herói que *Moon Boy* representa – masculino, jovem e branco. Criado em 1978, ele era parceiro do mesmo dinossauro que anda agora com Lunella. Contudo, não podemos dizer que a *Moon Girl* é uma heroína de legado, afinal, nem heroína ela é ainda.

<sup>93</sup> Os inumanos são humanos que foram geneticamente alterados por Krees há milênios. Esse gene foi passando de geração em geração e pode despertar quando em contato com a nuvem terrígena. O fato provoca uma mutação que concede poderes e/ou mudanças físicas no portador do gene.

América Chavez, a Miss América, passa também por uma mudança em relação a uma figura heroica anterior. Criada em 1943, a primeira Miss América era uma heroína da Era de Ouro dos quadrinhos. Seu aspecto físico era o de uma mulher branca e cabelos loiros e lisos. A nova Miss América, que tal qual Lunella, não é herdeira do legado da heroína que usou o mesmo nome antes dela, é uma garota com nome e biótipo que remetem a uma origem latina, morena e de cabelos cacheados.

Kamala Khan, a nova Ms. Marvel, é a única das três a assumir o legado de sua antecessora – Carol Danvers, a Capitã Marvel. Filha de paquistaneses, Kamala defende Jersey City de todos os seus problemas. De batedores de carteira até ameaças cósmicas ou mitológicas. E o faz enquanto se vê às voltas com os exercícios de casa e, principalmente, enquanto tenta dialogar no meio de uma guerra entre a cultura paquistanesa imposta por seus pais e a cultura estadunidense imposta por alguns de seus amigos.

Além dessas heroínas, vale destacar a existência de duas revistas de grupo: *A-Force* e *The Ultimates*. A primeira sobre um grupo de mulheres que reúne a rainha dos inumanos Medusa, a jovem bruxa nipo-americana Nico Minoru, a mutante Cristal, a Mulher-Hulk, a Capitã Marvel e uma entidade cósmica feminina chamada Singularidade. Já em *The Ultimates*, apesar de não ser um grupo exclusivo de mulheres, são elas que se destacam na ação do campo de batalha. Uma vez que o cenário é o espaço e, em suas fileiras, apenas *Blue Marvel* tem poderes que o permitem agir fora da nave entre os homens, cabe à afrodescendente Mônica Rambeau, à “latina” da outra dimensão Miss América e à Capitã Marvel agir quando as coisas saem do controle.

Como pode ser visto nesse pequeno relato de algumas das mulheres que tomam as páginas dos *comics* atuais, as mulheres nos quadrinhos estão conscientes de que, tal como afirma Judith Butler (2010):

Se alguém “é” uma mulher, isso certamente não é tudo o que esse alguém é; o termo não logra ser exaustivo, não porque os traços predefinidos de gênero da “pessoa” transcendam a parafernália específica de seu gênero, mas porque o gênero nem sempre se constitui de maneira coerente ou consistente nos diferentes contextos históricos, e porque o gênero estabelece interseções com modalidades raciais, classistas, étnicas, sexuais e regionais de identidades discursivamente constituídas.

Como resultado, assim como os poderes são apenas um traço de seus seres, não sua completude, o mesmo vale para o fato de ser “mulher”. Não é o gênero que define as personagens e nem mesmo esse o ponto mais importante da revista. Ele é apenas um traço explorado como outros diversos traços para contar a história dessas figuras heroicas. Contudo,

justamente por ser um dos elementos que as compõem, é natural que, direta ou indiretamente, os problemas criados pelo preconceito de gênero estejam constantemente presentes em suas lutas.

Jean Franco (2005) constata que existe uma demanda inédita por obras escritas por mulheres, em especial dos textos que refletem, de uma forma ou de outra, a experiência feminina. Tal demanda existe também nos *comics*, não é por acaso que raras são as revistas de personagens femininas escritas por roteiristas homens. As mulheres entraram no mundo dos quadrinhos e, operando dentro da indústria que por tanto tempo as excluiu – e, ainda hoje, reluta em aceitá-las incondicionalmente –, não se contentam em apenas reproduzir as relações de dominação antigas. Ao contrário, usando das mesmas leis que regem a indústria, deslocam as leis que compõem a revista e trazem a questão da mulher para o centro do debate no mundo real.

Tal operação interna para deslocar seu significado é espelhada também dentro do mundo dos *comics*. Capitã Marvel e a maioria das heroínas ainda são herdeiras de um legado. Geralmente de um herói. Porém, como impresso na contracapa de *Young Avengers, vol.1* (2013), “legado não é um palavrão, mas é irrelevante”<sup>94</sup> e nossas heroínas não se limitam a esse papel. Elas não se identificam e nem aceitam o posto de substitutas, não usam as roupas que os homens gostariam que elas usassem, não se submetem à visão de mundo masculina, não aceitam nada que não seja ser uma heroína original, verdadeiramente elas. E, ao tomar tais atitudes, saem do posto de personagens de segunda categoria que, por muito tempo, foi o máximo que puderam almejar. Hoje, elas são estrelas de primeira grandeza. Não é insignificante o fato de a Capitã Marvel ser nomeada pela própria editora a figura heroica mais forte da Marvel e que Kamala Khan é quem estrela a revista mais vendida digitalmente da editora<sup>95</sup>.

Toda essa revolução, sem dúvida, é uma vitória para todos, não apenas para as mulheres. Contudo, não se pode achar que já se atingiu o patamar necessário e descansar apenas o mantendo. Muito progresso ainda é necessário. Tanto dentro dos *comics* quanto, principalmente, fora dele. Afinal, embora sejam uma minoria, ainda não é raro ver declarações, de fãs e roteiristas, de que *comics* não são para mulheres e que esse clamor por diversidade e igualdade é só uma moda que vai passar. Felizmente, para cada Mark Millar,

---

<sup>94</sup> “Legacy isn’t a dirty word, but it’s an irrelevant one”.

<sup>95</sup> GRAVENA, Leo. *10 motivos para Ms. Marvel ser o “novo Homem-Aranha”!*. Legião dos Heróis, 05 de março de 2015. Disponível em: <<http://legiaodosherois.uol.com.br/lista/10-motivos-para-ms-marvel-ser-o-novo-homem-aranha.html/7>>. Acesso em: 04 de fevereiro de 2015.

Todd McFarlane e Gerry Conway que abrem a boca para dar tais declarações, existe uma Kelly Sue DeConnick, G. Willow Wilson, Gail Simone, Kelly Thompson, Michele Fazekas, Tara Butters, Amy Reeder e Marjane Satrapi que, com seus trabalhos, rebatem essa infeliz forma de pensar.

Capitão América deu o pontapé inicial com a semente que foi o grupo especial de mulheres na SHIELD – que, aliás, é comandada por uma mulher nos dias de hoje –, porém nunca foi o protagonista na luta do feminismo. E nem poderia ser, afinal, como já alertava Butler (2010, p.30), “os homens não podiam resolver a questão das mulheres porque, nesse caso, estariam agindo como juízes e como partes interessadas”. Com isso, as mulheres tomaram as rédeas e decidiram resolver as questões que lhes eram importantes. Se uma imagem vale mais do que mil palavras, vale mostrar a capa (Figura 18) da edição número 2 de *Captain Marvel* (2012). Qualquer semelhança com um famoso cartaz não é mera coincidência

Figura 18 – Capa de *Captain Marvel* #2 (2012)



Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinning.com/236x/b5/0d/f2/b50df21de4984c1accb28e53400a3e4e.jpg>

Entretanto, não foi só a questão da mulher que ganhou força na nova Era dos quadrinhos. Capitão América Steve Rogers já nos revelava as variadas culturas nos Estados Unidos. O multiculturalismo estava estabelecido no país e, obviamente, o contato entre as diversas culturas não se daria sem alguns confrontos. Esse enfrentamento já havia habitado as páginas de inúmeras edições nos mais variados momentos do Capitão América. Porém, é



chegada a hora do oprimido ter seu espaço próprio e o direito assegurado de ter sua voz ouvida. E os *comics* não se furtaram a oferecer tal espaço.

## 4.2 A outra nação

Não é a primeira vez que a ideia aparece nesse trabalho, mas vale ressaltar. Com os inúmeros deslocamentos ocorridos nas últimas décadas, é natural que cada vez mais pessoas se sintam forasteiras em um grupo, se sintam como um elemento que não se encaixa no ambiente em que se encontram. Esse sentimento não é algo exatamente novo para um fã de quadrinhos, mesmo antes de tais deslocamentos se tornarem lugar-comum na nossa vida. Com o perdão da longa citação, o texto escrito por Tom King na abertura da seção de cartas de sua revista, *The Vision*, em que esclarece quais histórias ele pretende contar e o porquê, é a explicação perfeita do sentimento compartilhado pelas pessoas que passaram por deslocamentos e também pelos fãs de quadrinhos. *The Vision* trata do sintozóide<sup>96</sup> Visão e sua família (sintozóides criados por ele) tentando viver como uma família normal em Washington. Em seu texto, Tom King (2015, s.p.) escreve:

Quando eu era novo, eu não tinha muito, mas eu tinha os *comics*. Amigos eram difíceis. Esportes eram difíceis. Escola era difícil. *Comics* eram fáceis. [...] Se você lia *comics*, você não era legal. Se as pessoas descobrissem que você lia *comics*, você não era legal, a vida se tornava um pouco mais difícil para você.

Então você os escondia. Você escondia sua coleção. Você escondia sua paixão. Você escondia sua “nerdice”.

O resultado final de tudo isso era alienação, o triste e prolongado sentimento de que aquilo com que você se preocupava, o que realmente importava para você era algo para ser zombado por todos os outros. Você era diferente. Você era esquisito. Você era menos.

Você não era normal.

As coisas mudaram. Um pouco. Ainda bem. Mas no fundo, eu acho que os *comics* ainda são uma mídia dos que não se ajustam. É uma comunidade de forasteiros, um monte de homens e mulheres que, por inúmeros motivos, têm problemas para se ajustar na forma esperada. Pessoas que procuram um escape temporário da boa e dura dor que vem de se chocar contra a fôrma, esperando que ela finalmente quebre.

[...]

O que nos leva a contemplar *The Vision*.

Para mim, o Visão é a chance de explorar a alienação que de vez em quando atrai as pessoas para os *comics*, a tensão que vem de não ser normal em uma sociedade que demanda normalidade.

Porque seja lá o que é o Visão, ele não é normal.

Mas como ele tenta ser.

[...]

---

<sup>96</sup> Homem sintético, com órgãos e tecidos sintéticos.

Esperançosamente, no fim, se eu fizer isso certo, é um conto sobre você e sobre mim.

[...]

Finalmente, aqui no fim, permitam-me retornar um pouco ao início, para a criança e os *comics*, para o primeiro momento em que percebi que eu não estava sozinho nisso tudo, que a minha “nerdice” era parte de uma “nerdice” maior. Foi lendo a seção de cartas, vendo outros escreverem para ela, outros para quem *comics* também eram fáceis, que eu tive a sensação de que havia uma comunidade lá fora, uma comunidade que poderia pensar que eu era legal, não apesar do fato de eu saber que o Capitão América não era um Vingador original, mas exatamente por saber [...] Por favor, escrevam para cá. Dividam suas histórias. Reclamem das minhas histórias. Eu responderei. Nós conversaremos. E alguma outra criança em algum lugar lerá todas as nossas histórias, saber que ela não está sozinha e perceber que, no fim, o melhor que os *comics* fazem é deixar que saibamos que todos nós temos nossa própria Visão e que é perfeitamente normal não ser normal.<sup>97</sup>

Ser considerado esquisito e inferior por gostar de *comics*. A sensação de ser rejeitado por ser esquisito, ou melhor, por determinarem que você é esquisito só porque você tem algo que te difere da fôrma que gerou a maioria. Chegar ao ponto de ter vergonha e esconder o que te faz diferente, mesmo que isso seja importante para você. Sentir-se alienado. A terrível sensação de saber que nunca vai poder oferecer o que as pessoas exigem que você ofereça. Até você descobrir que essa condição não é exclusiva sua e acontece com muitos outros. Outros que te entendem. Outros que não são tão poucos.

---

<sup>97</sup> When I was young I didn't have much, but I had comics. Friends were hard. Sports were hard. School was hard. Comics were easy. [...]  
 If you read comics you weren't cool. If people found out you read comics you weren't cool, life got a little tougher for you.  
 So you hid it. You hid your collection. You hid your passion. You hid your nerd.  
 The end result of all that hiding was alienation, the sadly lingering sense that what you cared about, what really mattered to you was a thing to be mocked by everyone else. You were different. You were stupid. You were odd. You were less.  
 You were not normal.  
 Things have changed. A bit. Thankfully. But at its heart, I think comics is still a misfits' medium. It's a community of outsiders, a bunch of men and women who, for a myriad of reasons, have trouble conforming to the expected form, who seek a temporary escape from the good, hard pain that comes from pushing against the mold, hoping it'll finally break.  
 [...]  
 Which brings us to beholding The Vision.  
 For me, The Vision is the chance to explore the alienation that sometimes attracts people to comics, the tension that comes from not being normal in a society that demands normality.  
 Because whatever The Vision is, he isn't normal.  
 But man does he want to be.  
 [...]  
 Hopefully, in the end, if I do it right, it's a tale of you and me.  
 [...]  
 Finally, here at the end, permit me to return a bit to the beginning, to the kid and the comics, to the first time I realized that I wasn't alone in all of this, that my nerd was part of a greater nerd. It was in reading letters pages, in seeing others writing in, others for whom comics were also easy, that I got a sense that there was a community out there, a community that might think I was all right, not despite the fact that I knew Captain America wasn't an original Avenger, but because of it. [...] Please write in. Share your stories. Complain about my stories. I'll answer. We'll talk. And some other kid somewhere out there will read all our stories, and know she's not alone, and know that in the end the best thing comics does is let us know that we all have our own Vision and it's perfectly normal not to be normal.

