

# O ESCUDO MANCHADO

Um herói em tempo de guerra



**DASLEI BANDEIRA**

SEGUNDA EDIÇÃO REVISADA E AMPLIADA

Daslei Bandeira

# O ESCUDO MANCHADO

Um herói em tempo de guerra



MARCA DE FANTASIA

Paraíba, 2018

# O ESCUDO MANCHADO

um herói em tempo de guerra

Daslei Bandeira  
Série Quiosque, 18 - 2ª edição  
2018



## MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407  
João Pessoa, PB. 58045-180  
marcadefantasia@gmail.com  
www.marcadefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia  
Diretor/editor: Henrique Magalhães

### Conselho Editorial:

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB; Alberto Pessoa - UFPB;  
Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP; Gazy Andraus - UEMG;  
José Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB;  
Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP;  
Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Imagem da capa: Paloma Nogueira, baseada na arte de John Cassaday

Publicação de análise sem fins lucrativos que visa contribuir para a discussão acadêmica.  
Usa-se as imagens apenas com o objetivo de estudo, de acordo com o artigo 46 da lei  
9610. Os direitos dos textos e imagens pertencem a seus autores ou detentores.

---

B214e    Bandeira, Daslei Emerson Ribeiro.  
O escudo manchado: um herói em tempo de guerra -  
2ed / Daslei Emerson Ribeiro Bandeira. - Paraíba: Marca de  
Fantasia, 2018.  
142p.: il. (Série Quiosque, 18)  
ISBN 978-85-67732-87-9  
1. História em quadrinhos. 2. Comunicação de massa.  
I. Título

---

CDU: 741.5



## Sumário

---

- 5. Apresentação  
Às armas
- 9. Introdução  
Super-Heróis não duram até o verão
- 26. Capítulo I  
Dissecando supersoldados
- 46. Capítulo II  
War Bonds, os títulos de guerra
- 58. Capítulo III  
Baixas de guerra
- 87. A guisa de conclusão
- 93. Referências
- 99. Apêndice  
Soldados anônimos em marcha

# Apresentação

---

## Às armas

Neste estudo observamos as artes industriais dos desenhos e histórias em quadrinhos. Colocamos em perspectiva o personagem de ficção Capitão América, acompanhando o seu itinerário desde a primeira edição, em 1941, até a deflagração da guerra contra o terror, no início do século XXI. Assim, percebemos a guerra como um acontecimento radical que altera as linguagens midiáticas, notando igualmente como as mídias (incluindo as narrativas das histórias em quadrinhos) podem influenciar a audiência em tempos de conflito. Aliás, na história das teorias e práticas da comunicação encontramos várias pistas que nos levam a perceber os vínculos entre a experiência da guerra e a evolução dos processos midiáticos<sup>1</sup>.

Observamos que, quando surgiu em 1941 o personagem Capitão América, tornou-se um ícone da nação americana em tempos de paz e de guerra, encarnando os símbolos de patriotismo e nacionalismo. Ao longo de mais de meio século o projeto ideológico da editora Marvel, responsável pela publicação do personagem, sofreu várias transformações. Isso se evidencia no pós-guerra dos anos 40, durante os anos

---

1. O teórico belga Armand MATTELART, numa obra como *A invenção da comunicação* (1997), mostra como a evolução da história da comunicação está diretamente relacionada às experiências de guerra. De maneira mais apocalíptica, um autor como o francês Paul VIRÍLIO trata da interface guerra-comunicação de maneira radical, em obras como *Velocidade e Política* (1996) e *A bomba informática* (1988).

da guerra fria, a guerra do Vietnã e após os ataques de 11 de setembro de 2001.

Dois dias após o sinistro, nas ruas de New York já eram colados cartazes com figuras do personagem pedindo aos norte-americanos que doassem sangue, fossem compreensivos e ajudassem o próximo. Ou seja, o super-herói ressurgiu fortalecendo consideravelmente os laços simbólicos que agregam os cidadãos norte-americanos.

Os ataques abalaram não só a nação, mas também o personagem, de maneira fictícia e literalmente. Tendo sido criado para preservar os princípios liberais e democráticos, reaparece no cenário do capitalismo global fazendo prevalecer a ordem hegemônica. Mas, se antes, durante os anos da guerra fria, ele tinha um referencial concreto no alvo de sua luta, doravante - após o 11 de setembro - teria de combater um inimigo invisível, numa experiência ideologicamente nomeada como a *Guerra Contra o Terror*. Então, exploramos aqui as significações do personagem Capitão América no contexto de uma nova (des) ordem internacional, que mostra o *império americano* atingido no centro de sua expressão política e financeira mais eminente, as torres gêmeas do World Trade Center.

Enfatizamos o período em que ocorre o retorno do personagem *Steve Rogers*, também conhecido como *Capitão América*. Observamos que a trajetória do personagem experimentou um recesso imposto por motivos extra-editoriais, que fez com que a revista fosse cancelada. Esta retornou com toda força após os atentados terroristas acontecidos em 11 de setembro de 2001, reestruturada com



um novo selo, mais adulto, o *Marvel Knights*. Houve assim uma reformulação editorial completa do personagem e esta teve efeitos também sobre os seus leitores. A nova revista do herói foi lançada em junho de 2002 quando a poeira do World Trade Center já havia assentado.

Um herói de guerra. Feito para a guerra. Em tempos de guerra. Contudo, ele foi criado para tempos onde os conflitos não passavam de combate homem a homem, com um inimigo em específico; não se sabia como ele poderia se comportar num embate onde este não tinha rosto nem corpo, seria apenas um sentimento que poderia ser representado em uma palavra: *TERROR*, trazendo desespero para o povo americano que não sabe se haveria um outro ataque no dia de amanhã. Como um homem com um escudo poderia lutar nessa guerra? Como um personagem de história em quadrinhos sobreviveria comercialmente em meio a tanto caos? Como suas histórias continuariam a chamar atenção depois de tanta desgraça? Com a realidade sendo mais fantástica e tendo heróis reais será que os Super-Heróis continuariam?

O presente ensaio tentará responder essas perguntas e solucionar o que realmente é um herói. Mostrar como um herói de papel foi rebaixado a patamar humano para poder sobreviver comercialmente.

O personagem *Capitão América* não é um herói moderno, ele foi criado em meados de 1941 e por causa dos ataques a Pearl Harbor suas revistas tiveram as vendas aumentadas tornando-se um símbolo para a nação americana, sendo inclusive distribuídas como incentivo às tropas no *teatro de guerra* europeu, na Segunda Guerra Mundial. Mas, um ataque de proporções iguais poderia *matar* um personagem como esse? Não o fez e de alguma forma o fortificou a ponto de, nos dias de hoje, ser novamente usado como incentivo às tropas no Iraque, no projeto “A América apóia você!” do exército estadunidense

para estimular o contato dos soldados em campanhas no exterior com amigos, parentes e outros setores da comunidade nos Estados Unidos (CODESPOTI, 2005b).

As mídias de entretenimento americanas, em geral, foram abaladas por tamanha dor que se retraíram, sendo deixadas de lado por um tempo, ou mesmo assumindo um outro enfoque em suas narrativas ou em seus métodos de ação. Como alguém pensaria em se divertir com a guerra batendo a sua porta? Como essa mídia se reergueria e se reformularia para um povo que ainda temia o dia de amanhã? Era o que mais importava, originando-se este ensaio.

A escolha do personagem foi quase natural; afinal ele era um símbolo americano conhecido por todos e que já havia passado por guerras. Era perfeito para o ensaio e assim o foi. O personagem passaria por provas pelas quais nenhum outro poderia passar, como: não quebrar as leis da Marvel de temporalidade e continuidade; manter-se num patamar de símbolo mesmo depois de os Estados Unidos terem passado por uma época de trevas; sustentar-se comercialmente e não cair na mesmice de transformar o inimigo real vigente em um monstro, em suas histórias.

As manchas vindas das guerras proporcionadas pelos Estados Unidos não poderiam ser escondidas do povo, não mais, ou forçadas a um esquecimento. Estas repercutiam na mídia, não só na americana, mas também na mundial, da mesma forma que acabariam sendo refletidas no escudo do personagem. Eram tempos de guerra. Mas nada justificava a injustiça. Criar uma opinião formada de um povo por atos de um único homem não justificaria a destruição de seu povo ou suas crenças só para satisfazer a sede de sangue por vingança de um outro.