Essa é a história, em maior ou menor grau, da maioria dos fãs de *comics*. Agora troque *comics* por qualquer aspecto cultural e a frase continua portando a mesma verdade, apenas cabendo em outro cenário. São essas características que determinam que, mesmo com todas as mudanças, mesmo com a nova popularização dos *comics*, os quadrinhos ainda sejam uma espécie de literatura marginal. Uma literatura para os forasteiros e os que não se ajustam ao padrão considerado *normal*, como bem define Tom King. As revistas dos heróis sempre falaram de sujeitos deslocados, apenas focado no sujeito *nerd*. Portanto, não é uma completa novidade e tão pouco é difícil para os quadrinhos reconhecer os deslocados de um ponto de vista cultural. E é também exatamente essa a razão do porquê de tais heróis serem tão bem recebidos pelo meio dos quadrinhos, a identificação fácil entre semelhantes. O exemplo recente mais icônico talvez seja a jovem Kamala Khan, filha de pais paquistaneses e adepta do Islamismo.

Kamala é uma personagem completamente nova no Universo Marvel. E é um furacão. Não no sentido literal, mas a repercussão foi tão avassaladora quanto. Por ser uma heroína adepta do Islã em um país onde o ódio aos muçulmanos não é uma mera ficção, obviamente houve alguma repercussão negativa e preconceituosa na mídia em geral quando do anúncio da heroína 5 meses antes de sua estreia nos quadrinhos. Uma delas foi a de Stephen Colbert, que, em seu programa<sup>98</sup>, destila comentários preconceituosos contra os *comics*, o sotaque de uma repórter latina, os mulçumanos e o Islamismo. O apresentador profere ainda outras tantas observações sexistas, fala também sobre como uma heroína muçulmana era uma derrota na “guerra cultural” que os Estados Unidos travam e, pior, que ela viria para substituir uma heroína que, segundo ele, “era completamente americana: loira, valores familiares e com dois arredondados músculos peitorais (fazendo um claro gesto de seios com as mãos)”. Stephen arremata dizendo ser uma pena que essas qualidades possuídas pela antiga Ms. Marvel, bem como seu uniforme (Figura 14a), serão perdidos na versão muçulmana.

Sucesso de vendas, elogiada pela crítica e profundamente amada pelos leitores, a primeira edição de Ms. Marvel foi tudo do que Kamala precisou para acabar com o ódio gerado – ou, pelo menos, silenciá-lo em meio aos inúmeros aplausos, elogios e sinais de adoração recebidos – e se tornar a maior sensação dos quadrinhos desde a criação de um jovem na década de 1960 que atendia pelo nome de Peter Parker, o Homem-Aranha.

---

<sup>98</sup> LEHRER, Brian. *Ms. Marvel's Reboot*. The Colbert Report. Disponível em: <<http://www.cc.com/video-clips/rpo0ya/the-colbert-report-ms--marvel-s-reboot>>. Acesso em 11 de fevereiro de 2016.

Seus números são impressionantes. O site “Legião dos Heróis”<sup>99</sup> nos informa que a primeira edição da heroína foi reimpressa seis vezes nos Estados Unidos quando, nos dias de hoje, ter uma segunda ou terceira reimpressão já é considerado um sucesso estrondoso. O site ainda informa que, além das seis reimpressões, sua revista é também a mais vendida na loja digital da Marvel. Não bastasse isso, a revista da heroína se tornou recentemente o primeiro *comics* da editora Marvel na história a ganhar o prêmio de “Melhor série” no festival *Angoulême*, o *Cannes* dos quadrinhos, ressalta-se ainda que foi o único *comics* estadunidense premiado no ano de 2016 pelo festival. Mas o que a nova personagem tem de tão especial? Bem, como um dos inúmeros fãs, acho que seria mais fácil listar o que a heroína não tem, mas vou analisar um pouco friamente.

Kamala Khan é uma jovem de identificação extremamente fácil para o leitor de quadrinhos. *Nerd*, é uma fã assumida dos super-heróis – que, enquanto para os leitores são ficcionais, para ela são da vida real – e até escreve *fanfics*<sup>100</sup> sobre eles. Na verdade, até a escolha do nome Ms. Marvel como identidade heroica é fruto da sua profunda admiração pela antiga Ms. Marvel, Carol Danvers. Kamala faz pesquisas na internet quando tem dúvidas e mostra seu lado completamente fã quando acaba fazendo dupla com algum herói. Quando se junta aos Vingadores, dá o grito de guerra da equipe e diz que sempre sonhou em fazer isso, ela é o leitor de quadrinhos transportado para dentro da revista. A jovem é ainda simpática, um pouco ingênua e divertida. Seus problemas são ter que conciliar sua vida heroica com os estudos, lidar com colegas nem sempre agradáveis no colégio e esconder a verdade dos pais que exigem que ela esteja em casa na hora de dormir e acham que ela está fazendo algo errado por nem sempre chegar no horário estabelecido. Em todos os aspectos, Kamala Khan é uma pessoa comum, com problemas cotidianos, mas com superpoderes, e suas aventuras são contadas em histórias leves e agradáveis.

A personagem não se rende ao discurso da modernidade que, como define Toro (2010), propunha um discurso universalista e de homogeneização e assimilação do outro, com a perspectiva do centro como um único discurso. Kamala é fruto de um momento das sociedades *pós* que oferece a possibilidade do global e também do local como detentor de uma voz com algo a dizer.

---

<sup>99</sup> GRAVENA, Leo. *10 motivos para Ms. Marvel ser o “novo Homem-Aranha”!*. Legião dos Heróis, 05 de março de 2015. Disponível em: <<http://legiaodosherois.uol.com.br/lista/10-motivos-para-ms-marvel-ser-o-novo-homem-aranha.html/7>>. Acesso em: 06 de fevereiro de 2016.

<sup>100</sup> *Fanfiction* ou *fanfic* é o termo utilizado para se referir a histórias criada por fãs sobre seus personagens preferidos. Distribuídas de forma gratuita em blogs ou fóruns de internet ou pelo preço de custo do material quando impressa e distribuída em eventos de quadrinhos.

É uma nova realidade, uma nova cultura mundial, definida por Hannerz (1995, p.237 apud TORO, 2010, p.10) como marcada pela organização de uma diversidade, ao invés da reprodução da uniformidade. Isto é, um ambiente em que a homogeneização não ocorre e nem nunca terá espaço, justamente pelo tráfego intenso de pessoas e culturas que a globalização e a revolução dos meios de comunicação proporcionam.

Sem correr o risco de ser forçada a se aculturar para ser assimilada pela cultura dominante, Kamala pode experimentar ambas as culturas que exercem influência sobre ela e criar um espaço entre as duas, livre para deslocar significados, dialogar e negociar a sua diferença e sua identificação, seu pertencimento e sua alteridade em relação a cada uma das margens culturais. Kamala habita um entre lugar, como definido por García Canclini (2008), em que a relação da cultura com o território geográfico é perdida, promovendo um choque entre diferentes visões e gerando um sujeito híbrido, mais experimental e tolerante. Ela é a representação da noção desse hibridismo cultural.

Ainda me valendo das palavras de Toro (2010), o professor nos explica que essa terceira cultura não se refere a algo que surge do encontro de uma ou mais culturas, ao contrário, ela é a produção cultural simultânea que se forma do contínuo contato entre culturas. Da mesma forma, a identidade do sujeito que se vê imerso nessa terceira cultura é uma identidade que não é uma mera soma de duas identidades opostas e que se choca constantemente em “um movimento criativo contínuo que segue quebrando o aspecto unitário de cada novo paradigma” (ANZALDÚA, 2005, p.707). Por tudo isso, Kamala é um sujeito que vive imersa em uma cultura híbrida e, como tal, nela “se percebe uma tentativa de redefinir a identidade híbrida não como uma reconciliação do dominante com o subalterno, mas como a mediadora intercultural entre os dois”<sup>101</sup> (SKAR, 2001, p.21-22).

Em suas histórias, vemos como Kamala é diferente da maioria das pessoas por ter consciência de duas culturas. Sua mãe e seu irmão tentam viver nos Estados Unidos a vida que teriam no Paquistão em cada mínimo detalhe, por isso, sentem como se a vida no país ocidental fosse uma afronta ao que é certo. Kamala, por sua vez, entende que não há como manter uma pureza e, rejeitando também a ideia de ser aculturada e assimilada, cria em si diferentes níveis de cultura islâmica e ocidental. Ela habita uma “zona de contato” que, como define Pratt (1992 apud HALL, 2009 [2003], p.31), é um termo que traz a ideia de uma “co-presença espacial e temporal dos sujeitos anteriormente isolados por disjunturas geográficas e históricas [...] cujas trajetórias agora se cruzam”. Ou seja, um lugar onde a personagem

---

<sup>101</sup> “Se percibe un intento de redefinir la identidad híbrida no como una reconciliación de lo dominante con lo subalterno sino como la mediación intercultural entre los dos”.

Kamala é produzida pela cultura dominante, mas também acaba por ativamente produzir essa cultura dominante.

Ao receber sinais de diferentes culturas, quase sempre conflitantes entre si, a heroína precisa administrar esse choque cultural e encontrar o seu caminho próprio. Valores opostos precisam ser conciliados, negociados. Kamala precisa aprender a ser uma tradutora no sentido que define Hall (2005, p.89), isto é, identidades:

Obrigadas a negociar com as novas culturas em que vivem, sem simplesmente serem assimiladas por elas e sem perder completamente suas identidades. Elas carregam os traços das culturas, das tradições, das linguagens e das histórias particulares pelas quais foram marcadas. A diferença é que elas não são e nunca serão unificadas no velho sentido, porque elas são, irrevogavelmente, o produto de várias histórias e culturas interconectadas, pertencem a uma e, ao mesmo tempo, a várias "casas" (e não a uma "casa" particular). As pessoas pertencentes a essas culturas híbridas têm sido obrigadas a renunciar ao sonho ou à ambição de redescobrir qualquer tipo de pureza cultural "perdida" ou de absolutismo étnico. Elas estão irrevogavelmente traduzidas. A palavra "tradução", observa Salman Rushdie, "vem, etimologicamente, do latim, significando "transferir"; "transportar entre fronteiras". [...] são o produto das novas diásporas criadas pelas migrações pós-coloniais. Eles devem aprender a habitar, no mínimo, duas identidades, a falar duas linguagens culturais, a traduzir e a negociar entre elas. As culturas híbridas constituem um dos diversos tipos de identidade distintivamente novos produzidos na era da modernidade tardia.

Vemos esta tradução em ação em momentos como quando ela precisa explicar para a mãe o que são *fanfics* ou para seus amigos se ela pode ou não sair para uma festa – e, como tradutora, precisa entender que o choque entre as diferentes culturas não se dá sem uma luta de poder por detrás de cada conflito.

Kamala sabe que não pode manter uma opinião rígida acerca de tudo, é uma personagem de uma realidade móvel e com o fervor da criação constante em seus relacionamentos. Por intermédio das trocas que efetua com outras identidades – mais fixas ou maleáveis como ela –, discute, abala, desconstrói e reformula certezas e conformismos próprios e dos outros. De certa forma, Kamala é livre, mas não tem o privilégio de poder parar de se movimentar. A mesma reflexão de Sônia Torres (2001, p.31) sobre o tema, ao comentar a respeito da obra de Montoya, serve para a heroína quando a teórica afirma ser El Louie “um personagem liminar, epítome da fronteira, do entreespaço, demonstrando que as zonas culturais fronteiriças estão sempre em movimento, que não são fixas e estáticas”.

Tal falta de uma forma fixa e estática se reflete, inclusive, em seus poderes. Kamala é uma alteradora de formas. Ela pode ficar gigante ou minúscula. Pode também se transformar em quem quiser ou no objeto que quiser. Fluída, adaptável, inconstante e aberta a mudanças.

Seus poderes refletem o modo como ela sempre teve que viver antes mesmo de ganhar características sobre-humanas.

Contudo, tais características culturais não vêm sem um preço. Kamala não possui um lugar em que ela esteja livre desse embate entre culturas e que exigem que ela adote o posto de tradutora, negociadora intercultural, pois já aprendeu que fingir ser o que não é pode ser extremamente danoso. Logo assim que recebe seus poderes de alterar de formas e, portanto, sem domínio sobre eles, Kamala escuta a voz de Zoe Zimmer, sua *frenemy*<sup>102</sup>, e, automaticamente, se transforma na figura de Carol Danvers, a heroína 100% estadunidense definida por Kamala como loira, poderosa e sem todo o conflito cultural que essa carrega. Assim que essa transformação acontece, a nova Ms. Marvel percebe que, sempre que escuta a voz da amiga, ela tem a necessidade de parecer alguém mais legal aos olhos de Zoe e que se adeque ao que essa considera normal, mas, no fim, acaba por se sentir pequena e insignificante – nesse momento, como reflexo do processo de compreensão, seus poderes a fazem diminuir e ficar do tamanho de um inseto.

A partir dessa experiência, Kamala começa a tomar uma consciência crítica acerca de seus sentimentos e as relações de harmonia e combate que são estabelecidas em contatos interpessoais no seu dia a dia e das quais não pode fugir. Said (2003, p.60) já alertava para esse problema quando afirma que “o hábito da dissimulação é cansativo e desgastante. O exílio jamais se configura como o estado de estar satisfeito, plácido ou seguro”. E Kamala chega ao mesmo entendimento por meio de seus poderes.

E essa é a nova Ms. Marvel. Uma super-heroína que, diferente de muitos outros heróis, tem a luta mais difícil quando não está com o uniforme enfrentando o candidato do mês a dominador do mundo: o de viver entre duas culturas, das quais ela nunca poderá pertencer por inteiro. Uma luta que nunca chega a um resultado final. Uma personagem que entende exatamente o que Bauman (2005, p.19) quer comunicar quando escreve que:

Estar total ou parcialmente “deslocado” em toda parte, não estar totalmente em lugar algum (ou seja, sem restrições e embargos, sem que alguns aspectos da pessoa “se sobressaiam” e sejam vistos por outras como estranhos), pode ser uma experiência desconfortável, por vezes perturbadora. Sempre há alguma coisa a explicar, desculpar, esconder ou, pelo contrário, ressaltadas e tornadas mais claras. As “identidades” flutuam no ar, algumas de nossa própria escolha, mas outras infladas e lançadas pelas pessoas em nossa volta, e é preciso estar em alerta constante para defender as primeiras em relação às últimas. Há uma ampla probabilidade de desentendimento, e o resultado da negociação permanece eternamente pendente.

---

<sup>102</sup> Termo criado em inglês da junção das palavras “friend” e “enemy”, isto é “amigo” e “inimigo”. Se refere ao tipo de amigo que, com suas ações e palavras, acaba te colocando para baixo (intencionalmente ou não).

Portanto, essa jovem heroína de 16 anos tem os mesmos problemas de se adequar a norma que seus leitores. Apenas que os problemas dela têm uma origem não exatamente compartilhada por todos os seus fãs: ela é a filha que nasceu nos Estados Unidos de pais paquistaneses da cidade de Karachi. O que a coloca em eterno conflito da sua porção estadunidense com seus pais de cultura muçulmana e da sua porção muçulmana com seus amigos de cultura ocidental. Porém, esse sentir-se em constante embate com pessoas que não te entendem tanto dentro quanto fora do lar é mais um sentimento com o qual os leitores de *comics* conseguem se relacionar com Kamala.

Com todo esse poder em suas mãos – e não me refiro aos seus superpoderes, mas o de ser relacionável e criar uma empatia com os leitores –, Kamala se tornou uma importante ferramenta na luta contra o preconceito nos Estados Unidos. Em tempos nos quais a direita forma opiniões na sociedade em direção a um sentimento anti-islâmico e até de guerra ao Islã, a personagem dos quadrinhos, com todo o seu alcance, nos apresenta o outro lado, o lado de quem é o odiado nesse sentimento levantado pela direita, o lado de quem receberá a bala da guerra.

Kamala informa a todos que sua cultura não a faz tão diferente assim do jovem não-islâmico, que a religião dela não a torna incapaz de sentir as mesmas emoções e ter que enfrentar as mesmas dificuldades que o estadunidense *mainstream*, muito pelo contrário, que ela tem os mesmos problemas. Em suas revistas, o foco das histórias está nos problemas surgidos nas relações interpessoais de amizade e amor da personagem e também naqueles que aparecem para alguém que está deslocado, que é o diferente onde quer que esteja. Kamala mostra um contraponto à política de direita e uma opção contra o preconceito.

Porém, a heroína não apresenta apenas uma discussão com a cultura estadunidense, ela também se coloca em constante conflito com a cultura de seus pais. Kamala é um sujeito híbrido. Não pode viver apenas na margem paquistanesa ou na estadunidense. Ela vive no meio das duas, não como uma composição resultante de duas culturas, mas como um ser traduzido. De certa maneira, Kamala é a versão com superpoderes de Malala Yousafzai<sup>103</sup>. E sua importância é comparável à da jovem garota do mundo real. Em Kamala, a primavera árabe dos jovens muçulmanos e a parcela estadunidense que entende que o Corão não é o inimigo se encontram e, em um constante diálogo, começam o debate entre o ocidente e o

---

<sup>103</sup> Vencedora do prêmio Nobel da paz, a jovem Malala (1997 –) é uma ativista paquistanesa que, em 2009, escreveu para a BBC sobre o seu cotidiano durante o domínio talibã e as lutas diárias para ter acesso à educação. Ainda hoje, mesmo após um atentado à sua vida, Malala continua sua luta pela defesa dos direitos humanos das mulheres e do acesso à educação.



Islamismo. Nas palavras de Rula Jebreal (2013)<sup>104</sup>, uma jornalista palestino-italiana premiada e analista de política estrangeira da MSNBC:

Kamala me faz lembrar de mim mesma quando eu tinha 14 anos, testemunhando violência no Oriente Médio. Eu perguntei ao meu pai porque a violência era justificada no Islã e a resposta dele foi que o perigo não estava no livro sagrado, o Corão, mas nos cérebros que interpretam ele. Hoje, o perigo não está com os muçulmanos, mas nos cérebros (ou falta deles) que interpretam o Islã e a escritura muçulmana para o mundo moderno. Estas são as pessoas que evitam que os jovens muçulmanos respirem livremente sem medo de serem julgados pelos seus companheiros estadunidenses. O trabalho da Marvel é um divisor de águas para acabar com o medo e a ignorância e criar uma maior consciência e familiaridade<sup>105</sup>

Em meio a tantos heróis que levantam as bandeiras de suas causas, a nova Ms. Marvel faz isso sem precisar ir para uma guerra – retratável até pelo fato de que seu primeiro arco de histórias não possui um super-vilão para enfrentar. Ainda assim, Kamala é, talvez, junto da Capitã Marvel e do novo Capitão América, a revista mais importante e de maior influência da Marvel no mundo real.

Grande parte do acerto vem também do fato de a Marvel deixar a heroína nas mãos da competente G. Willow Wilson, uma estadunidense convertida ao Islamismo que, além de escrever quadrinhos e livros, é ensaísta e jornalista focada na literatura árabe e sob o comando da editora Sana Amanat, uma estadunidense que cresceu na realidade de ser uma muçulmana nos Estados Unidos. Ou seja, em maior ou menor grau, duas Kamalas do mundo real. Ambas souberam criar um quadrinho que, como elas mesmas definem, não visa converter ninguém, mas retrata como essa parte importante da vida da Kamala afeta o seu dia a dia como heroína e como pessoa comum. A nova revista da Ms. Marvel traz o tipo de obra em que vemos, nas palavras de Eni Pulcenelli Orlandi (1988 EVARISTO, 2010, s.p.), “o sujeito que produz e que está reproduzido naquilo que produz”.

Embora tenha focado na Kamala, ela não é a única personagem merecedora dos holofotes quando o assunto é o sujeito deslocado e o choque entre culturas. Personagens como *Blindspot*<sup>106</sup>, chinês ilegal co-protagonista das histórias do Demolidor; Amadeus Cho, o

<sup>104</sup> JEBREAL, Rula. *Meet the Muslim Ms. Marvel: Kamala Khan's Fight Against Stereotypes*. The Daily Beast, 11 de agosto de 2013. Disponível em: <<http://www.thedailybeast.com/articles/2013/11/08/meet-the-muslim-ms-marvel-kamala-khan-s-fight-against-stereotypes.html>>. Acesso em 12 de fevereiro de 2016.

<sup>105</sup> “Kamala reminds me of myself when I was 14, witnessing violence in the Middle East. I asked my father in Palestine why violence is justified in Islam and his answer was that the danger isn't in the holy book, the Quran, but in the brains that interpret them. Today, the danger is not with Muslims, but the brains (or lack thereof) of interpreting Islam and Muslim scripture for the modern world. These are the people preventing Muslim teens from breathing freely without the fear of being judged by their fellow Americans. Marvel's work is a watershed moment in breaking down fear and ignorance, and creating greater awareness and familiarity”.

<sup>106</sup> Ainda sem tradução no Brasil.

coreano-americano que se transformou no novo Hulk; e o latino e negro Miles Morales, que assumiu o uniforme de Homem-Aranha e, mais do que um sucessor de Peter Parker, se tornou uma personalidade própria e original são alguns dos nomes que nos mostram em suas revistas o retrato exposto por Yúdice (2003, p.7-8) de que, assim como são esses personagens, os “imigrantes raciais são contribuintes explorados na economia cultural; eles ‘dão vida’ a uma cidade, como Castells argumenta, não apenas através de seus trabalhos nas indústrias de serviço, mas também no seu impacto cultural”<sup>107</sup>. Heróis como *Red Wolf*<sup>108</sup>, personagem principal de um *comic* sobre um índio nativo estadunidense transportado para os dias de hoje e que tem como desenhista um artista de igual origem, também merecem uma atenção, pois, tal qual os imigrantes, os nativos estadunidenses se veem rejeitados pela cultura dominante dado seu caráter intraduzível.

*Blindspot*, inclusive, é responsável por um momento forte na revista *Daredevil #2* (2015, s.p., grifos do autor) quando fala sobre a experiência dele como ilegal em um país que lhe nega qualquer direito, apesar de suas muitas contribuições diárias. Sobre isso o herói declara:

Você disse que me **ajudaria** e aí disse que deveríamos deixar o **advogado** cuidar disso. Essa deveria ter sido minha primeira dica. Advogados não ajudam pessoas como eu. [...] **Ninguém** nos ajuda. Esse é o problema. É por isso que eu estou **fazendo** tudo isso. Nós lavamos suas louças, nós entregamos seus jantares... Nós somos uma parte muito maior de suas vidas do que vocês querem admitir. Mas nós somos **ilegais**, então quem se importa?<sup>109</sup>

Salmon Rushdie (1991) definiu que parte do assunto da literatura é encontrar novos ângulos para entrarmos na realidade e que a distância e a perspectiva geográfica de quem vem de longe pode oferecer tais ângulos. E é exatamente essa nova visão que Kamala, *Blindspot* e os outros heróis desenraizados nos oferecem. Se aproveitando dessa experiência forçada de ser o diferente, o deslocado, esses novos heróis são capazes de “não mais confundir o real com o ideal, nem a cultura com a natureza: não é porque os indivíduos se conduzem de forma diferente que deixam de ser humanos” (RUSHDIE, 1991, p.27).

<sup>107</sup> “I also examine the claim that racialized immigrants are exploited contributors to the cultural economy; they ‘give life’ to a city, as Castells argues, not only through their labor in the service industries but also in their cultural impact through music, dance, food, and festivals”.

<sup>108</sup> Também sem tradução no Brasil.

<sup>109</sup> “You said you’d **help** me, and then you said we should let the **lawyer** handle it. That should have been my first clue. Lawyers don’t help people like me. [...] **No one** helps us. That’s the whole problem. That’s why I’m **doing** all of this. We wash your dishes, we deliver your dinners... We’re a much bigger part of your lives than you’re willing to admit. But we’re **illegal**, so who gives a damn?”.

Com essa lição de maior tolerância, esses personagens nos trazem mais perto da civilização mais aprofundada que nos desenha Todorov (2010) em que pessoas com culturas e costumes diferentes e sociedades organizadas de modo diferente dos nossos serão aceitas como humanas como nós. Uma civilização em que ter uma cultura não significará um confinamento eterno. Tais personagens também são capazes de, a partir de sua situação de desenraizados, confundir, desconcertar e, por fim, deslocar o sujeito da cultura dominante, recrutando esses para seu lado da luta, para sua “visão de desligamento com relação ao que vem naturalmente através da interrogação e do espanto” (RUSHDIE, 1991, p.27).

Alguns passos em direção à essa maior tolerância já existem. Um caso exemplar é o evento ocorrido que teve como figura central a personagem Kamala em que esta mostrou o quão poderosa pode ser também no nosso mundo e não apenas nos *comics* mensais, como reporta a matéria de inúmeros jornais, incluindo o *Daily Dot*<sup>110</sup>.

Em 2015, em São Francisco, o *American Freedom Defense Initiative*, um grupo que declara ter como objetivo parar a islamização dos Estados Unidos, colou inúmeros *outdoors* preconceituosos em que, ironicamente, pedia o fim do ódio espalhado pelos muçulmanos. Nesses cartazes, a mensagem pregada era a de um boicote aos países islâmicos, associando a imagem do povo islâmico a Hitler e dizendo que o Corão prega ódio aos judeus, como vemos abaixo (Figura 19).

---

<sup>110</sup> ROMANO, Aja. *San Francisco activists fight Islamophobic ads with art of Muslim superhero Kamala Khan*. The Daily Dot, 27 de janeiro de 2015. Disponível em: <<http://www.dailydot.com/geek/kamala-khan-graffiti-anti-islamic-bus-ad/>>. Acesso em 12 de fevereiro de 2016.

Figura 19 – Cartaz anti-islâmico



Fonte: <https://pbs.twimg.com/media/B7KZYZaCEAAcJtl.jpg>

Como resposta, artistas de rua sem qualquer associação com a editora Marvel promoveram uma modificação dos cartazes se valendo exatamente da figura da nova Ms. Marvel, uma heroína que, na época, não possuía nem 1 ano inteiro de existência. Nas novas versões, se viam mensagens pedindo um verdadeiro fim do ódio, do racismo e dos “panacas fundamentalistas” que pregam o ódio sob a desculpa de liberdade de expressão, como vemos nas figuras abaixo (Figura 20a, Figura 20b e Figura 20c):

Figura 20 – Novo cartaz



(a) (b) (c)  
 Fonte: (a) <http://cdn0.dailydot.com/uploaded/images/original/2015/1/26/kamala3.jpg>; (b) <http://cdn0.dailydot.com/uploaded/images/original/2015/1/26/kamala2.jpg>; (c) <http://cdn0.dailydot.com/uploaded/images/original/2015/1/26/kamala1.jpg>

Esse desempenho da heroína muçulmana, que extrapola o *fandom* e ganha a luta nas ruas, como vimos em São Francisco, dá ainda mais esperança de que os *comics* estão afetando a sociedade e levando-a em direção a uma aceitação cada vez maior do outro culturalmente diferente. Resistência ainda existe, o preconceito ainda é grande, mas esses super-heróis mostram que são capazes de, mostrando a sua hibridez, sua mestiçagem, a vida daquele que não habita margens, mas o espaço entre elas, nos conscientizar, nos deslocar e nos tornar mais compreensíveis com o diferente. Finalmente, como constata Stuart Hall (2009 [2003], p.34):

Como observou certa vez o romancista Salman Rushdie, “o hibridismo, a impureza, a mistura, a transformação que vem de novas e inusitadas combinações dos seres humanos, culturas, ideias, políticas, filmes, canções” é “como a novidade entra no mundo”. Não se quer sugerir aqui que, numa formação sincrética, os elementos diferentes estabelecem uma relação de igualdade uns com os outros. Estes são sempre inscritos diferentemente pelas relações de poder – sobretudo as relações de dependência e subordinação sustentadas pelo próprio colonialismo.

Kamala e os outros novos heróis são a novidade nos quadrinhos. Há décadas os *comics* precisavam da vitalidade e inovação que eles trouxeram, ainda que não soubessem disso até

eles chegarem. Com sorte, por meio desses heróis e suas aventuras, uma nova forma de pensar entrará no mundo real.

Caminhando para o desfecho, volto às atenções para um tipo de personagem que acompanhamos ao longo desse trabalho desde o seu início até o século XXI. Seria injusto não ver como ele se porta nesse novo período. Acompanhemos agora o que os heróis nacionalistas têm para nos revelar e como podem contribuir nessa nova Era dos quadrinhos.