# Introdução

---

## Super-heróis não duram até o verão

**E**scolhemos como corpus de análise as revistas em quadrinhos, apreciadas como um meio de comunicação, cujas raízes estão nas origens da história do desenho e das artes gráficas, mais especificamente no que se conhece como *arte sequencial*. Para o quadrinhista e estudioso do assunto Will Eisner, as histórias em quadrinhos constituem o principal veículo desta arte, bastante apreciada pelo público infanto-juvenil, mas também por uma parcela significativa dos adultos nos diversos lugares da cultura mundial. Eisner constatou que o ato de contar histórias, de se comunicar por intermédio dos desenhos, consiste no método mais natural de comunicação.

As palavras são feitas de letras. Letras são símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis. Portanto, à medida que seu emprego se torna mais refinado, elas se tornam mais simplificadas e abstratas (EISNER, 2004).

A linguagem das histórias em quadrinhos mantém uma cumplicidade com o leitor. A configuração de uma página tem, por excelência, a condensação do desenho e do texto de forma harmoniosa fazendo o leitor *ler* a imagem e interpretar o texto. A imagem funcionará de forma complementar com o texto, ilustrando este ou agindo como agente

narrativo, encobrendo certos fatos em elipse na redação. Ao longo dos anos, com a crescente comercialização, foi-se criando uma espécie de vocabulário visual informal através da repetição de ações conhecidas pelos leitores. Esta nova linguagem seria básica para a evolução de um novo meio, conhecido no futuro como cinema.

As histórias em quadrinhos como conhecemos hoje deve muito à imprensa americana e mais exatamente ao empresário William Randolph Hearst, no fim do século XIX, dono do *New York Journal*, que durante a disputa comercial com seu rival Pulitzer, dono do *New York World*, notou que o público preferia os textos ilustrados e coloridos, e viu nisso uma solução para aumentar as vendas do seu jornal. Utilizando o recurso das tiras cômicas, editou discursos satíricos em relação à política americana. A partir de então, personagens que surgiam nessas páginas tornaram-se conhecidos do público consumidor a ponto de serem vistos como símbolos de uma nação.

## ○ perfil do herói

O real sentido da palavra *herói* se perdeu através dos tempos. Quando a ouvimos nos dias de hoje a representação imagética que normalmente surge em nosso pensar é a caricatura de um personagem



Marvel Comics

de história em quadrinhos, um Super-Herói: homem branco, vestido com colante colorido, com um símbolo no peito, capa e sua real identidade escondida por uma máscara. Não sabemos mais o real sentido dessa palavra ou a sua influência, ou mesmo a importância representada pela *personagem* para a sociedade.

A mídia atual cria e desfaz *heróis* e *heroínas* sem mesmo saber o porquê destes, dando desculpas de atos pseudo-honrados para construir sua imagem sem o preocupar da interpretação destes pelo seu público, transformando estes personagens em subprodutos de venda a fim de induzir ideologias e comportamentos à chamada *massa*. Um subproduto de consumo rápido e de fácil esquecimento.

No sentido literal da palavra, o *herói* nada mais é do que uma pessoa comum que suporta exemplarmente um destino incomum, distinguindo-se dos demais por possuir uma coragem extraordinária diante do perigo, fazendo atos naturalmente altruístas<sup>2</sup>. Na antiguidade, eram indivíduos tocados por deuses, tornado-se, assim, *semi-deuses*, capazes de ajudar ou prejudicar a humanidade. Alguns eram ligados aos cultos das divindades que os protegiam, outros tinham seus próprios cultos<sup>3</sup>. Mas estes símbolos de heroísmo não eram simplesmente fabricados, inventados ou permanentemente suprimidos, eles representaram, e de certa forma ainda representam, as necessidades da época em que foram criados, tornando-se tais por representações espontâneas do inconsciente coletivo da sociedade trazendo em si o poder criador de sua fonte. Eram um reflexo natural, mas distorcido, de anseios e necessidades de uma sociedade.

---

2. Cf. Novo dicionário brasileiro ilustrado.

3. Cf. Dicionário de religiões.

Através do inconsciente, a figura do *herói* deixa de ser um desconhecido e passa a ser algo comum e reconhecível, quase naturalmente cotidiano. Muito disso se deve à utilização nos ensinamentos, histórias, contos, sermões religiosos, romances literários etc de imagens símbolos comuns a todos, os quais carregamos desde o nosso imaginário infantil, como por exemplo o símbolo de ser indestrutível até a imortalidade. No seu íntimo, esses símbolos representam desejos comuns à espécie humana. Isto nos ajuda, pois a mente sente-se confortável com as imagens e parece lembrar-se de algo já conhecido, mesmo que seja a primeira vez em que se esteja tendo contato com elas, dando certo prazer de familiaridade com as histórias desses personagens, aproximando-nos mais ainda desses contos.

Os contos de heróis na antiguidade eram passados de pai para filho através de narrativas orais. Para estudiosos do assunto, como Joseph Campbell, tais formas de aprendizado eram de grande valia, pois faziam parte de um rito de passagem para os jovens daquela época. Através deles, eram transmitidos conhecimentos e conceitos que se tornariam difíceis de serem passados apenas por meios letivos convencionais, tais como a diferença entre o bem e o mal. Adquiridos estes conhecimentos, o jovem estaria preparado para *enfrentar* o mundo como um adulto, e como o *herói* da história, teria coragem suficiente para lutar suas próprias batalhas. Opondo-se às fantasias constantes que tendem a levar o espírito humano para trás, esses símbolos, passados pelos contos, levam-nos a avançar, a evoluir (CAMPBELL, 2003, p. 21).

Ao redor do mundo e através da história, muitos mitos heroicos foram sendo criados e se assemelhando entre eles, por tratar da mesma forma certos assuntos como a mortalidade, entre outros, chegando a ser quase que idênticos em suas estruturas e em seus ensinamentos.

Isto se deve, ainda segundo Campbell, porque seguimos inconscientemente uma fórmula de criação de mitos heroicos:

O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o irmão, batalha com o dragão, oferenda, encantamento); pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucificação). Além do limiar, então, o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa-mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento por parte do pai-criador (sintonia com o pai), pela sua própria divinização (apoteose) ou, mais uma vez – se as forças se tiverem mantido hostis a ele –, pelo roubo por parte do herói, da bênção que ele foi buscar (rapto da noiva, roubo do fogo); intrinsecamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, do ser (iluminação, transfiguração, libertação). O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoaram o herói, ele agora retorna sob sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga de transformação, fuga de obstáculos). No limiar de retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino do terror (retorno, ressurreição). A bênção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir) (CAMPBELL, 2003, p.241-242).

Através desta fórmula podemos tirar as seguintes conclusões: o *herói* é uma pessoa comum que sai de seu mundo cotidiano para se aventurar num mundo prodigioso, fazendo uma jornada solitária, cheia de perigos, enfrentando vilões e demônios, para, após sua decisiva vitória, trazer benefícios para seus semelhantes, ou a cura, ou a salvação de um grande mal que assola sua terra natal, havendo assim uma comunhão consigo mesmo e com as outras pessoas da terra. O *herói* representa o cotidiano, a vida do dia-a-dia, a estabilidade. Quando a *revolução* chega, ele está prontamente preparado para trazer de volta a tão amada paz, ou se preferirem a estabilidade diante do caos. Ele representa o símbolo do conservadorismo enquanto os demônios podem ser vistos como a modernidade, ou futuro porvir, que para aqueles que vivem a segurança da paz, representam o mal.

Outro ponto a ser discutido é a questão da terra natal. O local de origem do herói, nos mitos, sempre é visto como o principal expoente do mundo, o ponto central. Tudo ao seu redor, outras cidades, aldeias, comércio, saber, florestas, e outras civilizações, são vistos apenas como ondulações de um micro-universo que se expande a partir desta fonte. O outro mundo, terra onde se passa a aventura, não é visto com bons olhos nos antigos contos, sempre é retratado como algo à parte do todo, região das trevas. São partes distintas na narrativa, que podem ser resumidas como vida e morte. Fora da terra natal, o herói está mais passível de morrer do que quando em seu próprio reino. Mas, o que se esquece é que estes dois reinos distintos fazem parte de uma única terra, havendo um distanciamento entre esses dois por auto-imposição ou por esquecimento, por não se entenderem ou por terem posturas culturais distintas.