### 4.3 Uma nova nação

Como visto nos dois capítulos anteriores, o herói nacionalista se encontra nos dias de hoje em uma posição delicada. Com o profundo avanço tecnológico que alimenta a globalização, as barreiras geográficas não são capazes de impedir a circulação de pessoas e ideias a todo momento e pelos mais variados motivos. Tais deslocamentos promovem a ruína do conceito de nação homogênea e, uma vez que o herói nacionalista é a tentativa de representar em uma singularidade toda a nação, o próprio papel do herói sofre um poderoso golpe que poderia até mesmo causar sua extinção.

Contudo, conforme constata Sandra Regina Goulart de Almeida (2013, p.67), “apesar de vivermos um momento de imensa mobilidade e trânsito entre povos, países e continentes, o Estado-nação está longe de ser desmantelado ou substituído por uma pós-nação ou trans-nação”. Da mesma forma, o herói nacionalista resiste, mas não sem algumas mudanças.

O fato de Steve Rogers compartilhar o biótipo do ideal ariano nunca foi um grande problema para o personagem. Esse ideal já foi questionado, mas nunca impediu o personagem de seguir sua luta. Ainda mais quando, por diversas vezes, se aliou a outros heróis negros em lutas sociais. Nos dias de hoje, embora ser branco não seja um problema em si, o fato de ser somente a representação de uma parte da variedade cultural que são os Estados Unidos se torna um empecilho significativo para o desempenho da função primordial do herói, como ressaltado ao final do terceiro capítulo. E se aliar a outros heróis já está se tornando uma estratégia pouco eficiente, dada sua falta de novidade.

Nesse cenário, o herói nacionalista sofre uma alteração que, como de costume, causou a reação – em grande parte, negativa e preconceituosa – dos meios de comunicação não especializados em quadrinhos. Steve Rogers se “aposenta” e Sam Wilson, o antigo Falcão, assume o posto de herói nacionalista (Figura 21).

Figura 21 – Sam Wilson, Capitão América



Fonte: <http://www.comicbookresources.com/imgsrv/imglib/250/0/1/CAPA2015001-cov-c0f0d.jpg>

De forma bem resumida, no fim de 2014, Steve Rogers tem o soro do supersoldado – que lhe deu os poderes e impede que ele envelheça – drenado de seu corpo. Tal acontecimento acarreta em seu envelhecimento até a idade que teria realmente, não fosse o soro. Ou seja, Steve Rogers é um senhor de cerca de 90 anos. Ainda assim, Steve não se ausenta em definitivo da vida que sempre levou como Capitão América, apenas se afasta do primeiro plano e se vê forçado a abandonar o uniforme e o escudo para assumir um posto de consultor. Seu gênio militar e sua experiência no mundo de heróis ainda podem ser úteis, mas não no campo de batalha e, sim, em um posto avançado de onde ele possa se comunicar por fones

com os heróis no momento da luta. Para seu lugar, Steve considera que não há ninguém melhor do que seu antigo parceiro Sam Wilson, o Falcão.

É importante lembrar neste momento que Sam Wilson é um personagem altamente icônico no que diz respeito à sua identidade. Ele é o primeiro super-herói afro-estadunidense dos *comics*. Seu passado de lutas sociais e seu emprego como assistente social sempre o colocaram em meio às lutas que muitos preferiam ignorar em prol de uma fantasiosa paz e harmonia social que, na realidade, não existia nos Estados Unidos.

O Capitão América Sam Wilson é um herói que compartilha de muitas das crenças do Capitão América Steve Rogers. Entretanto, é uma pessoa completamente diferente e com um cenário de fundo igualmente diverso. Não tendo crescido em 1930, Capitão América Sam Wilson é um herói da nação dos tempos modernos e diretamente afetado por problemas do século 21. Como assistente social – em oposição ao soldado e estudante de Artes Steve Rogers –, Sam viu todos os aspectos da sociedade de perto e sabe como crime, pobreza, falta de estrutura social, corrupção na esfera governamental e tantas outras mazelas afetam a comunidade de modo mais destruidor do que afetam a narrativa do sonho americano. Capitão América Sam Wilson é o herói que, pertencente a uma minoria, e tendo vivido uma vida como cidadão e não exclusivamente como herói, pode focar no homem comum. É capaz também de ter e criar uma empatia com aqueles que não gozam de privilégios em um nível de profundidade que o Capitão América Steve Rogers jamais pôde alcançar. Sam Wilson é o outro lado da moeda de Kamala Khan. Como Toro (2010, p.13, grifo do autor) já alertava:

Quando falamos de deslocamento no contexto da pós-colonialidade, normalmente falamos do deslocamento vindo de *fora*. Entretanto, devemos também nos referirmos ao deslocamento vindo de *dentro*. Normalmente, tendemos a ignorar o deslocamento vindo de dentro simplesmente porque em muitos casos se revela o chamado “Terceiro Mundo” nos países do “Primeiro Mundo”<sup>111</sup>

Sam não possui o medo de revelar o “Terceiro Mundo” de seu país, pois é exatamente nesse mundo que ele viveu grande parte de sua vida. Como o herói declara, seu objetivo como herói nacionalista é o mesmo de quando era o Falcão, isto é, unir as pessoas e enfrentar o racismo, a xenofobia e qualquer outro tipo de intolerância. Em outras palavras, Capitão América Sam Wilson é o herói que vai lutar uma batalha que nem sempre os heróis do

---

<sup>111</sup> “Cuando hablamos de desplazamiento en el contexto de la postcolonialidad normalmente hablamos del desplazamiento desde *afuera*. Sin embargo, debemos también referirnos al desplazamiento desde *dentro*. Normalmente tendemos a ignorar el desplazamiento desde dentro simplemente porque en muchos casos revela el llamado “Tercer Mundo” en los países del ‘Primer Mundo’”.



primeiro escalão, tão atarefados com ameaças cósmicas ou mundiais, encaram. A batalha interna do cidadão comum.

Steve Rogers, por sua vez, se vê fora da ação e sendo útil apenas como consultor e como alguém muito procurado pela imprensa como comentarista de certos eventos pelo símbolo que ele representa. De certa forma, Steve Rogers simboliza o fim da utilidade do antigo conceito de nação que ele tanto defendeu, bem como um sentimento de desligamento de um novo Estados Unidos multicultural – ainda que problemático, como veremos com Sam – em relação a um Estados Unidos mais antigo e, por vezes, menos aberto a algumas diferenças.

Antes de prosseguirmos com as histórias do novo herói nacionalista, vale ressaltar que, embora a revista se chame *Captain America: Sam Wilson*, o herói adota o nome Capitão América, sem diferenciação para o de quando o posto era ocupado por Steve Rogers. Os motivos do porquê de a revista adotar um nome que especifique de qual Capitão América estamos falando será explicado mais à frente. Nesse capítulo, também utilizo o nome dos heróis após o título heroico para facilitar a compreensão sobre a qual dos dois Capitães estou me referindo.

Logo em sua primeira edição sob o selo *All-New All-Different Marvel* (2015), Sam Wilson mostrou que não seria uma versão voltada para meias medidas ou temerosa de abordar diretamente qualquer tema que fosse.

A edição começa com Sam entrando em um avião comercial e, através de *flashbacks* com uma análise crítica feita pelo herói, nos inteiramos dos fatos que antecederam seu retorno para casa. Sam enfrentou Ossos Cruzados e o prendeu. Ao entregá-lo para a SHIELD, ele é expulso de lá pela comandante Maria Hill já que a relação entre os dois não está muito boa desde que Sam rompeu publicamente com a organização. O herói começa a refletir sobre como ele estava enganado ao pensar saber do que se tratava o posto de Capitão América. Ele compreende que Steve era capaz de inspirar o povo e mostrar o que eles poderiam ser caso trabalhassem juntos e foi esse o caminho que ele tentou seguir, mas se viu confrontado por uma triste realidade: o país está mais dividido do que nunca.

Após esta constatação, o herói já começa a dar sinais de que ele será um herói nacionalista diferente. Sam continua apontando que existem diferenças raciais, políticas e econômicas em todo o país. O que tornava esse cenário único, segundo ele, é que, mesmo quando essas diferenças explodiam no passado, sempre havia um inimigo comum para unir o

povo. Afinal, como ele constata, todos estavam de acordo quanto a destruir a Hidra<sup>112</sup>. Entretanto, até isso não era tão simples nos dias de hoje. Uma vez que se descobriu que a SHIELD e a NSA<sup>113</sup> eram capazes de atitudes tão condenáveis quanto às dos vilões. Porém, o que mais incomoda ao novo Capitão é o fato de que ele tinha uma opinião sobre todas essas questões e sempre escolhia um lado a que defender. Mais que isso, ele possuía fortes convicções quanto a esses assuntos. Sam Wilson analisa que Steve sempre foi um símbolo que tentava se manter acima dessas disputas, embora agisse quando necessário. Ele admira o antigo Capitão por tal atitude, mas decide que o caminho dele deve ser outro, de mais ação.

Chegamos ao já citado rompimento com a SHIELD, quando o herói expressou suas opiniões para a mídia na intenção de unir todos em um debate e o resultado foi manchetes de jornais que o chamavam de Capitão Anti-América ou Capitão Socialismo. O único motivo de Sam não ser um completo fracasso com a opinião pública é o fato de 93% das pessoas ainda amarem seu falcão, o Asa Vermelha. A partir desse momento, embora use o nome de Capitão América, Sam Wilson passa a ser conhecido por muitas pessoas como “falso Capitão América” e outros nomes que deixam claro que ele não é o verdadeiro, o Steve Rogers. As opiniões expressas por Sam ainda são nebulosas para o leitor, mas ficarão claras em breve.

A revista mostra que, sem apoio da mídia, Sam Wilson decidiu entrar em contato direto com a população através de uma *hotline*<sup>114</sup>. No meio de tantos pedidos de ajuda para acabar com o som alto de uma festa, fazer declaração de amor a uma cantora *pop* ou trazer de volta um seriado cancelado, Capitão América se depara com o caso de Mariana Torres pedindo ajuda pelo desaparecimento de seu neto, Joaquin.

Joaquin é um jovem mexicano que, muito pequeno, migrou com sua mãe e avó para os Estados Unidos. Agora crescido, Joaquin ajuda pessoas que tentam fazer a travessia ilegal da fronteira que separa os Estados Unidos e o México. Porém, Joaquin não é um *coiote*, ele apenas deixa água, remédios e comida em lugares estratégicos para que as pessoas que estão tentando a travessia não morram de fome ou sede. Em uma de suas idas para abastecer o local com suprimentos, Joaquin sumiu e nunca mais foi visto.

Sam decide aceitar o pedido de ajuda e começa sua viagem para o Arizona, ele chega no deserto bem na hora em que os mexicanos que fazem a travessia são abordados por

<sup>112</sup> Equipe de vilões clássica do Capitão América e da SHIELD. Fundada em ideais nazistas, é uma organização internacional que visa dominar o mundo. Fundada pelo Barão von Strucker, vilão clássico do Capitão, a organização tem por saudação em inglês o grito “Heil Hydra!”, uma clara referência à saudação nazista a Hitler.

<sup>113</sup> Agência de Segurança Nacional. Uma organização real dos Estados Unidos.

<sup>114</sup> Serviço de comunicação em que a mensagem chega diretamente ao destinatário selecionado, sem a necessidade do emissor tomar qualquer atitude além de redigir a mensagem.

peessoas fantasiadas que se declaram *Sons of the Serpent*. Uma conversa entre o líder do grupo e os mexicanos se desenrola e então começa a abordagem polêmica sobre o tema da imigração que ganhou um alcance global e extrapolou até mesmo os meios tradicionais de discussão de quadrinhos:

Líder: Atención todos os transgressores! Eu sou o Serpente Suprema! Ao invadir esta terra soberana, vocês desafiam as leis de Deus, da natureza e da constituição dos Estados Unidos! Portanto, venho prendê-los pelo poder em mim investido pelos já mencionados Deus, natureza, et cetera, et cetera.

Mexicano: Por favor, seja lá quem você for – nós não queremos encrenca –

Líder: Ah, eu acredito em você, senhor. Eu posso ver que você já tem problemas suficientes com você. Problemas e doenças e crimes pesam sobre suas costas.

Mexicana: Deixe-nos em paz!

Líder: Deus sabe como nós tentamos! Mas até que a poderosa barreira esteja construída, vocês vêm para cá atrás de empregos que são nossos por direito! E se eles lhes forem negados, vocês procuram um bem-estar pago pelos dólares dos nossos impostos! Mais, vocês têm ideia de como vocês me obrigam a apertar o 1 para inglês no começo de cada chamada para o meu provedor de TV à cabo? **Isso é algo que eu não posso permitir!** Enquanto outros estão contentes em protestar pacificamente ou votar em eleições fraudadas, os **Filhos da Serpente** acreditam que agressão deve ser respondida com agressão! Eu declaro todos você combatentes inimigos! Vocês virão conosco ou sentirão a picada da serpente! Eu não sou por natureza um homem violento -- (SPENCER, 2015, s.p.)<sup>115</sup>

Nesse momento, chega o Capitão América Sam Wilson e confronta os *Sons of the Serpent*. Ele vem a confessar mais adiante que lhe dá algum prazer poder socar esse tipo de gente. A crítica é muito clara. O discurso do líder desse novo grupo é o mesmo feito pelos candidatos republicanos em qualquer debate político que ocorra nos Estados Unidos. A maneira de enxergar o mundo e as declarações muitas vezes preconceituosas – como o fato de

---

<sup>115</sup> “Attention all trespassers! I am the Supreme Serpent! By invading this sovereign land, you defy the laws of God, nature, and the United States constitution! Therefore, I hereby apprehend you by the power vested in me by the aforementioned God, nature, et cetera, et cetera.

Please, whoever you are – we don’t want any trouble –

Oh, I believe you, sir. I can see you have enough trouble with you already. Trouble and disease and crime weigh heavy on your backs.

Leave us alone!

Lord knows we have tried! But until the Mighty Wall is built, you come here for employment that is rightfully ours! And if denied it, you seek welfare paid for by our tax dollars! Also, you know how you make me press a one for English at the beginning of every call to my satellite provider? **That is something I cannot abide!** While others are content to peacefully protest or vote in rigged election, the **Sons of Serpente** believe that aggression must answer aggression! I declare you all enemy combatants! You’re coming with us or you will feel the Serpent’s bite! I am not by nature a violent man –”.

imigrantes trazerem doenças – estão nas páginas dessa edição, mas estão, também, igualmente nos discursos dos candidatos mais radicais do Partido Republicano. Capitão Sam Wilson se posiciona à esquerda, com o Partido Democrata e, caso não esteja clara a ideia de que esse discurso do líder do grupo é mostrado como sendo errado e contrário a tudo o que deveria ser os Estados Unidos, uma vez que se opõe ao discurso do herói nacionalista, vale ressaltar a semelhança em nome e vestimenta do grupo com a Hidra – a temática da cobra se mantém em ambos os grupos –, a organização nazista representante do mais puro mal nos quadrinhos Marvel.

A repercussão no mundo real, como não podia ser diferente, foi global. Diversas mídias, especializadas ou não em quadrinhos, estadunidenses ou estrangeiras noticiaram a primeira edição do herói contando sua história. A direita estadunidense, obviamente, não aceitou calada e muito fez barulho. O site *Comics Alliance*<sup>116</sup> noticia que uma petição online foi criada para a demissão do roteirista Nick Spencer da revista do herói; explica também que o grupo *MacIver Institute* divulgou um vídeo, disponível na reportagem, alegando concordar com a ideologia de *Sons of the Serpent* e contestar o *status* de vilões apresentado na revista. O site informa ainda que o programa de TV *Fox and Friends* – vídeo igualmente disponível na reportagem –, da *Fox News*, também comentou negativamente sobre a história apresentada. O grupo *Daily Stormer*, um grupo estadunidense neo-nazista e pró-supremacia branca, divulgou uma nota em seu site<sup>117</sup> reclamando da decisão da Marvel de colocar um negro como Capitão América e da sua política “antibrancos” e “pró-hordas de ilegais”.

Toda essa reação só veio a ilustrar que Nick Spencer estava certo em sua abordagem. Pois o que se viu, no mundo real, foram reações idênticas às das pessoas nos quadrinhos que se sentiam incomodadas pelo fato de Sam Wilson estar vestindo o uniforme do herói nacionalista e defendendo uma agenda diferente da deles.

Obviamente que as declarações feitas pelo *Daily Stormer* e pelo *MacIver Institute* são extremamente problemáticas por, naturalmente, conter inúmeras ideias racistas e xenófobas em si. Contudo, partindo do princípio de que a problemática dos discursos desses grupos é óbvia para todos, foco no que foi dito no programa da *Fox News* que, por ser uma emissora de

---

<sup>116</sup> WHEELER, Andrew. *Conservatives outraged that new Captain America is as political as original Captain America*. Comics Alliance, 19 de outubro de 2015. Disponível em: <<http://comicsalliance.com/conservatives-vs-captain-america/>>. Acesso em 13 de fevereiro de 2016.

<sup>117</sup> ROGERS, Lee. *Negro Captain America Takes on Right-Wing Conservatives Against Illegal Immigration in New Comic Book*. Daily Stormer, 26 de outubro de 2015. Disponível em: <[www.dailystormer.com/negro-captain-america-takes-on-right-wing-conservatives-against-illegal-immigration-in-new-comic-book](http://www.dailystormer.com/negro-captain-america-takes-on-right-wing-conservatives-against-illegal-immigration-in-new-comic-book)>. Acesso em 13 de fevereiro de 2016.

TV, deveria ser imparcial e mais comprometida com a verdade tanto na análise das situações quanto no seu discurso.

O “especialista” convidado pela revista começa seu discurso dizendo que os *comics* estão com as vendas caindo nos últimos anos e, por isso, colocaram um Capitão América negro como uma jogada de marketing. Sua tática é clara, diminuir a importância dessa mudança como apenas visando um lucro – tanto que os apresentadores riem de maneira a igualmente retirar o peso da mudança promovida pela Marvel. A ideia é retirar de Sam Wilson o direito de ser Capitão América e insinuar que este estaria no posto apenas como uma jogada publicitária. O problema já começa nesse ponto de argumentação. O “especialista” começa seu argumento com base em uma premissa falsa. Qualquer pesquisa de mercado mostra que, nos últimos anos, antes mesmo de mudarem o Capitão América e após a mudança, as vendas de *comics* estão melhores do que no passado. Portanto, a mudança de etnia do personagem não é uma medida desesperada visando se salvar de um prejuízo econômico como o “especialista” da Fox quer fazer seu telespectador crer.

O “especialista” continua informando que, ao invés de Sam Wilson ir atrás da Hydra como um bom Capitão América, ele prefere ir atrás de conservadores. A apresentadora, em seguida, lê a primeira parte do discurso do líder de *Sons of the Serpent* – até a parte que ele declara que irá prender todos os imigrantes – e o apresentador analisa perguntando se era um discurso de algum muçulmano extremista ou de um membro do Estado Islâmico – pessoas a quem a oposição feita pelo Capitão seria cabível. Ele mesmo responde que não, que é de um estadunidense que, na definição dele, se sente inquieto com as migrações ilegais e os custos causados por elas. E completa, indignado, com o fato de essa visão ser considerada errada nos quadrinhos.

O “especialista” corta para explicar que tudo o que o grupo de americanos queria fazer era impedir a entrada de ilegais até que o Capitão Sam Wilson chega e diz que ele não fará isso enquanto o herói for Capitão América. Os três apresentadores se mostram indignados com a representação e discutem que, ao invés de retratar como inimigos essas pessoas, deveriam mostrar como eles são, na verdade, heróis que trabalham para manter as cidades estadunidenses vizinhas da fronteira seguras. O “especialista” termina sua participação externando sua opinião de que Capitão América deveria voltar ao seu tempo menos político em que socava Hitler na cara e o apresentador termina o assunto dizendo que concorda, mas que, nos dias de hoje, a Marvel acredita que o inimigo é o estadunidense comum, provavelmente um dos telespectadores que está assistindo a eles no momento.

Muitos são os problemas dessa reportagem. Desde informações falsas para sustentar pontos de vista quanto ao fato de que eles adjetivam como simplesmente “conservadores” pessoas que claramente assassinam inocentes por estarem cruzando uma fronteira. Contudo, me limito à análise que eles fazem das “modificações” que esse novo Capitão América faz em relação ao antigo.

O “especialista” da Fox declara que gostaria que o Capitão Sam Wilson deixasse tais lutas de lado e voltasse para o bom Capitão dos tempos da Segunda Guerra que não abordava política e socava Hitler. Sem me alongar no fato de que a ação de socar um líder político real em uma época de Guerra Mundial é a mais clara abordagem política possível, focarei na questão de mudança ou não de abordagem do herói nacionalista.

Seja Hitler, seja a Hidra, o que esses dois inimigos do antigo Capitão América compartilham entre si é o caráter fascista em suas ações. Ou seja, os dois principais inimigos do Capitão Steve Rogers são nacionalistas que tentam, através de um discurso de defesa nacional, justificar o extermínio do forasteiro. O novo Capitão enfrenta, em sua primeira edição, um grupo que tenta, através do mesmo tipo de discurso da Hidra, justificar o assassinato de imigrantes. Não há modificação alguma no inimigo do herói. Exceto que agora esse discurso fascista é proferido por estadunidenses e não por alemães.

Mais do que isso. Como foi visto nos capítulos anteriores, desde seus tempos de Segunda Guerra Mundial até o século XXI, o Capitão América Steve Rogers lutou em defesa do país, mas com o claro discurso de que toda a luta só valeria enquanto o país mantivesse seu espírito liberal e abraçasse a diversidade sem preconceitos. Houve erros como o caso de Whitewash Jones. Porém, mesmo esses erros podem ser relativizados, pois, apesar de sua péssima execução, sua boa intenção na criação do personagem em prol da valorização da diversidade é notável.

O crítico cultural Steve Attewell (2013), em seu blog<sup>118</sup>, analisa o detalhe, muitas vezes ignorado, de Steve Rogers ser mestre em Artes e informa que:

Ser artista em Nova Iorque na década de 1930 era estar cercado pela “*Cultural Front*”. Estamos falando da *WPA Arts and Theater Projects*, Diego Rivera pintando murais socialistas no *Rockefeller Center*, Orson Welles transformando “Júlio César” em uma peça anti-fascista, encenando um “Macbeth” só com negros, Paul Robeson de “*The Cradle Will Rock*” era uma grande estrela e tantos outros exemplos. Você não poderia ser realmente um artista e escapar das políticas de esquerda. E se uma criança pobre como Steve Rogers ia para a faculdade como um estudante de Artes, as chances eram muito boas de que ele iria para o *City College* de Nova Iorque em

<sup>118</sup> ATTEWELL, Steven. *Steven Attewell: Steve Rogers Isn't Just Any Hero*. Lawyers, Gun & Money, 30 de outubro de 2013. Disponível em: <<http://www.lawyersgunsandmoneyblog.com/2013/10/steven-attewell-steve-rogers-isnt-just-any-hero>>. Acesso em 13 de fevereiro de 2016.

uma época que um corpo de alunos composto 80% de judeus está organizando um sindicato, marchas anti-facistas e os intelectuais de Nova Iorque estão ocupados debatendo trotskismo versus stalinismo versus socialismo de Norman Thomas versus o *New Deal* nos salões de jantar e nas bibliotecas estudantis<sup>119</sup>

De fato, o Capitão América Steve Rogers nunca possuiu um alinhamento com a direita republicana. O único momento sendo o Capitão América “Esmagador de comunistas” da década de 1940 que, como já mencionado, foi explicado anos depois não se tratar de Steve Rogers, mas um impostor e, hoje, é considerado fora do cânone e nunca mencionado nos *comics*.

Seguindo o espírito do Capitão América Steve Rogers, Capitão América Sam Wilson se alinha nas lutas das minorias. Mas não trava essa batalha sozinho. Sam Wilson atua sempre com apoio de uma equipe que é um retrato mais diversificado e próximo da representação da sociedade estadunidense, pois conta com a heroína afro-estadunidense Misty Knight, o caucasiano Demolição e o mexicano Joaquin, que se tornou o novo Falcão. E, como uma evolução da figura do herói nacionalista, por ser também parte de uma minoria, Sam Wilson, mais do que simpatizar com a causa, vive os problemas na pele e compreende as dificuldades da vida do cidadão que está defendendo. Nas edições seguintes, Sam Wilson e sua equipe continuam sua luta em favor das minorias e contra uma nova organização, a *Serpents Society*, uma organização econômica formal que, na verdade, é composta pelo antigo Esquadrão Serpente, grupo de vilões inimigos do Capitão América.

Esta sociedade oferece serviços para empresas que precisam sujar as mãos, mas não querem fazê-lo para não ficarem com uma imagem ruim. Dessa forma, a *Serpents Society* comete assassinatos de sócios que estão dificultando projetos que prejudiquem o meio-ambiente, mas que seriam lucrativos, e outros projetos ilegais. De acordo com o Víbora, vilão presidente da *Serpents Society*, eles se valem do medo dos estadunidenses para lucrar, mesmo que seja crime, e confessa que, embora o medo dos imigrantes seja lucrativo para a empresa, ele mal pode esperar pelo momento em que poderá vender guerras inteiras e não meras barreiras de fronteira.

---

<sup>119</sup> “To be an artist in New York City in the 1930s was to be surrounded by the ‘Cultural Front’. We’re talking the WPA Arts and Theater Projects, Diego Rivera painting socialist murals in Rockefeller Center, Orson Welles turning Julius Caesar into an anti-fascist play and running an all-black Macbeth and ‘The Cradle Will Rock’, Paul Robeson was a major star, and so on. You couldn’t really be an artist and have escaped left-wing politics. And if a poor kid like Steve Rogers was going to college as a fine arts student, odds are very good that he was going to the City College of New York at a time when an 80% Jewish student body is organizing student trade unions, anti-fascist rallies, and the ‘New York Intellectuals’ were busily debating Trotskyism vs. Stalinism vs. Norman Thomas Socialism vs. the New Deal in the dining halls and study carrels”.

Para fechar o tópico dos heróis nacionalistas, quero chamar a atenção rápida para mais dois personagens que, assim como aconteceu com outros heróis nesse capítulo, são merecedores de capítulos próprios, mas, por questões de espaço e escolhas, ficam limitados a uma breve citação. São eles o Capitão América Steve Rogers e a Miss América Chavez.

Como afirmei alguns parágrafos acima, Steve Rogers assumiu um posto de consultor e tático, longe do campo de batalha em si. Rogers criou também um grupo de Vingadores composto por humanos, mutantes e inumanos – as três espécies de seres humanos existentes no Universo Marvel – com o intuito de, por meio da união de seres das três espécies, encorajar a paz e promover a cooperação frente as tensões do mundo – explicando, mutantes são odiados e temidos por humanos e mutantes e inumanos já entraram em guerra. Sem adotar uma especificidade do mundo real e se valendo de uma generalização por meio da imagem de mutantes e inumanos, Capitão América Steve Rogers continua na sua luta em prol de uma maior aceitação do outro e avançando da barbárie – definida por Todorov (2010) como a intolerância ao diferente e o não-reconhecimento do outro como um ser humano – em direção à civilização.

Entretanto, nada é eterno no mundo dos *comics* exceto a mudança. Mesmo o Steve idoso não é eterno. A Marvel já anunciou que, em 2016, ano em que o herói completa 75 anos de criação, o herói voltará à sua forma heroica, recuperará o soro do supersoldado e retornar ao posto de Capitão América. O que esse retorno muda para o Capitão América Sam Wilson? Nada. Conforme Nick Spencer<sup>120</sup> explica em entrevista para o site da Marvel<sup>121</sup>, as mudanças significam apenas que haverá dois Capitães América, que Steve admira o trabalho de seu amigo como Capitão América e que eles terão missões diferentes.