A face do vilão, ou do monstro, é um outro ponto a ser visto. Como o *herói* é um reflexo de uma época da vida cotidiana de uma sociedade na qual foi gerado, o vilão não pode ser tratado de forma diferente; deve ser analisado no íntimo das relações que lhe deram origem (social, cultural e política). Deve ser visto como reflexo dos medos da sociedade criadora do conto, como também uma forma bizarra (uma deformação superlativa) e monstruosa da fonte inspiradora, recusando-se a uma forma imposta pela sociedade vigente, possuindo um corpo deformando por não se estabelecer em uma estruturação sistemática imposta por seus *inimigos*. Qualquer tipo de diferença física da sociedade inimiga para a criadora pode ser usado como desculpa para a *monstrificação* através do corpo deste. As mais utilizadas são as diferenças culturais, políticas, raciais, econômicas e sexuais (COHEN, 2000, p. 32). Sua real serventia, no conto é transformar aqueles que, aparentemente, eram apenas homens-comuns em heróis. Portanto sem a existência deles não haveria um *herói*.

O *herói* pode ser visto como apenas um homem comum que se não fosse ele o foco principal do conto seria qualquer um outro que tivesse os mesmos princípios, coragem, força e igual fé a realizar essa aventura. Qualquer um pelos preceitos seria um *herói*, romperia os horizontes que prendem seus semelhantes limitando-os a humanos simplórios, mas o que se vê é exatamente o contrário. O personagem é predestinado a ser *herói*. Existia, e ainda existe como poderá ser visto mais adiante, uma tendência de dotar o personagem principal de certos poderes extraordinários, que desde sua concepção ele se diferencia dos demais em força, coragem, fé, etc., vivendo pequenas aventuras desde sua mais tenra idade. A história que é contada para o público, na verdade, é apenas mais uma aventura ou a derradeira de sua vida

aventuresca. Esta imagem pode ser vista como uma forma de elitismo a qual facilitou a aceitação de liderança política por parte de líderes da antiguidade. Isso era muito visto no período Helênico (300 a.C.–300 d.C.) em Roma e na Grécia, e nos tempos dos faraós no antigo Egito. Quem poderia discutir com um homem tocado por um deus?

Com o passar das eras, o hábito dos contos orais foi sendo esquecido. O rito de passagem de uma vida infantil para a vida adulta foi perdendo sentido para uma sociedade mais esclarecida. As metáforas que eram transmitidas pelas histórias são vistas apenas como simples engodo ou um pedaço do passado, e a narrativa oral foi deixada para trás como também os mitos heroicos. Era necessário passarmos por todos os reais problemas impostos pela sociedade sozinhos, sem auxílio espiritual. Ou na melhor das hipóteses, teríamos que recorrer à orientação de terceiros de forma improvisada e pouco eficiente; buscávamos mitologias, mas elas não existiam mais.

## A imprensa, o herói e a mitologia

Poderia ser que as mitologias tenham sido deixadas para trás, mas com a criação da imprensa os heróis saíam dos contos orais e agora estavam nas páginas de livros e jornais. Contos com personagens que poderiam representar, muito bem, os heróis da antiguidade viam-se nas ruas, mas, diferentes de seus antepassados, estes não eram vistos como ritos de passagem ou algo com o qual nada se aprenderia. Eram apenas produtos numa prateleira. Não só esse fator diferenciava as duas formas narrativas. O conto mitológico é feito para encarnar uma lei, uma exigência universal, para isso ele deve ser previsível, não haveria surpresas quando ele estivesse sendo contado. A repetição é a cha-

ve das mitologias antigas, quando elas eram passadas de pai para filho eles saberiam o que estava sendo contado, mesmo sendo moldadas por algumas variações impostas pelo tempo, seria a mesma história que eles ouviam de seus pais. O público não queria algo novo, apenas ouvir contar de maneira agradável o mito já conhecido. Enquanto na narração moderna, esta nova figura do herói a improbabilidade reina em seu percurso unicamente para que seus leitores se identifiquem mais ainda com eles assumindo o que Humberto Eco classificou como *personalidade estética*, onde o personagem se torna termo de referência para comportamentos e sentimentos comuns a todos nós, mas essa referência não se torna universal como muitos mitos assumem (ECO, 2004, p. 250). Nesse caso a narrativa passa a ser o carro chefe de toda a história e a presença do herói uma mera formalidade. Nos folhetins, o futuro da história era tão imprevisível que nem mesmo o autor sabia, pois dependeria de como o público reagiria ao que era escrito na semana anterior.

A indústria havia transformado a imagem do herói. O personagem é massificado para atender os anseios de seus leitores, para que a interpretação, por parte destes, seja quase automática deixando-os vazios de conteúdo, sem nada a passar para seus leitores. A mensagem para a indústria cultural deve chegar ao receptor de forma mastigada, caminhando assim estritamente no âmbito das associações habituais. O produto fala por si só, não precisa de interpretação vinda por parte do consumidor. Para os produtores isto se deve para aumentar ainda mais o estímulo de prazer propiciado pelo produto industrial, não restringindo o público e aumentando o número o qual se pode alcançar. Quanto menos o consumidor pensar enquanto recebe os estímulos enviados pela mensagem massificada, melhor; mais prazer para ele (ADORNO, 2002, p. 31).

Para tanto a indústria apoderou-se de uma teoria da antiguidade para gerar heróis de forma industrial, a receita Aristotélica para enredo: cria-se um personagem com que o leitor possa se identificar, não totalmente perfeito, os detalhes estão nas imperfeições, é o que cria a identificação leitor-personagem, colocando em acontecimentos tais que o façam passar da felicidade à infelicidade ou vice-versa, através de peripécias e reconhecimentos, retesando o arco narrativo além de todo o limite possível, de modo que o leitor experimente piedade e terror a um só tempo. Atingindo o auge da tensão, faz-se intervir um elemento que desate o nó inextricável dos fatos e das consequentes paixões, sobrevivendo daí, de algum modo, uma catarse, tanto do público quanto do enredo que encontram uma purificação advinda do um final aceitável em comparação com a vida humana (ECO, 1991, p. 20). Como os personagens principais se movimentaram nesta trama é o que os faz se diferenciar entre si, para assim a indústria saber a qual segmento eles pertencem.

Ao se estudar o *herói* advindo dessa indústria cultural, pode-se perceber que aos poucos eles evoluíram em seu vazio de conteúdo e criaram arquétipos distintos. Segundo a estudiosa do assunto Carol Pearson, seis para ser exato, sendo que o estágio inicial é quase que comum para todos, que é o arquétipo do inocente, que mostra o herói ainda vivendo no paraíso, e por esse motivo não necessita de propósitos para a vida, nem medos, tarefas ou trabalhos. Só perdendo este status, saindo do paraíso, ele pode passar para os arquétipos seguintes:

Cada arquétipo apresenta uma missão no mundo, bem como diferentes objetivos de vida e teorias sobre aquilo que dá significado à existência. Os Órfãos buscam segurança e temem explora-

ção e o abandono. Os Mártires querem ser bons e vêem o mundo como um conflito entre o bem (cuidado e responsabilidade) e o mal (egoísmo e exploração). Os Nômades querem independência e temem o conformismo. Os Guerreiros lutam para ser fortes, para causar impacto no mundo, e evitam a incapacidade e a passividade. Os Magos procuram ser fieis à sabedoria interior e buscam o equilíbrio com as energias do universo. Inversamente, tentam evitar o que não é autêntico, o que é superficial (PEARSON, 1994, p. 30).

Para Pearson, aprenderíamos com estes arquétipos como os jovens da antiguidade aprendiam através dos contos mitológicos. Ao passar dos tempos, com o nosso amadurecimento e o aprendizado através dos contos, passaríamos pelos seis estágios tornando-nos completos. O estágio do inocente estaria tanto no início da jornada de auto-conhecimento como no final, iríamos à busca de aventuras saindo do paraíso ou ir à busca deste.

Mas pelo inconsciente coletivo o arquétipo que se sobrepõe aos outros é o do Guerreiro. É a representação dele que normalmente temos quando pensamos na palavra herói, que também é uma forma estereotipada do herói de história em quadrinhos, o que demonstra que a sociedade em si não conseguiu evoluir nos estágios do auto-conhecimento, principalmente na cultura ocidental. Os homens são presos a esse arquétipo pelos grilhões da sociedade, que impõem a guerra interpessoal como regra de sobrevivência social. Nas histórias, esses valores são passados por personagens, em sua maioria, masculinos (mas também existem personagens femininas guerreiras), brancos. Nesses enredos, as mulheres cumprem o papel de donzela-em-perigo que são salvas; de feiticeiras que são assassinadas ou de princesas, que juntas

com a metade do reino são a recompensa do herói. Há os homens das minorias, pelo menos na literatura americana, que são relegados tipicamente ao papel de companheiros leais, demonstrando-os como um mito elitista, a personificar a ideia de que algumas pessoas são destinadas a empreender suas jornadas enquanto outras simplesmente os servem e se sacrificam por elas, não lhes são permitidas jornadas próprias (PEARSON, 1994, p. 26-27). Mas o destino do personagem que segue unicamente este arquétipo é, de certa forma, a autodestruição, por declarar guerra a todos ao seu redor e contra si mesmo quando se considera indigno. O que não se torna difícil, quando ele vê que todos ao seu redor são, principalmente os líderes, indignos e só parará quando tiver alguém digno à frente do povo, mas como os outros são indignos, somente ele, a seu ver, poderá reinar de forma justa, derrubando assim o rei e tomando o seu lugar. O personagem guerreiro de hoje tornado-se o rei tirano de amanhã, terá a única função de esperar o guerreiro de amanhã para tirá-lo do poder.

O personagem do *herói* em 1842, com a publicação de *As aventuras do senhor Obadiah Oldbuck*, do suíço Rodolphe Töpffer<sup>4</sup>, encontrava um novo meio onde poderia ser explorado, as chamadas histórias em quadrinhos. Misturando narrativa e desenhos, normalmente suas histórias enfocavam um único personagem central mostrando suas aventuras

---

4. Outra vertente afirma que o gênero das histórias em quadrinhos foi criado em 2 de junho 1894 por Richard F. Outcault quando este publicou sua primeira tira contando histórias de garotos de rua, que viria a se tornar as histórias do *Yellow Kid*. O próprio Rodolphe Töpffer creditou seu trabalho diferente do de Outcault, auto-classificando sua arte de *picture story*, história em retratos. Há contradições que tiram o direito dos Estados Unidos como pátria criadora das histórias em quadrinhos, mas isso é uma outra história, mesmo assim foi o local onde este meio se consolidou e se tornou industrializado.

diárias nas tiras de jornal. Nesse período os contos desses novos *heróis* eram produzidos de forma circular e industrial. O personagem sai de sua vida rotineira, resolve se aventurar, ou é levado a isso, por campos absurdos do cotidiano e ao final destes, retorna para a paz tão necessária, a fim de que no outro dia, em uma nova tira, tudo reiniciar como se nada tivesse acontecido (algumas tinham histórias que perduravam mais de duas tiras, mas quando chegava a seu final no outro dia tudo se reiniciava do zero). O *herói* dessas histórias acaba se assemelhando aos mitológicos no quesito de repetição. Não importa o que aconteça no outro dia, o personagem estará novamente lá para recontar a mesma história de forma diferente, tornando-se algo estável no dia-a-dia. Mas logo foram integradas novas formas de narrativa, onde o herói evoluiria junto com a história. Contudo, estas deixavam de ser bem vistas pelo público consumidor por terem um conteúdo difícil de ser decodificado, perdendo assim sua característica de produto industrial.

Até que em 1929 surge o primeiro *herói* mascarado, um *Super-Herói*, como essa categoria de personagem seria mais tarde classificada. O personagem criado por Lee Falk era conhecido como *O Fantasma*<sup>5</sup>. Como ele, muitos outros depois surgiriam: o sucesso entre o público estadunidense era um evento a olho nu. Distribuidoras de quadrinhos eram criadas, novas editoras feitas do dia para a noite e muitos perso-

---

5. O personagem defendia as matas africanas contra as artimanhas de traficantes de escravos, mineiros mal intencionados e mal-feitores em geral. Ele possuía uma característica única, um *poder*, por assim dizer, o dom da imortalidade. Na verdade ele fazia parte de uma grande linhagem de heróis mascarados que passavam o manto de pai para filho.

nagens criados, todos eles fantasiados<sup>6</sup> e com superpoderes. Os contos eram, e ainda são, recheados de simbolismos referentes à cultura norte-americana como o tão falado sonho americano, que naquela época estava em alta por causa da quebra da bolsa de valores de Nova York. As histórias passavam que qualquer um poderia ser um *herói* (mesmo que nas histórias os personagens, alguns deles alienígenas, tivessem poderes nada humanos); que até mesmo o leitor seria fortalecido diante do perigo para enfrentá-lo, era só lutar em nome da justiça e ter uma fé quase religiosa no sistema. O local da criação desse novo patamar de personagem teve sua grande influência para seu sucesso.

Culturalmente individualistas, os americanos acreditam na doutrina de que “você depende somente de si mesmo para se tornar um vencedor” e no maniqueísmo em relação com o resto do mundo, sendo eles os únicos a serem culturalmente corretos, monstrificando assim aqueles que não se enquadram nas suas especificações de certo. Este sentimento individualista está incrustado nas raízes das histórias bélicas norte-americanas. Sua cultura está enquadrada e estagnada no arquétipo do Guerreiro, tornando-se difícil uma evolução no autocohecimento da nação.

Os jovens agora se viam refletidos nas histórias em quadrinhos, os personagens conseguiam ser uma representação perfeita de seus leitores ou os anseios mais íntimos que eles possuíam. Isso se deve, na verdade, porque os personagens, em sua criação, são ícones dos desejos reprimidos do público médio, sendo que eles ainda nessa forma são incom-

---

6. As inspirações de suas roupas vinham diretamente dos circos, como a do *Superman*, baseada nas roupas dos homens fortes circenses. E a sunga é apenas um recurso estilístico para o personagem não ter sua roupa em apenas um tom de cor.

pletos, não possuem uma real identidade, eles só ganham *vida* quando os consumidores das histórias inconscientemente lhes dão (MCCLLOUD, 2005, p. 24-59). As histórias em quadrinhos se encaixam na classificação de McLuhan como uma mídia *fria*, ou seja, aquela que exige envolvimento do público através de ícones<sup>7</sup>. As interpretações vindas desses novos contos de herói, nesse caso, vão depender única e exclusivamente do repertório do leitor, diferenciando-se de um para o outro.

Essa literatura massificada, então, começou a alcançar um nível de persuasão comparável ao das grandes figurações mitológicas partilhadas por toda uma coletividade. Não mais como uma *personalidade estética* de uma época, mas como uma representação de um ente querido; isso não se deve por causa dos ideais passados por esses *heróis*, ou modas passadas por eles ou qualquer outra espécie de comportamento, mas pelo envolvimento, quase histérico, de seus consumidores em fatos fictícios criados pelos autores das revistas e aceitos como reais (ECO, 2004, p. 244). Muitos exemplos podem ser dados não só nas áreas dos quadrinhos, mas também no cinema e principalmente, na televisão. Na editora Marvel, *casa do Capitão América*, a morte do *Capitão Marvel*<sup>8</sup> foi recebida com muita tristeza pelos fãs; na editora DC Comics, a morte do *Superman* causou comoção por todos os Estados Unidos e atos públicos para o retorno do personagem.

Infelizmente para esses novos *heróis* eles não eram criados para passar ensinamento, eram produtos e como tais seguiriam uma fórmula para se manterem vendáveis para o público. Se não seguissem,

---

7. Somente duas mídias foram classificadas por Marshall McLuhan como mídia fria, uma delas, como já foi dito, são as histórias em quadrinhos e a outra é a televisão, sendo que as duas são as que mais criam, recriam e destroem “heróis” e “heroínas”.