O roteirista esclarece que Sam continuará lutando as batalhas que ninguém trava, enquanto Steve enfrentará o retorno da sua velha inimiga, a Hidra. Nick acrescenta que ele está animado com o fato, pois ele pode contar duas histórias diferentes de Capitão América. Com Sam, uma história mais focada em temas atuais; com Steve, uma história clássica de mocinho contra bandido. Tal afirmação de que nada muda para o Capitão América Sam Wilson é reforçada pela liberação da capa da edição 1 de *Captain America: Steve Rogers* (2016) (Figura 22)

<sup>120</sup> Roteirista da *Captain America: Sam Wilson* e da futura revista *Captain America: Steve Rogers*. Como haverá duas revistas com dois Capitães diferentes, o título esclarece sobre qual Capitão é o personagem principal da revista.

<sup>121</sup> PARKIN, J.K. *The original Captain America returns*. Disponível em: <[http://marvel.com/news/comics/25640/the\\_original\\_captain\\_america\\_returns](http://marvel.com/news/comics/25640/the_original_captain_america_returns)>. Marvel.com, 20 de janeiro de 2016. Acesso em 14 de fevereiro de 2016.



Figura 22 – O retorno de Steve Rogers



Fonte: [http://static.omelete.uol.com.br/media/filer\\_public/f2/58/f258f823-23eb-4c58-b570-c6068836cca2/captainamerica-1.jpg](http://static.omelete.uol.com.br/media/filer_public/f2/58/f258f823-23eb-4c58-b570-c6068836cca2/captainamerica-1.jpg)

Vemos, claramente, que Sam mantém o uniforme que está utilizando e, principalmente, o escudo redondo marca tradicional do Capitão América. Steve, por sua vez, veste um uniforme que relembra mais a versão clássica, embora atualizado, e um escudo que remete ao primeiro utilizado, no formato de distintivo de polícia. Sem ter lido nenhuma edição, pois ainda não foi publicada quando da escrita desse trabalho, arrisco prever, por intermédio da mensagem que a capa passa, pelas respectivas missões, uniformes e escudos,

que Steve Rogers discutirá a política externa dos Estados Unidos, problematizando como o país age e é visto pelos outros países, lembrando sempre os ideais que ele julga serem os princípios fundamentais da nação. Sam Wilson, por sua vez, sem o sentimento de nostalgia de Steve e tendo vivido a realidade social dos Estados Unidos, continuará sua luta junto às minorias e aos oprimidos e refletirá sobre a política social dos Estados Unidos. Continuarão ambos os Capitães sendo reflexo de uma mesma nação, apenas mostrando diferentes lados da mesma.

Um último personagem que gostaria de trazer para esse trabalho é América Chavez, a heroína Miss América. Como já explicado, ela vem de uma realidade alternativa habitada somente por mulheres – o que lhe confere duas mães e nenhum pai – e, embora ainda não tenha ficado claro se nacionalidade se aplica a este universo de onde ela vem, seu nome e seu biótipo trazem muito a imagem de uma latina à cabeça. O fato de ser fluente em espanhol e inglês e usar palavras pertencentes ao espanhol como “*chico*”, entre outras, só reforçam essa ideia. Embora em suas histórias ela ainda não tenha abordado diretamente nenhum tema de caráter nacionalista, sua vestimenta – sempre com uma temática da bandeira nacional estadunidense como visto na Figura 17b e, mais abaixo, na Figura 23a – por si só qualifica a personagem como tal, uma vez que remete ao padrão adotado pelo principal herói nacionalista, Capitão América.

Miss América, mesmo que nunca cumpra seu papel de heroína nacionalista em discussões sobre a nação, já é um avanço significativo – assim como Sam Wilson – nos quadrinhos. Pela primeira vez, um personagem nacionalista estadunidense, com real destaque nos *comics*, é uma mulher. E a simples similaridade com uma cultura latina já é um reconhecimento de um cidadão que, como vimos nas histórias do Capitão América Sam Wilson, é considerado uma praga transmissora de doenças, um ladrão de emprego, um ser completamente indesejável, mesmo sendo um grupo que, numericamente, não é tão pequeno no solo dos Estados Unidos. Na verdade, segundo matéria do Estadão<sup>122</sup>, a população hispânica nos Estados Unidos é de 57 milhões (de um total de 321 milhões de habitantes dos Estados Unidos) e a projeção é de que, até meados deste século, ela represente mais de 25% da população estadunidense.

---

<sup>122</sup> The Economist. *Os hispânicos dos Estados Unidos*. Estadão, 12 de março de 2015. Disponível em: <<http://internacional.estadao.com.br/noticias/geral,os-hispanicos-dos-estados-unidos,1649742>>. Acesso em 15 de fevereiro de 2016.



Mais ainda, Miss América Chavez (Figura 23a), embora não seja exatamente uma heroína de legado, assume o mesmo nome de uma personagem criada em 1943 e ausente dos *Comics* desde 1974, Madeline Joyce, a primeira Miss América (Figura 23b).

Figura 23 – Miss Américas



(a)

(b)

Legenda: (a) América Chavez; (b) Madeline Joyce

Fonte: (a) <[http://vignette3.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/0/01/America\\_Chavez\\_\(Earth-616\)\\_003.jpg/revision/latest?cb=20130203012617](http://vignette3.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/0/01/America_Chavez_(Earth-616)_003.jpg/revision/latest?cb=20130203012617)>; (b) <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/88/MissAmericaComics\\_n1\\_1944.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/88/MissAmericaComics_n1_1944.jpg)>

Miss América Chavez difere visualmente de sua antecessora. Sai a estadunidense loira e branca – protótipo da raça ariana –, e entra a “latina” morena. Sua identificação como herói nacionalista é clara. A camisa azul com uma estrela branca no peito remete imediatamente ao uniforme do Capitão América Steve Rogers e sua jaqueta com listras vermelhas, brancas e azuis com estrelas fazem a identificação ainda mais óbvia. Outro constituinte identitário da

personagem importante de se ressaltar é o fato de ela ser uma das poucas heroínas lésbicas dos *comics mainstream*.

O fato de não ter abordado ainda questões nacionalistas, como todos os outros heróis nacionalistas fazem, não desqualifica América Chavez como representante do gênero – até pelo seu pouco tempo de vida, uma vez que foi criada em setembro de 2011. Na verdade, uma vez que o conceito de nação vem mudando, é possível que a nova Miss América seja a revolução do gênero. Uma personagem que, ainda que evocando um nacionalismo, não se prende à temática nacional para validar sua representação.

O herói nacionalista não morreu, mas precisou se dividir para dar conta da diversidade cada vez maior de sua nação. Com isso, temos agora um estadunidense da década de 1940 representante da categoria WASP e defensor dos ideais da nação, um afro-estadunidense da década de 1970 que enfrenta os problemas sociais junto às minorias e uma “latina” lésbica do século XXI que, possuidora de poderes cósmicos, atende aonde for necessária. Sem mencionar os outros personagens que possuem alguma relação com a nação, embora não se constituam como heróis nacionalistas.

É inegável que, por mais que o conceito da nação tenha perdido força, o nacionalismo ainda tem alguma relevância em aspectos sociais e políticos nos dias atuais. Os *comics* não ignoram tal fato e, engajados na representação das minorias e dispostos a empoderar e dar voz a grupos antes excluídos do cenário da indústria dos quadrinhos, conectam alguns heróis, através do uniforme, à nação – embora não os transforme em nacionalistas – e os colocam para desbravar, junto com a juventude de heróis novos, os problemas enfrentados pelas minorias das quais eles fazem parte.

Importante mencionar aqui que os X-Men, símbolo maior de uma identidade oprimida no Universo Marvel, travam uma luta desde a década de 1960 pelas minorias, porém de modo genérico. Os mutantes são a representação de todas as minorias oprimidas. Geralmente, a mais perseguida no momento. Por este motivo, em diferentes épocas, os mutantes já foram associados aos judeus, aos negros e, hoje, são o símbolo da luta dos homossexuais. Ainda que muitos dos heróis em suas fileiras não façam parte de nenhuma das minorias do mundo real, apenas da minoria mutante do Universo Marvel.

Essa nova geração de heróis – e outros heróis já existentes, porém repaginados – se mostram menos generalistas, são heróis que lutam por minorias específicas, até por fazerem parte delas. São os heróis que recebem a tocha da luta pela igualdade e multiculturalidade do primeiro herói a expor e conversar francamente sobre raça nos Estados Unidos, o Capitão América Steve Rogers. Porém, não são meros seguidores de um caminho apontado por

alguém. São personagens capazes de, através da identificação com o outro, darem passos que Steve não pôde dar e trilharem seus próprios caminhos, mas mantendo o mesmo objetivo de promover a aceitação do Outro, do diferente e da ideia de que se vive em um país multicultural onde todos merecem possuir os mesmos direitos, independentemente de sua origem e estilo de vida.

Heróis e heroínas que, por intermédio da identificação que nós leitores sentimos em relação a eles, são capazes de nos deslocar, fazer com que vejamos através dos óculos da alteridade. Personagens que, como já provou Kamala Khan, podem nos engajar em uma luta para erradicar o preconceito contra qualquer ser humano, pertencente ou não ao nosso grupo, e conferir a todos uma voz que seja escutada para expressar seu ponto de vista.

Acima de tudo, esses heróis são pessoas comuns: homens, mulheres, muçulmanos, católicos, heterossexuais, homossexuais, negros, brancos, ocidentais e orientais. São possuidores de marcas que os identificam como uma alteridade, mas não são definidos pelas suas diferenças. Elas são apenas parte da identidade que eles possuem – por vezes conflitantes, se pensarmos em classificações binárias.

Alguns grupos de heróis além dos X-Men também merecem ser citados, uma vez que as limitações de espaço desse trabalho impedem um destaque maior. Os já mencionados Fugitivos, com seu elenco formado por adolescentes do sexo feminino e apenas um do sexo masculino, sem falar em um personagem que, dada a característica de seus poderes, foge de uma classificação binária de gênero masculino-feminino, podendo optar por a qual quer pertencer no momento. Os Jovens Vingadores que, além da já citada formação original, têm uma nova composta por personagens homossexuais, bissexuais e apenas uma heterossexual. Por fim, também destacar o grupo principal de Vingadores atuais que é composto pelo estadunidense *mainstream* Tony Stark, o afro-estadunidense Sam Wilson, o latino e negro Miles Morales, o latino Sam Alexander, o sintozóide Visão, a muçulmana Kamala e a Thor. Ainda que não debatam abertamente a questão nas histórias, a seção de cartas na edição #4 (2016) da revista mostra que a simples existência e composição do grupo já é capaz de conscientizar alguns leitores da diversidade dos Estados Unidos e a necessidade de representá-la, como revela a carta de Russel Schmidt, um adulto, posto que afirma ser leitor da Marvel há mais de 20 anos.

Cada passo nessa direção, é um passo mais próximo de abraçarmos verdadeiramente a multiculturalidade que nos cerca. E cada luta que os *comics* vencem ao nos modificar em direção a essa conquista é mais um passo no estabelecimento dessa forma de arte como um agente da cultura no seu sentido original definido por Bordieu (2010 [1979] apud BAUMAN,

2013) e citado no encerramento do capítulo I que é o de agente de transformação do status quo e instrumento para a evolução social visando a uma condição humana universal, apontando caminhos e objetivos para futuros esforços.

## CONCLUSÃO

*Os comics me trouxeram para a festa. Eles serão sempre a minha primeira lealdade.*

*(Brian K. Vaughan)<sup>123</sup>*

Após a análise, foi possível observar como o herói nacionalista teve sua própria origem reformulada para que sua história soasse em consonância com a narrativa nacional que ele deveria representar. Também se pôde notar como o próprio conceito de nação, nacionalismo e pertencimento apresentados em suas revistas foram reformulados. Desde a Era de Prata, o herói nacionalista abandona o discurso de defesa cega às ações tomadas pelo país em favor de uma visão crítica e mais humana. Nessa nova visão, os ideais humanitários se mostram mais importantes e, portanto, um alinhamento consoante com as medidas tomadas pelo governo no mundo real só aconteceria caso tais ideais fossem respeitados.

A partir desse momento da Era de Prata, o herói nacionalista começa sua luta em favor da verdadeira igualdade e cede espaço para que as minorias, que nunca possuíram voz na sociedade estadunidense, pudessem se pronunciar e mostrar o seu jeito de ver as coisas. É verdade que o modo como essa abertura se dá, por vezes, apresenta falhas, como vimos nas histórias com o personagem Falcão em que algumas características de *Blaxploitation* são encontradas. Contudo, tal abertura para a presença das minorias nessas histórias é sempre positiva. Pois, o debate que se desenvolve nelas é franco, direto, sem medo de abordar o tema e colocar o dedo na ferida. Desse modo, mesmo os problemas causados por uma estereotipização dos personagens, quando existem, podem ser relevadas posto os progressos feitos com a história.

Contudo, com o herói cedendo cada vez mais espaço em sua revista para as minorias, com esses mesmos grupos ganhando cada vez mais força e voz no mundo real e com a queda da força do conceito de nação como uma força homogeneizante, os quadrinhos entram em uma nova Era. Um momento no qual o herói nacionalista precisa abrir mão de ser um porta-voz para as minorias e deixar que seus corretos representantes, componentes de tais grupos, tenham uma voz própria, sem precisar de uma validação do herói que incorpora o grupo de estadunidenses *mainstream*.

---

<sup>123</sup> “Comics brought me to the dance. It’ll always be my first loyalty”. (GUSTINES, George Gene. *The Feelings of Life, Illustrated*. The New York Times, 03 de setembro de 2006. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2006/09/03/arts/design/03gust.html?pagewanted=print>>. Acesso em 18 de fevereiro de 2016).

O que acontece é que a indústria dos quadrinhos abre suas portas para uma maior diversidade na representatividade de suas revistas. Como demonstrado no capítulo IV em números, tal divisão ainda não é perfeita, o grupo dominante de homem, branco e estadunidense é a maioria, mas o progresso é amplamente visível quando se percebe que essa dominação, tanto branca quanto masculina, não chega a representar 65% dos personagens dos quadrinhos – em oposição às décadas anteriores em que os números certamente giravam acima dos 85%. Mais do que isso, a representatividade das categorias em posição minoritária se dá em quadrinhos de qualidade e com personagens fortes, não definidos pela sua alteridade, mas tendo ela como um dos inúmeros traços constituintes do ser, como o da garota muçulmana que foi o primeiro *comics* da Marvel a ganhar o *Angoulême*, o Cannes dos quadrinhos.