8. Primeiro Super-Herói a morrer de câncer.

não se tornariam atraentes para as vendas. Eles não seriam revolucionários (uma característica similar ao mitológico), ao contrário, têm que manter o poder vigente reforçando os ideais e valores deste, pois ele é seu defensor. Isso seria alcançado por meio da redundância na narrativa dos códigos e símbolos necessários, que também serviriam como um descanso mental para o consumidor para poder fruir confortavelmente a mensagem, fazendo também uma ligação entre autor e leitor. Como eles não podiam ser revolucionários, donde não alterariam a realidade e não dariam soluções para problemas reais, a única forma que o mal assumiria seria o de atentado à propriedade privada (assaltos a bancos, roubos de tecnologia, assassinatos em geral etc.). O herói também não pode participar diretamente de nosso tempo, mas ao mesmo tempo participando dele, num paradoxo que só é possível graças à cumplicidade dos leitores. Estes também influenciam no destino dos personagens. Quando não gostam, as vendas baixam e é necessário fazer mudanças editoriais para aumentar a venda das revistas, afinal é de um produto de venda que estamos falando; a história da narrativa é algo de segundo plano. As imagens destes heróis também se tornam produtos de venda, sendo transformados nos mais diferentes objetos, como relógios, estátuas, peso de papel, brinquedos, lanternas etc; elas também são utilizadas para vender ideologias e conceitos que não têm nada a ver com a sua própria narratividade, como em questões políticas.

Dessa forma, como produto, os quadrinhos de super-heróis não se classificam como arte. Mas é claro que toda regra tem sua exceção. Existem quadrinhos que se encaixam como arte, mas normalmente deixando de lado toda a regra de massificação imposta pelo mercado atingindo

somente àqueles que se interessam por esta. São chamados de Quadri-nhos Autorais, por se prenderem unicamente às regras do autor.

Os *heróis* desse meio, por serem produtos industriais para puro consumo são frágeis conceitualmente e superficiais, e de tão *plastificados*, muitas vezes não conseguem a aceitação por parte de sua clientela e logo são deixados de lado ou esquecidos. Pode-se confirmar isso através da história dos criadores dos personagens, que logo são substituídos por uma equipe, pois, para o mercado, se eles ficassem com as personagens logo se tornariam fungíveis, e saindo de suas mãos deixariam de ser uma simples invenção de uma mente brilhante e se tornariam produto de oficina (ECO, 2004, p. 285). Mas, como em todo o verão, são criados mais alguns nas fileiras das vendas de editoras norte-americanas. Caso o público não tenha gostado de seu último *herói* é só ir à banca mais próxima e procurar mais um com novo uniforme, com cores mais berrantes, para chamar atenção, poderes bizarros nunca antes vistos (ou apenas reutilizados antigos de uma forma totalmente nova), ideologias falseadas e o mesmo senso de justiça e amor pela nação, pela bandeira e o *American Way of Life*; e que *Deus Salve a América!* Até que as vendas baixem e se crie algo novo no verão seguinte.

# Capítulo I

---

## Dissecando supersoldados

Os Senhores da Guerra fazem seus movimentos no intrincado tabuleiro político no ano de 1941 enquanto nas Américas a Grande Guerra não passava de uma sombra a espreitar à distância. As potências do Eixo já haviam formalizado seu pacto há mais de três meses. Nesse ínterim, Hitler esmagava a Europa com sua Guerra-Relâmpago sem que outros países, fora desta, fizessem algo para intervir.

Na terra do *Tio Sam* os americanos só recebiam notícias do *front* através de noticiários cinematográficos, mas como nada daquilo interferia em seu cotidiano, pois havia um oceano no caminho, ao final do dia eles dançavam em seus bailes. Mas o Governo acreditava que deveria se aliar à Inglaterra e lutar pela liberdade do Velho Mundo. Cartazes de recrutamento com a imagem do *Tio Sam* apontando para os jovens já estavam nas prensas.

### Herói de papel

Buscando um novo filão na indústria das histórias em quadrinhos utilizando o cenário da guerra que estava por vir, Martin Goodman, presidente da editora Timely Comics, que logo se tornaria Marvel Comics, decide encomendar a criação de um personagem que encarnasse o espírito americano e, antes de tudo, fosse alguém muito poderoso



Marvel Comics

para ilustrar a *força americana*, mas não muito agressivo, que apenas usasse a violência como último recurso, capaz de abrir caminhos até os nazistas somente com os punhos. Os motivos eram puramente editoriais (comerciais), ele acreditava que, com a época de alistamento já se aproximando, dificilmente haveria uma única família americana que não tivesse um parente recrutado, seja ele um pai, um irmão, um tio etc.; um personagem estritamente patriota teria um apelo alto entre as crianças desse cenário de possível guerra.

O trabalho de criação ficou a cargo de Jack Kirby e Joseph Simon, os quais na época trabalhavam juntos em um estúdio. O primeiro começou sua carreira como animador para os estúdios de Max Fleischer em 1935, junto aos projetos de *Betty Boop* e *Popeye*. Na área que se tornaria uma lenda teve como primeiras produções as tiras *Abdul Jones*, *Black Buccaneer* e *Socko the*

*Seadog*. Simon era o roteirista do estúdio. Ficava a seu encargo a criação e desenvolvimento das histórias, no caso do pedido da *Timely Comics* a personagem que veio a surgir deve tudo a ele.

Simon baseou-se numa nota de jornal, na qual um jovem, não havendo passado nos exames médicos necessários para alistamento, clamava ao apelo público e seu espírito patriota, um aval para poder ingressar nas fileiras do exercito americano. A partir daí os roteiristas começaram a elaborar o embrião da história. Nela mostrariam como um jovem, *Steve Rogers*<sup>9</sup>, homem branco, loiro e inicialmente franzino, conseguiria entrar para o projeto *Renascer*, de criação de *Super-Soldados* e logo se tornaria no poderoso *Capitão América*.

A primeira revista mostrava uma narração onde a história do passado de *Rogers* não era detalhada<sup>10</sup>, o que realmente era importante era sua transformação da condição de um não-guerreiro para a do guerreiro perfeito. Isso se dava graças à fórmula de compostos desconhecidos criada pelo professor Reinstein<sup>11</sup>, um cientista alemão que com o advento do nazismo em sua terra natal, foge para os Estados Unidos, e a partir de então começa a ajudar a nação americana na elaboração do soldado perfeito. *Rogers* seria o primeiro de uma leva de supersolda-

---

9. O sobrenome *Rogers* vem de um jargão militar americano que significa algo como *câmbio* em diálogos radiofônicos.

10. Sem um passado detalhado, sem familiares, cortam-se as raízes que poderiam identificá-lo como um ser mortal, por não ter uma origem terrena. Sem um nascimento poderá não haver uma morte. Sem estar ligado a um ato biológico, esse tipo de personagem aspira à imortalidade, pois fora libertado de sua condição de mero mortal, uma forma livre de seu corpo.

11. O nome vem numa pura referência a Albert Einstein, não só na questão do nome, mas também pela nacionalidade do personagem. Mas, como será visto ainda nesse capítulo o nome acaba sendo mudado para *Eskerine*.

dos, mas durante a experiência que o transformaria, um espião nazista mata o professor Reinstein, a única pessoa que tinha a fórmula. Steve se torna o único transformado em supersoldado.

O *Capitão* surgiu na época de expansão dos chamados *comics* pelos Estados Unidos onde a ciência, ou pseudociência, se preferirem, era um atrativo a mais nas narrativas. Muitas vezes isso se demonstrava nas histórias através de personagens que se caracterizavam como cientistas loucos, sempre isolados da sociedade que não os compreendia, poderiam ser tanto *vilões* como *mocinhos*, mas nunca evidenciados como funcionários do governo. Rogers se tornaria o primeiro herói a ganhar seus poderes através da ciência sendo encomendado pelo Governo como um novo estilo de arma. Uma arma viva.

O apelo à iconificação do personagem pode ser notado em seu uniforme, que desde as cores refere-se aos Estados Unidos, uma bravata à americana. Ele possui um “A” na máscara, mais duas asas de águia nas laterais desta, uma estrela no peito, listras vermelhas e brancas na base da cintura, as luvas e botas de bucaneiros, que eram usadas pelos heróis *minutemen* da história da independência americana, além das cores do uniforme, azul, vermelho e branco. A *arma* escolhida por Kirby foi um escudo, com propriedades únicas até nos dias de hoje, tornando-se numa arma *mítica* do *herói*. Para muitos estudiosos este artefato tem várias interpretações, uma destas diz que é para ilustrar o porquê do ingresso dos EUA na Guerra, mas a mais conhecida é a interpretação de Jô Soares: “É estranho que um herói tão agressivo tenha escolhido para si um instrumento defensivo. Talvez queira ele, através do escudo, insinuar que só ataca para se defender” (SOARES, apud MOYA, 1977, p. 101.). Mais tarde simbolizaria com perfeição a

política da *Pax Americana*, incorporada pela nação americana após a Segunda Guerra Mundial.

Além dos roteiristas terem utilizado esses apelos ainda fariam uso de uma fórmula de aproximação aos leitores através do auxílio de um personagem mirim, um *sidekick* como esse tipo de personagem é conhecido nos Estados Unidos. Seu nome era *James Buchanan “Bucky” Barnes*, um mascote do regimento do Campo Lehigh, quartel onde *Steve* servia, que após descobrir a real identidade do *Capitão* começa a lutar ao seu lado contra espões e sabotadores em solo americano. Este não tinha medo de portar uma arma e gostava muito de utilizar metralhadora para matar *chucrutes*, termo designado por ele para chamar os soldados alemães.

Outra peculiaridade do personagem é a questão de sua identidade secreta. O recruta *Steve Rogers*, para fugir de possíveis espões nazistas, interpretava uma caracterização atrapalhada, patética e ingênua de um típico soldado aquartelado do exército americano. A ideia seria que, um grande soldado, um grande herói americano nunca seria um soldado atrapalhado, nas palavras de Jô Soares: “(...) (*Capitão América*) dá a entender claramente que, em sua opinião, o último lugar onde poderia se esconder um bom americano é atrás de um mau soldado” (SOARES, apud MOYA, 1977, p. 100.).

Na capa de sua primeira revista, *Capitão América* podia ser visto esurrando um incrédulo Hitler, o que serviu como um ótimo chamariz para as vendas. A revista *Captain America Comics*, que a título editorial foi lançada em março de 1941, nove meses antes do ataque japonês à base americana de Pearl Harbor, no Havaí, que precipitou a entrada do exército americano no conflito, por problemas de distribuição só chegou a todo público em 20 de dezembro de 1942. Mas a personagem já



havia caído nas graças da população, chegando à incrível soma de um milhão de exemplares vendidos por mês (ALENCAR, 1992, p. 5), chegando a ser distribuída às tropas americanas como forma de apoio moral. Era normal ver nas páginas da revista o herói subjugar a ameaça nazista, principalmente o *Caveira Vermelha*<sup>12</sup>. Até mesmo *Bucky* chegou a humilhar Adolf Hitler e o comandante SS Herman Goering, numa surra antológica na segunda revista. Mas analisando

As três primeiras edições originais da revista *Captain America Comics*, 1941-1942, durante o conflito da Segunda Guerra Mundial



12. Outra arma editorial, já que como o *premier* alemão era um ser humano real era passível de morrer de verdade e dessa forma o *Capitão* perderia seu principal vilão. O *Caveira Vermelha* foi então transformado no principal antagonista de *Steve*.

as histórias nos dias de hoje vê-se que o bom capitão não era tão bom assim. Com um exemplo, na edição 46 o herói e seu parceiro liquidaram alguns soldados alemães dentro de seus próprios fornos crematórios (ACLIN, 2004, p. 51.).

O *Capitão* não foi o primeiro personagem com apelo patriótico criado para unicamente lutar contra a máquina nazista, um bom exemplo é *Tio Sam* de Will Eisner, mas é de longe aquele que melhor aproveitou a publicidade em torno disso, tornando-se o personagem mais conhecido desses tempos de guerra. Suas revistas iniciais mostravam histórias em território americano lutando contra espiões e sabotadores nazistas, mas logo elas começaram a ser narradas em solo europeu, *coincidindo* com o envio de tropas americanas para o Velho Mundo.

No dia 2 de maio de 1945 os soviéticos invadem Berlim, no mesmo dia os alemães se renderam na Itália. Invasão por todos os lados, em sete de maio, no quartel-general de Eisenhower, em Reims, e no outro dia, em Berlim, no quartel-general de Zhukov, a Alemanha se rendeu incondicionalmente. O *Capitão* podia voltar para casa.

## Tempos de Paz

Mas o *Capitão*, o *Sentinela da Liberdade*, como ficou conhecido durante o conflito, tinha sido criado exclusivamente para guerra. Suas histórias recheadas de preconceitos contra os componentes do antigo *Eixo do Mal* já não faziam mais sentido; no mundo real, era necessário se refazer laços de amizade destruídos pela batalha, sem um bom vilão real para dar o suporte ao personagem era necessária uma remodelação. Foi quando tiveram que situar as histórias nos Estados Unidos, afinal não havia mais conflitos na Europa. O personagem foi rebaixado

de herói de guerra para combatente do crime nas ruas de Nova Iorque. Logo a revista teve uma enorme queda de vendas, sendo então cancelada em 1948, como acabou acontecendo com tantas outras revistas de histórias em quadrinhos após a Segunda Guerra Mundial. O clarão vindo de Hiroshima acabou tirando o brilho dos Super-Heróis.

Entre 1954 a 1957 tentou-se uma ressurreição do personagem. Como já foi dito, o *Capitão* nada mais é que um personagem de ficção e como tal carrega em sua índole o reflexo da época em que está. O cenário político desses três anos para os Estados Unidos e para o mundo se orientava pela bipolarização econômica, findando, na verdade, numa divisão ideológica. O Capitalismo e o Comunismo separavam o mundo em dois lados distintos, Estados Unidos e União Soviética, e cada um vendo o outro como o inimigo.

A situação piorou quando a Rússia comunista declarou que também possuía a tecnologia da bomba atômica, teve início então a Guerra Fria. Qualquer americano da época temia que seu vizinho na verdade fosse um agente soviético infiltrado. Se alguém tivesse uma atitude diferente ou até mesmo *subversiva* segundo os padrões americanos era taxado de comunista. Deu-se início à *Caças as Bruxas* da década de 1950, onde muitos americanos inocentes foram incriminados por violações inexistentes. *Capitão América* seguiu a forma de agir da nação que defendia; junto com Bucky lutavam contra *A Ameaça Vermelha* que invadia solo americano, e os ditos *traidores*. Mas esta fase não durou muito por causa das baixas vendas, mesmo tentando obter uma nova fatia de público no universo feminino colocando mais personagens femininas ao lado do bom *Capitão*. Chegou-se ao ponto de subs-

tituir se *Bucky* em definitivo por *Golden Girl*<sup>13</sup>. O público não aceitou um *Capitão* “macarthista”, como foi taxado na época.

## Renascimento

No final dos anos de 1950 e início de 1960 tendo em vista o sucesso de vendas na recriação de *Super-Heróis* pela editora DC Comics, a Timely, já consolidada como a Marvel Comics, que na época da crise editorial trabalhava apenas com histórias de terror e ficção científica, reintroduz seus antigos personagens e cria novos por ideia de Stanley Martin Lieber, mais conhecido como Stan Lee. Por sua criatividade nasceram personagens como *Homem-Aranha*, *X-Men*, *Quarteto Fantástico*, *Homem-de-Ferro*, entre outros. Mas uma de suas criações, os *Vingadores*, grupo de *Super-Heróis* da editora, criado para rivalizar com um outro grupo da DC Comics, a *Liga da Justiça*, necessitava de mais um membro e algo inovador que aumentasse as vendas e então mais uma vez o defensor da bandeira americana foi ressuscitado, em março de 1964.

Para tanto era necessário retirar a imagem ruim que havia ficado com o personagem graças a *Era Macarthista*. Para Stan Lee o personagem deveria ser visto como um símbolo para a nação, o qual, antes de tudo, não é um homem com super poderes e sim um homem com um super caráter. Mas seu passado estava *sujo*, por ter sido mostrado no escândalo da *Caça às Bruxas*. O roteirista sabia que o personagem

---

13. Personagem que havia lutado ao lado do Capitão América nos campos de batalha na Segunda Guerra Mundial no grupo conhecido como Invasores. Dispunha como componentes o Tocha-Humana, Centelha, Spitfire, Union Jack, Miss América, Namor, Ciclone, Golden Girl, Capitão América e Bucky, entre outros.

não faria sucesso com seu público, era preciso mudá-lo sem alterar sua origem, mas mantendo sua vinda aos Estados Unidos.