Após trilhar o caminho através dos quase 75 anos do herói nacionalista Capitão América e as histórias dos novos rostos de destaque da nova Era dos quadrinhos iniciada em 2011, já vejo como possível a resposta para as perguntas levantadas no início do trabalho. Recapitulando, questionei sobre o modo como os quadrinhos, especificamente os do Capitão América, discutem e problematizam as questões culturais de identidade nacional e pertencimento; quais adaptações foram feitas pelos quadrinhos para manter tal discussão; como o herói nacionalista conseguiria manter sua função de representante da história e ideais nacionais ao longo de  $\frac{3}{4}$  de um século e se adaptar às mudanças na narrativa da nação, composição e interações que ocorrem em alta velocidade no mundo real. Indaguei, principalmente, como poderia a figura do herói nacionalista ainda ser o rosto de uma sociedade tão multicultural e, mesmo ainda, existir quando se proclama a ruptura do conceito mais vital para ele, isto é, o de nação.

A resposta a que chego é que, no que diz respeito à discussão e à problematização das questões culturais de identidade nacional e pertencimento nas histórias do Capitão, o personagem principal é usado como um auxiliar para a discussão. O modelo de estadunidense *mainstream* contra o qual outro personagem, representante de uma minoria, irá se opor como um contraponto em uma discussão sobre o tema levantado. Foi visto que, quando o Falcão integrou a revista, era Sam Wilson o responsável por levantar o tema e aquele que se posicionava de maneira mais emocional, até por sua ligação com a temática, enquanto Steve tentava racionalizar tudo. Tal método chega ao seu ápice em *Truth: Red, White & Black* em que a figura de Steve Rogers não aparece nas primeiras edições e, nas poucas vezes em que aparece ao longo de toda a minissérie, é para reconhecer o valor da luta de Isaiah e todas as injustiças da qual este foi vítima.



No que toca à narrativa da nação e suas constantes mudanças, o herói nacionalista não possui grandes problemas com as alterações, pois, através, de inúmeros *retcons*, o personagem é capaz de reformular suas próprias histórias de origem para manter-se em consonância com as narrativas da nação ao longo dos tempos. Quanto à questão multicultural e de representatividade da voz das minorias, o herói nacionalista realmente perde sua importância após promover a ascensão delas nas histórias em quadrinhos e cede espaço, de bom grado, visto que até seu uniforme, posto e escudo, o branco Steve Rogers doa para seu amigo afro-americano Sam Wilson e se recusa a recuperá-los quando volta a ter condições de assumir, uma vez mais, o posto de Capitão América.

Essa decisão é um reflexo da adaptação pela qual os quadrinhos passaram para manter a discussão que antes era largamente levantada nas revistas de Steve Rogers: a ascensão e o empoderamento das vozes dos grupos e classes minoritárias. Vemos surgir histórias com personagens centrais que fogem ao estereótipo do estadunidense *mainstream*, ao ponto de termos nos Vingadores, principal grupo de heróis da Marvel, um elenco, em sua maioria, de personagens que não se enquadram no grupo dominante da sociedade estadunidense.

Contudo, apesar das mudanças, o Estado-nação ainda não foi substituído. Não existe uma “pós-nação” ou “trans-nação”, o herói nacionalista se vê enfraquecido, porém, não extinto. E tal fato fica claro pela existência ainda da figura do Capitão América, que passarão a ser dois ainda no primeiro semestre desse ano de 2016, e da nova heroína nacionalista Miss América Chavez. Juntos, esses personagens que surgem da fragmentação da identidade única do herói nacionalista trazem uma representatividade do multiculturalismo estadunidense pela primeira vez na figura do herói nacionalista, já que, ao invés da exclusividade do homem heterossexual e branco, passamos a ter como personagens nacionalistas, homens, mulheres, brancos, negros, latinos, heterossexuais e homossexuais em relativa igualdade de posição de protagonismo nas histórias.

Com essas respostas e a análise de todo um passado, é possível compreender que, por muito tempo, o herói nacionalista foi o principal personagem em busca de uma reprodução e estabelecimento do que configurava o pertencimento e o ser estadunidense. Contudo, passada a modernidade da indústria dos quadrinhos e tendo o formato entrado em uma nova Era, tal função se desloca das mãos desse tipo de personagem e passa a ser dividida com os personagens ex-cêntricos – tanto os representantes das minorias quanto os híbridos que vivem no entre-lugar da cultura estadunidense e a de origem de seus pais. Esses personagens se mostram mais adaptáveis às necessidades contemporâneas, dado o fato de possuírem um conceito de identificação mais maleável e sujeito a mudanças cada vez mais rápidas de uma

modernidade inconstante e volátil. Por intermédio do diálogo entre essa variedade de heróis e também entre esses heróis e o público leitor e a mídia – por vezes, extremamente conservadora –, os heróis dos quadrinhos e suas histórias se revelam mais adaptados aos novos tempos e, com isso, são capazes de manter seu *status* de agentes de mudança e seguir apontando um norte em direção a um futuro cada vez mais aberto ao Outro e à convivência melhor entre todos.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR E SILVA, Vitor Manuel de. *Teoria da literatura*. 1 ed. brasileira. São Paulo: Martins Fontes, 1976.

ALMEIDA, Sandra Regina Goulart. Cartografias de gênero: escrita e espaço na literatura contemporânea. In: SCHNEIDER, Liane et al. *Mulheres e literaturas*. Cartografias de gênero. Maceió, Al: Edufal, 2013. p. 65-88.

ANDERSON, Benedict. *Comunidades imaginadas*. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo. Londres y Nueva York: VERSO 1993 [1983].

ANZALDÚA, Gloria. *La conciencia de la mestiza: rumo a uma nova consciência*. *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, v. 13, n. 3, p. 704-719, set./dez. 2005.

BARBOUR, Stephen. Nationalism, Language, Europe. In: BARBOUR, Stephen; CARMICHAEL, Cathie, eds. *Language and Nationalism in Europe*. Oxford: OUP, 2000.

BARTHES, Roland. *Mitologias*. Lisboa: Edições 70, 1988 [1957].

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001 [2000].

\_\_\_\_\_. *Identidade*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

\_\_\_\_\_. *A Cultura do mundo líquido moderno*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 2013 [2011].

BEARDSLEY, Monroe. The Concept of Literature. In: JOHN, Eileen; LOPES, Dominic (Orgs.). *Philosophy of Literature: Contemporary and Classic Readings: An Anthology*. Malden: Blackwell, 2004 apud MESKIN, Aaron. Por que você não vai ler um livro ou algo assim? Watchmen como literatura. In: WHITE, Mark D. (Org.). *Watchmen e a filosofia: um teste de Rorschach*. São Paulo: Madras, 2009. p. 149-162.

BECHDEL, Alison. *Fun Home: A Family Tragicomic*. Massachusetts: Mariner Books, 2007.

BERND, Zilá. Colocando em xeque o conceito de literatura nacional. In: CARRIZO, Silvina Liliana; NORONHA, Jovita Maria G. (Org.). *Relações literárias interamericanas: território e cultura*. Juiz de Fora: UFJF, 2010. p. 13-21

BHABHA, Homi K. Introduction: Narrating the Nation. In: \_\_\_\_\_. *Nation and Narration*. New York: Routledge, 1990. p. 1-7.

\_\_\_\_\_. DissemiNation: Time, Narrative and the Margins of the Modern Nation. In: \_\_\_\_\_. *The Location of Culture*. London: Routledge, 1994. p. 139-170.

BOGLE, Donald. *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies & Bucks: An Interpretive History of Blacks in American Films*. 4th. ed. New York: Continuum, 2001 apud McWILLIAMS, Ora C. Not Just Another Racist Honkey: A History of Racial Representation in Captain America

and Related Publications. In: WEINER, Robert G. (Org.). *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

BORDIEU, Pierre. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Londres: Routledge Classics, 2010 [1979] apud BAUMAN, Zygmunt. *A Cultura do Mundo Líquido Moderno*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 2013 [2011].

BRAIDOTTI, Rosi. Diferença, diversidade e subjetividades nômades. Labrys. *Estudos feministas*, Brasília, n. 1-2, jun./dez. 2002. Disponível em: <<http://www.unb.br/ih/his/gefem>>. Acesso em: 25 mar. 2013.

BROOME, John; KANIGHER, Robert; INFANTINO, Carmine. *Showcase #4*. DC Comics, 1956.

BRUBAKER, Ed; EPTING, Steve. *Captain America #25: The Death of Captain America*. New York: Marvel Comics, 2007.

BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Trad. Renato Aguiar. 3 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

CAMPBELL, Eddie. In: DEPPEY, Dirk. The Eddie Campbell Interview. *The Comics Journal*, n. 273, p. 66-114, 2006 apud GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. California: New World Library, 2008 [1949].

CANDIDO, Antonio. *O discurso e a cidade*. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2010

CHANTER, Tina. *Gênero: conceitos-chaves em filosofia*. Trad. Vinicius Figueira, Porto Alegre: Artmed, 2011.

CONWAY, Gerry; KANE, Gil; ROMITA, John. *The Amazing Spider-Man (1963 – 1998) #121*. New York: Marvel Comics, 1973.

COUTINHO, Afrânio. *Notas de Teoria Literária*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.

CRAIG, Cairns. *The Scottish Novel: narrative and the national imagination*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2002.

DALTON, Russel W. *Marvelous Myths: Marvel Superheroes and Everyday Faith*. Missouri: Chalice Press, 2011.

DANIELS, Les. *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*. Nova York: Abradale, 1991 apud KNOWLES, Christopher. *Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das revistas em quadrinhos*. Ilustração: Joseph Michael Linsner, Trad. Marcello Borges, Prefácio: Álvaro de Moya. São Paulo: Cultrix, 2008.

DeCONNICK, Kelly; SOY, Dexter. *Captain Marvel (2012 – 2013) #1*. New York: Marvel Comics, 2012.

\_\_\_\_\_. *Captain Marvel (2012 – 2013) #2*. New York: Marvel Comics, 2012.

DeMATTEIS, J. M. Afterword. In: WEINER, Robert G. (Org.) *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

DeMATTEIS, J. M.; ZECK, M. Death of a Legend?. In: *Captain America #262*. New York: Marvel Comics, 1981 apud DITTMER, Jason. *Captain America and the Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives and Geopolitics*. Temple University Press, 2013.

DERRIDA, Jacques. Des tours de Babel. In: *Difference in Translation*. Ithaca: Cornell University Press 1985 apud HALL, Stuart. *Da diáspora. Identidades e Mediações Culturais*. Org. Liv Sovik. Trad. Adelaide La Guardia Resende et alii. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009 [2003].

DITTMER, Jason. Captain America and Captain Britain: Geopolitical Identity and “the Special Relationship”. In: WEINER, Robert G. (Org.). *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

\_\_\_\_\_. *Captain America and the Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives and Geopolitics*. Temple University Press, 2013.

DuBOSE, Mike S. The Man Behind the Mask? Models of Masculinity and the Persona of Heroes in Captain America Prose Novels. In: WEINER, Robert G. (Org.). *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

EAGLETON, Terry. *Literary Theory: An Introduction*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1983. apud MESKIN, Aaron. “Por que você não vai ler um livro ou algo assim? Watchmen como literatura”. In: WHITE, Mark D. (Org.). *Watchmen e a filosofia: um teste de Rorschach*. São Paulo: Madras, 2009. p. 149-162.

ECO, Umberto. Mafalda, o del rifiuto. In: QUINO. *Mafalda, la contestataria*. Milano: Biblioteca Universale Rizzoli, 2001 [1969].

\_\_\_\_\_. *O super-homem de massa*. São Paulo: Perspectiva, 1991 [1978].

\_\_\_\_\_. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2011 [1964].

EISNER, Will. *Um contrato com Deus*. São Paulo: Devir Editora, 2009 [1978].

FRANCO, Jean. *Marcar diferenças, cruzar fronteiras*. Trad. Alai Garcia Diniz. Florianópolis: Ed. Mulheres; Belo Horizonte: PUC Minas, 2005.

FRIEDRICH, Gary; ROMITA, John. *Captain America (1968 – 1996) #143*. New York: Marvel Comics, 1971.

\_\_\_\_\_. *Captain America (1968 – 1996) #144*. New York: Marvel Comics, 1971.

GAIMAN, Neil; JONES, Kelley; VESS, Charles. *The Sandman, vol.3: Dream Country*. Vertigo, 2010.

GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GARCÍA CANCLINI, Nestor. *Culturas híbridas*. Trad de Ana Regina Lessa et al. 4. ed., 4. reimp. São Paulo: Edusp, 2008

GASCA, Luis. Prefácio. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. Coleção Debates. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 9-14.

GELLNER, Ernest. *Nations and Nationalism: New perspectives on the past*. Malden: Blackwell, 2006 [1983] apud HOBBSBAWM, Eric. *Nações e nacionalismos desde 1780: programa, mito e realidade*. Trad. Maria Célia Paoli e Anna Maria Quirino. São Paulo: Paz e Terra, 1991.

GILLEN, Kieron; McKELVIE, Jamie. *Young Avengers, vol.1*. New York: Marvel Comics, 2013.

GROENSTEEN, Thierry. *The System of Comics*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007 [1999].

GUIBERT, Emmanuel. In: WIVEL, Matthias. Jean-Christophe Menu. *The Comics Journal*, n. 277, p. 144-174, 2006 apud GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GUMBRECHT, H. U. Minimizar identidades. In: JOBIM, J. L., org. *Literatura e identidades*. Rio de Janeiro: UERJ, 1999. p. 115-124 apud BERND, Zilá. Colocando em xeque o conceito de literatura nacional. In: CARRIZO, Silvina Liliana; NORONHA, Jovita Maria G. (Org.). *Relações literárias interamericanas: território e cultura*. Juiz de Fora: UFJF, 2010. p. 13-21.

HACK, Brian E. Weakness Is a Crime: Captain America and the Eugenic Ideal in Early Twentieth-Century America. In: WEINER, Robert G. (Org.) *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro, 10 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

\_\_\_\_\_. *Da diáspora*. Identidades e Mediações Culturais. Org. Liv Sovik. Trad. Adelaide La Guardia Resende et alii. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009 [2003].