A política da Marvel em relação à cronologia das histórias diz que nada pode ser mudado desde sua criação, criando paradoxos temporais que andam em paralelo a nossa realidade, mas acaba fazendo seu próprio tempo. Para o leitor esse paradoxo passa quase que despercebido mantendo-se uma espécie de alienação temporal de um contínuo presente, criando um fluxo temporal estático e imutável, gerando uma cumplicidade entre editora e seu público. Mas como trazer esse personagem sem alterar aquilo que havia sido lido pelo público? Era preciso arranjar uma nova explicação para o motivo do *enlouquecimento* da personagem durante a década de 1950. Para solucionar isso Stan Lee colocou o personagem em animação suspensa nas geleiras do ártico durante 20 anos sobrevivendo graças ao soro de *Super-Soldado*. Mas o *Capitão* “macarthista” continuava uma incógnita que seria respondida apenas em 1977, com a saga dos *Quatro Capitães Américas*.

A saga viria pra por fim em todos os buracos deixados pela trama original. Iniciava mostrando o passado de *Steve Rogers* Em sua infância, logo cedo havia perdido o pai e fora criado com muito sacrifício pela mãe, tendo que estudar e trabalhar para ajudá-la; com a depressão causada pela crise na Bolsa de Nova York, a *Sra. Rogers* teve que aumentar o nível de trabalho mais ainda pra sustentar seu filho; sem se preocupar com sua saúde, acabou pegando pneumonia e falecendo em seguida. Sozinho no mundo *Steve* leva uma vida pacata até que, ao descobrir as atrocidades que estavam acontecendo na Europa por causa da máquina de guerra nazista, imediatamente decidiu ingressar nas forças armadas americanas. Recebendo a dispensa médica por ser fraco demais para os padrões do exército, incrédulo pela situação, im-

plora para o recrutador que o deixe entrar nas forças armadas, pois ele queria de alguma forma ajudar os europeus porque era a coisa certa a se fazer. Ouvindo os clamores do rapaz, *General Chester Philips*, que estava no local procurando por cobaias, vê em *Steve* um potencial para o projeto *Renascer*, e ao passar no treinamento ele logo se transforma no *Capitão*, como na criação original. Durante a guerra correria como tudo o que já fora lançado até então, mudando apenas uma coisa: durante uma missão que consistiria em recuperar um avião experimental que havia sido roubado pelo *Barão Zemo*<sup>14</sup>, *Steve* não sabia que tudo era uma armadilha do vilão para matá-lo, o que quase deu certo, apenas matando *Bucky*. *Steve* cai no oceano e vai parar no ártico entrando em animação suspensa um pouco antes do suicídio de Hitler.

A partir daí, segundo Stan Lee, mais três homens vestiram o uniforme de *Capitão América*, o primeiro foi o herói conhecido como o *Espírito de 76*<sup>15</sup>, a pedido do presidente Harry Truman porque este não queria que a nação americana soubesse da suposta morte de *Steve*, afinal a guerra contra o Japão perduraria ainda e esta já estava abalada demais com a morte do presidente Franklin Delano Roosevelt. Mas logo o *Espírito de 76* é morto em solo americano ao tentar salvar um jovem John Kennedy, sendo substituído por outro herói, o *Patriota*, atuando como *Sentinela da Liberdade* por três anos, aposentando-se no ano de 1949.

Por quatro anos o escudo foi esquecido até que um historiador recém-formado em visita a uma Berlim pós-guerra encontra a fórmu-

---

14. Vilão nazista com rosto deformado. Quase todos os nazistas e japoneses eram deformados, menos o *Caveira Vermelha*, que usava máscara, enquanto os americanos eram bem afeiçoados.

15. No Brasil ficou conhecido como o *Independente*.

la do soro do *Super-Soldado*, que havia sido roubada por um espião nazista, o *Major Kerfoot*, levando-a de volta para os Estados Unidos e apresentando-a ao serviço secreto, pedindo para se transformar no novo *Capitão América*, pois em sua infância ele idolatrara o herói e ficou chocado quando descobriu que ele havia morrido durante a guerra. Logo após alguns testes, sua proposta é aceita; esse estudioso de nome *Steve* faz cirurgias plásticas para ficar igual a *Steve Rogers* e assumir sua completa identidade para combater nas fileiras na Guerra da Coreia, de 1950 a 1953. Um dia após ter terminado todas as cirurgias e aplicações do soro, a Guerra havia acabado e ele fora deixado de lado. Mas contrariando o Governo ele se torna o *Capitão América* e ao lado de um amigo, *Jack Munroe*, que assume a identidade de *Bucky* tornando-se também *Super-Soldado* ao tomar o soro, lutam contra o crime nas cidades americanas e por um bom tempo ele conseguiu encarnar o espírito americano. Logo se descobriu que sem o tratamento completo do professor *Reinstein* o soro afetava o sistema nervoso causando no personagem enlouquecimento e paranóia, começando a atacar pessoas inocentes acusando-as de traidores. Na revista isso é enfatizado ao mostrar os dois heróis espancando um homem negro. Não havendo outra maneira de parar os novos *Super-Soldados*, o Governo os mata e os mantém em estado de animação suspensa<sup>16</sup>. E no ártico em 1964, *Namor*, o príncipe submarino, encontra *Steve Rogers*, o verdadeiro, em um bloco de gelo sendo adorado por um grupo de

---

16. Na década de 70 esses personagens são reintroduzidos na cronologia ao serem despertados. O falso *Steve* sob controle do vilão *Dr. Faustus* se transforma no líder neonazista chamado de o *Grande Diretor*, mais tarde acaba por cometer suicídio. *Jack Munroe* tem um futuro melhor, se tornando no herói *Nômade*.

esquimós, libertando-o e trazendo-o novamente para o ramo de histórias em quadrinhos direto da Segunda Guerra Mundial<sup>17</sup>.

Após forçar a volta do personagem, o editor da Marvel não queria que acontecesse novamente a perda do personagem, distanciando-o de qualquer conflito bélico (na época a Guerra do Vietnã). Ele preferia focar o drama de um homem deslocado no tempo<sup>18</sup>, um anacronismo ambulante, que não compreendia o que acontecia ao seu redor, aterrorizando-se com novidades como televisão em cores, *rock 'n roll*, mini-saias, *hippies* etc.

Quando questionado porque não colocava nada sobre o conflito nas suas revistas Stan Lee respondeu:

Este mês não irei falar sobre quadrinhos. Durante todos esses anos, temos recebidos milhões de cartas pedindo para a redação opinar sobre os mais diversos assuntos, como Vietnã, direitos civis, guerra, pobreza e até sobre a última eleição. Estamos lisonjeados que nossa opinião seja tão importante para vocês, mas o fato é que não há uma opinião unânime sobre o assunto, aqui na redação. Exceto, talvez, amor de mãe e torta de maçã! Aqui há democratas e republicanos, mas procuramos evitar editoriais que abordem temas polêmicos, afinal, somos como qualquer outro americano, cada um com suas próprias convicções. Mas uma

---

17. Stan Lee, A saga dos quatro Capitães Américas, 1990, p. 4-72.

18. Nesta época a editora Marvel havia apresentado ao mercado uma nova política de tratamento de personagens, não os mostrando como deuses, como as outras editoras o faziam, mas mostrando-os como pessoas comuns que por algum infortúnio do destino acabaram por se tornar heróis. No entanto, continuavam a ser as mesmas pessoas de antes com os mesmos dilemas do dia-a-dia, tendo agora seus deveres como cidadão ampliados já que tinham como ajudar os outros ao seu redor. Um bom exemplo desse expoente é o personagem *Homem-Aranha*.

coisa gostaríamos de deixar bem claro... cremos que o homem tem um destino divino e uma grande responsabilidade... a de tratar com tolerância e respeito todo aquele que vive neste planeta... julgando o próximo por seus méritos, e não por sua raça, credo ou cor. Nisto nós acreditamos, e não descansaremos até que este sonho, um dia, vire realidade!<sup>19</sup>

O personagem, a partir desse ponto, torna-se uma lenda no universo da editora sendo adorado e seguido por muitos outros heróis, não só como um grande guerreiro, mas como um grande homem, por ele representar não a uma pessoa, empresa ou o próprio Estado, mas toda uma nação.