HANNERZ, U. Cosmopolitans and Locals in World Culture. In: FEATHERSTONE, Mike (Ed.). *Global Culture, Nationalism, Globalization and Modernity*. London: Sage Publications, 1995 apud TORO, Fernando de. El desplazamiento de la literatura, la literatura del desplazamiento y la problemática de la identidad. *Extravío*. Revista electrónica de literatura comparada, núm.5. Universitat de València, 2010. Disponível em: <<http://www.uv.es/extravio>>. Acesso em: 05 ago. 2012.

HARVEY, Robert C. *The Art of the Funnies. An Aesthetic History*. Jackson University Press of Mississippi, 1994 apud GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

HAYTON, Christopher J.; ALBRIGHT, David L. O Captain! My Captain!. In: WEINER, Robert G. (Org.) *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

HERB, Guntram. Double Vision: Territorial Strategies in the Construction of National Identities in Germany, 1949 – 1979. *Annals of the Association of American Geographers* 94:140–164 apud DITTMER, Jason. *Captain America and the Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives and Geopolitics*. Temple University Press, 2013.

HERDER, J. G. *Une Autre Philosophie de l'Histoire/ Auch Eine Philosophie der Geschichte*. Texte original et version française par Max Rouché. Paris: Aubier, 1964 apud JOBIM, José Luis; HENRIQUES, Ana Lucia de Souza. A Literatura e a Identidade Nacional Linguística: José de Alencar e Walter Scott. In: WENZEL, Myrthes de Luca. *Cadernos pedagógicos e culturais*. Niterói: Centro Educacional de Niterói, set./dez. 1992.

HIRSCH, E. D. What Isn't Literature. In: JOHN, Eileen; LOPES, Dominic (Orgs.). *Philosophy of Literature: Contemporary and Classic Readings: An Anthology*. Malden: Blackwell, 2004 apud MESKIN, Aaron. Por que você não vai ler um livro ou algo assim? Watchmen como literatura. In: WHITE, Mark D. (Org.). *Watchmen e a filosofia: um teste de Rorschach*. São Paulo: Madras, 2009. p. 149-162.

HOBBSAWM, Eric. *Nações e nacionalismos desde 1780: programa, mito e realidade*. Trad. Maria Célia Paoli e Anna Maria Quirino. São Paulo: Paz e Terra, 1991

JEWETT, Robert; LAWRENCE, John Shelton. *The American Monomyth*. Massachusetts: Anchor Press, 1977.

JOBIM, José Luis; HENRIQUES, Ana Lucia de Souza. A Literatura e a Identidade Nacional Linguística: José de Alencar e Walter Scott. In: WENZEL, Myrthes de Luca. *Cadernos pedagógicos e culturais*. Niterói: Centro Educacional de Niterói, set./dez. 1992.

JOHNS, Geoff; KUBERT, Andy. *Flashpoint*. DC Comics, 2011-2012.

JONES, Bruce; WAID, Mark; LIS, Andrew. *Captain America: Red, White and Blue*. New York: Marvel Comics, 2002.

KING, Tom; WALTA, Gabriel. *Vision (2015 –) #2*. New York: Marvel Comics, 2015.

KNOWLES, Christopher. *Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das revistas em quadrinhos*. Ilustração: Joseph Michael Linsner, Trad. Marcello Borges, Prefácio: Álvaro de Moya. São Paulo: Cultrix, 2008.

LAMARQUE, Peter; OLSEN, Stein Haugom. Literary Practice. In: JOHN, Eileen; LOPES, Dominic (Orgs.). *Philosophy of Literature: Contemporary and Classic Readings: An Anthology*. Malden: Blackwell, 2004 apud MESKIN, Aaron. Por que você não vai ler um

livro ou algo assim? Watchmen como literatura. In: WHITE, Mark D. (Org.). *Watchmen e a filosofia: um teste de Rorschach*. São Paulo: Madras, 2009. p. 149-162.

LANDOWSKI, Éric. *Presenças do outro*. Trad. Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Perspectiva, 2002.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. *Fantastic Four (1961 – 1998) #1*. New York: Marvel Comics, 1961.

\_\_\_\_\_. *Tales of Suspense #63*. New York: Marvel Comics, 1965.

\_\_\_\_\_. *Avengers (1963 – 1996) #4*. New York: Marvel Comics, 1964.

LEE, Stan; COLAN, Gene. *Captain America (1968 – 1996) #117*. New York: Marvel Comics, 1969.

\_\_\_\_\_. *Captain America (1968 – 1996) #133*. New York: Marvel Comics, 1971.

LEE, Stan apud DITTMER, Jason. Captain America and Captain Britain: Geopolitical Identity and “the Special Relationship”. In: WEINER, Robert G. (Org.). *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Myth and Meaning: Cracking the Code of Culture*. New York: Schocken, 1995.

McCLOUD, Scott. *Entender el comic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri, 2005 [1993].

McWILLIAMS, Ora C. Not Just Another Racist Honkey: A History of Racial Representation in Captain America and Related Publications. In: WEINER, Robert G. (Org.). *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

MERINO, Ana. *El cómic hispánico*. Madri: Cátedra, 2003 apud GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

MESKIN, Aaron. Por que você não vai ler um livro ou algo assim? Watchmen como literature. In: WHITE, Mark D. (Org.). *Watchmen e a filosofia: um teste de Rorschach*. São Paulo: Madras, 2009. p. 149-162.

MILLAR, Mark; McNIVEN, Steve. *Guerra Civil*. São Paulo: Editora Salvat, 2014 [2006-2007].

MILLER, Frank; JANSON, Klaus. *Batman: o cavaleiro das trevas – edição definitiva*. São Paulo: Panini Comics, 2006 [1986].

MOLINAR, Nicholas D. The Historical Value of Bronze Age Comics: Captain America and the Haunted Tank. In: WEINER, Robert G. (Org.). *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. *Watchmen – edição definitiva*. São Paulo: Panini Comics, 2009 [1986].



MOORE, Alan; LLOYD, David. *V de Vingança*. São Paulo: Panini Comics, 2006 [1989].

MORALES, Robert; BAKER, Kyle. *Truth: Red, White & Black*. New York: Marvel Comics, 2003.

MORGAN, Robing. Introduction/Planetary Feminism: The Politics of the 21<sup>st</sup> Century. In: \_\_\_\_\_ (Ed.) *Sisterhood is Global: The International Woman's Movement Anthology*. Garden City, NY: Doubleday, 1984 apud NICHOLSON, Linda. Interpretando o gênero. *Revista Estudos Feministas*, v.8, n.2, p. 9-41, 2000.

MORRISON, Grant. *Superdeuses*. São Paulo: Seoman, 2012.

MOSER, John E. Madmen, Morons, and Monocles: The Portrayal of Nazis in Captain America. In: WEINER, Robert G. (Org.). *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

MUDD, Joe apud LAWRENCE, John Shelton. Foreword. In: WEINER, Robert G. (Org.) *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

MURRAY, Christopher John. *Encyclopedia of the romantic era, 1760 – 1850*. New York: Fitzroy Dearborn, 2003.

O'NEIL, Dennis; ADAMS, Neal. *Green Lantern #76*. DC Comics, 1970.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. Incompletude do sujeito. In: *Sujeito e texto*. São Paulo: PUC, 1988 apud EVARISTO, Conceição. Literatura negra: uma voz quilombola na literatura brasileira. In: PEREIRA, Edmilson de Almeida (Org.). *Um tigre na floresta de signos*. Belo Horizonte: Mazza Edições, 2010. s.p.

OUELLET, P. Le principe d'altérité. In: OUELLET, P; HAREL, S., orgs. *Quel autre? L'altérité en question*. Montréal: VLB, 2007. p. 7-43. Collection Le soi et l'autre apud BERND, Zilá. Colocando em xeque o conceito de literatura nacional. In: CARRIZO, Silvina Liliana; NORONHA, Jovita Maria G. (Org.). *Relações literárias interamericanas: território e cultura*. Juiz de Fora: UFJF, 2010.

PRATT, Mary Louise. *Imperial Eyes: Travel Writing and Transculturation*. London: Routledge, 1992 apud HALL, Stuart. *Da diáspora. Identidades e Mediações Culturais*. Org. Liv Sovik. Trad. Adelaide La Guardia Resende et alii. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009 [2003].

REBLIN, Iuri Andréas. Os super-heróis e a jornada humana: uma incursão pela cultura e pela religião. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (Org.). *Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos*. Aparecida, SP: Idéias & Letras, 2011. p. 55-92.

RENAN, Ernest. O que é uma nação?. Trad. Maria Helena Rouanet. In: ROUANET, Maria Helena (Org.). *Nacionalidade em questão. Cadernos da Pós/Letras*. I. Letras/UERJ, 1997.

REYNOLDS, Richard. *Superheroes: A Modern Mythology*. Jackson: University Press of Mississippi, 1994.

RIEBER, John Ney; CASSADAY, John. *Capitão América: o novo pacto*. São Paulo: Editora Salvat, 2015 [2002-2004].

RÜSEN, Jörn. A História entre a Modernidade e a pós-modernidade. *História: Questões e Debates*, v. 14, n.26-27, p. 80-101, jan./dez. 1997.

RUSHDIE, Salman. *Imaginary Homelands: Essays and Criticism*. London: Granta, 1991.

SAID, Edward. *Reflexões sobre o exílio e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2003.

SATRAPI, Marjane. *Persépolis*. Trad. Paulo Werneck. São Paulo: Companhia das Letras, 2007 [2000].

SCHOELL, William. *The Silver Age of Comics*. Duncan, Oklahoma: BearManor Media, 2010.

SHOHAT, Ella. Estudos de área, estudos de gênero e as cartografias do conhecimento. In: COSTA, Claudia de Lima; SCHMIDT, Simone Pereira (Org.). *Poéticas e políticas feministas*. Florianópolis: Ed. Mulheres, 2004. p. 19-30.

SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. *Action Comics #1*. DC Comics, 1938.

SIMON, Joe; KIRBY, Jack. *Captain America Comics (1941-1950) #1*. New York: Marvel Comics, 1941.

SIMON, Joe; SIMON, Jim. *The Comic Book Makers*. NJ: Vanguard, 2003 apud HAYTON, Christopher J.; ALBRIGHT, David L. O Captain! My Captain!. In: WEINER, Robert G. (Org.) *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

SKAR, Stacey Alba D. *Voces híbridas*. La literatura de chicanas y latinas en Estados Unidos. Santiago: RIL Editores, 2001.

SMITH, Anthony D. *National Identity*. Harmondsworth: Penguin, 1991 apud BARBOUR, Stephen. Nationalism, Language, Europe. In: BARBOUR, Stephen; CARMICHAEL, Cathie, eds. *Language and Nationalism in Europe*. Oxford: OUP, 2000.

SOULE, Charles; GARNEY, Ron. *Daredevil (2015 –) #2*. New York: Marvel Comics, 2015.

SOUZA, Roberto Acízelo de. *Iniciação aos estudos literários: objetos, disciplinas, instrumentos*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

\_\_\_\_\_. *Teoria da literatura*. São Paulo: Ática, 2007.

SPENCER, Nick; ACUÑA, Daniel. *Captain America: Sam Wilson (2015 –) #1*. New York: Marvel Comics, 2015.

SPENCER, Nick; SAIZ, Jesus. *Captain America: Steve Rogers (2016 –) #1*. New York: Marvel Comics, 2016. No prelo.

SPIEGELMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. Trad. Antonio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2009 [1980].

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. *Pode o subalterno falar?* Trad. Sandra Regina Goulart Almeida, Marcos Pereira Feitosa, André Pereira Feitosa. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

STEINMETZ, Christian. A Genealogy of Evil: Captain America vs. the Shadows of the National Imagined Community. In: WEINER, Robert G. (Org.) *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

STEVENSON, Robert Louis. *O médico e o monstro*. Porto Alegre: L&PM Editores, 2011 [1886].

TARDELI, Denise D'Aurea. Super-heróis na construção da personalidade. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (Org.). *Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos*. Aparecida, SP: Idéias & Letras, 2011. p. 121-142.

TODOROV, Tzvetan. *O medo dos bárbaros*. Para além do choque das civilizações. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

TORO, Fernando de. El desplazamiento de la literatura, la literatura del desplazamiento y la problemática de la identidad. *Extravío: Revista electrónica de literatura comparada*, València, n.5, 2010. Disponível em: <<http://www.uv.es/extravio>>. Acesso em: 05/08/2012.

TORRES, Sonia. *Nosotros in USA*. Literatura, etnografia e geografias de resistências. Jorge Zahar Ed. Rio de Janeiro, 2001.

TRINDADE, Levi (Org.). *Coleção DC 75 anos #4*. São Paulo: Panini Comics, 2011.

VAUGHAN, Brian K.; HENRICHON, Niko. *Os leões de Bagdá*. Panini Comics, 2008 [2006].

WAID, Mark; ASRAR, Mahmud A. *All-New All-Different Avengers (2015 –) #4*. New York: Panini Comics, 2015.

WERTHAM, Frederic. *Seduction of the Innocent*. Missouri: Main Street Books, 2004 [1954].

WILLIAMS, Raymond. *Culture and Society*. New York: Doubleday & Company, 1958 apud TORRES, Sonia. *Nosotros in USA*. Literatura, etnografia e geografias de resistências. Jorge Zahar Ed. Rio de Janeiro, 2001.

WOLFMAN, Marv; PÉREZ, George. *Crise nas Infinitas Terras*. São Paulo: Panini Comics, 2003 [1985]. 2 v.

YANG, Gene Luen. *American Born Chinese*. London: Square Fish, 2008.

YANES, Nicholas. Graphic Imagery: Jewish American Comic Book Creators' Depictions of Class, Race, Patriotism and the Birth of the Good Captain. In: WEINER, Robert G. (Org.) *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. Jefferson: McFarland, 2009. s.p.

YÚDICE, George. Introduction. In: \_\_\_\_\_. *The Expediency of Culture: Uses of Culture in the Global Era*. Durham, NC: Duke UP, 2003.