Diferente de personagens como *Superman*, *Batman* e *Homem-Aranha*, o *Capitão América* é um herói que luta por ideologias não por dinheiro ou glória. Nesse novo arco de histórias *Steve Rogers* é visto como um artista em potencial e começa a trabalhar com histórias em quadrinhos só para passar o tempo entre uma missão ou outra, pois como a identidade do *Capitão* é um cargo *político* ele recebe uma pensão vitalícia. Ele também teve outros empregos, como policial e estivador unicamente como *hobby*, a questão do monetário não é passada para o público.

---

19. Stan Lee Apud Roberto Guedes, outubro de 1968, “Cartas para o leitor”. In: *Quando Surgem os Super-Heróis*. São Paulo: Opera Gráfica, 2004. p.88.

## Procurando por inimigos

Comercialmente falando, o personagem funcionava muito bem com os nazistas, pois ninguém em sã consciência apoiaria a causa de Adolf Hitler, quando esta estava tão identificada com o genocídio e o preconceito. Mas com a causa comunista já era o contrário, alguns simpatizavam com ela, mesmo estando o país em *pé de guerra* com a União Soviética. O maniqueísmo não funcionaria com a possibilidade da dúvida. A solução para tal impasse foi o retorno dos nazistas em sua revista na figura do *Caveira Vermelha*, do *Barão Zemo* e da organização terrorista neonazista *A Hidra*, criada única e exclusivamente para essa nova fase do *Capitão*.

Algumas vezes seu principal vilão, *Caveira Vermelha*, se aliava com agentes comunistas, mas sempre em algo que explicitava que aqueles agentes também eram criminosos na União Soviética. A questão URSS era sempre tratada com cuidado nos corredores da Marvel. Até mesmo uma heroína, *Viúva Negra*, havia sido criada para *amenizar* a situação. Esta personagem chegou a integrar como membro efetivo nos *Vingadores* e ter revista própria em plena Guerra-Fria.

Aproveitando a luta pelos direitos civis dos negros, e pensando na fatia do mercado afro-americano, Lee criou um personagem que seria um novo companheiro de batalha do *Capitão*. Diferente de *Bucky*, este não seria ajudante, um *escudeiro*, e sim um companheiro de batalha, alguém que lutaria ao seu lado, de igual para igual, por uma América livre. *Sammuel Wilson* seria um personagem negro, o primeiro a lutar ao lado *Capitão*, traria em sua história reflexos dessa época. Ex-marginal, e militante da luta pelo povo negro, ele seria um legítimo representante

dos guetos nas histórias de *Steve Rogers* sob o codinome de *Falcão*. Um exemplo de personagem feito para venda a um público específico.

Ao lado de *Falcão*, o *Capitão* ingressa na agência de defesa norte americana, a *S.H.I.E.L.D.*<sup>20</sup>, comandada por *Nicholas Fury*, tornando-se agente de campo atuando em batalhas em países fictícios que ideologicamente não afetariam a ninguém no mundo real, como as pequenas repúblicas de *San Pedro* e *Santo Rico*<sup>21</sup>. Mas suas guerras fictícias eram baseadas em fatos reais, aplicando-os em forma caricatural aos originais, minimizando suas causas, uma estratégia normal nas histórias em quadrinhos, transformando um fenômeno incomum do habitual no corpo social, sintoma de um *câncer* ideológico, para ser repellido pela *opinião pública* como algo passageiro (DORFMAN & MATTELART, 1980, p. 65).

Quando a Guerra do Vietnã acabou na década de 1970, junto com o escândalo político de Watergate, o qual forçou o abandono de Nixon do cargo da presidência, gerou uma crise no *sonho americano*. Desta vez, as páginas da revista do *Capitão América* tentariam, de certa forma, mostrar aos seus leitores um pouco da *realidade política* a sua volta. Criou-se uma organização chamada de o *Império Secreto*, que nada mais era do que criminosos norte-americanos (leia-se políticos), os quais desejavam dominar os Estados Unidos e o mundo. Ao final de uma grande batalha contra o *Império*, *Steve* descobre a verdadeira identidade do Líder, um “oficial do alto Governo”, para muitos o próprio presidente dos Estados Unidos, nesse caso Richard Nixon em pessoa. Quando confrontado por seus próprios crimes o vilão comete

---

20. Superintendência Humana de Investigação, Espionagem, Logística e Dissuasão.

21. Que em muitos aspectos lembram Cuba.

suicídio. Para não causar estardalhaço na política americana o suicídio é convertido em um outro crime político substituindo o vilão por um ator que logo depois deixaria o cargo.

Desiludido com os políticos, junto com a nação, *Steve* deixa de ser o ícone do país e torna-se o *Nômade*, um andarilho em busca de seu verdadeiro *eu* pelo interior dos Estados Unidos. Tomando-se como base os arquétipos de heroísmo a diferença do *Nômade* para o *Guerreiro* é que ele identifica o dragão e foge enquanto o *Guerreiro* permanece e luta. Para Carol Pearson todos os indivíduos e culturas precisam sempre se defrontar com as questões vindas do arquétipo do nômade para ter um enfoque de batalha e um porquê, para não só se manter na trama de Matar-Dragão, para não ter só a forma da batalha sem o significado. Acontecendo o contrario, o não passar pela fase do *Nômade*, o herói se engaja em pseudo-lutas valorizando-se apenas por si mesmo, mas descobre que esse ritual *Guerreiro* não pode em si transformar nem o herói nem o reino defendido. Esta passagem por arquétipos se deve a grandes mudanças em suas vidas.

Durante essa época outros homens tentaram manter a lenda do *Capitão América* viva, assumindo o seu manto. O único que vale salientar é um jovem chamado *Roscoe*, o último dessa linhagem, que acabou sendo morto pelo *Caveira Vermelha*. Sentindo-se culpado pela morte do rapaz, *Steve* volta do auto-exílio decidido não a lutar por um país, ou por um povo, mas pela gente simples que realmente forma uma nação, seja ela qual for.

Casos como os escândalos da Nicarágua e do Irã-Contras, nos anos 80, demonstraram como os estadunidenses viam agora a questão da guerra. Eles não queriam ver seus filhos serem mortos em batalhas que poderiam ser uma repetição do Vietnã. Nas páginas das revistas o

Governo força o *Capitão* a destruir regimes políticos de outros países só para garantir a hegemonia Americana, sob a desculpa de que tanto o uniforme quanto o escudo e o nome pertencem a Ele. *Steve* sem ter como negar o pedido decide deixar de vez o escudo a seguir ordens que ele não concorda, e transforma-se no *Capitão* (a única coisa que diferia o uniforme do *Capitão América* e do *Capitão* era basicamente a cor, sendo negra no lugar do azul). O Governo logo escolhe um substituto, indivíduo militarista e sem escrúpulos, perfeito seguidor de ordens, que interpreta aquele *Capitão* que os estudiosos de Comunicação tanto falam. Seu nome *John Walker* o antigo herói *Super-Patriota*.

Por um ano foi assim, o novo capitão e o antigo em uma luta ideológica. Após este tempo descobriu-se que na verdade tudo havia sido um plano do *Caveira Vermelha* para desacreditar *Steve Rogers*, mas no final, tudo acaba bem e ele volta ser o *Capitão América*. Por ser um ótimo agente, cegamente obediente, e sem escrúpulos, *John Walker* é efetivado como agente integral do Governo, sendo chamado a partir daquele momento como o *Agente Americano*, utilizando o uniforme negro do *Capitão*, tornando-se uma sombra de *Steve Rogers* e odiando por isso.

## Em busca do passado

Muitas histórias da década de 90 foram feitas ao bom e velho formato *super-herói mascarado* que não fazia muito a cabeça dos leitores. Mas uma mini-série feita por Fabian Nicieza e Kevin Maguire recontaria a história do símbolo. Pouca coisa era diferente das anteriores. Alguns fatos importantes foram mostrados, como a troca do nome do personagem *Professor Reinstein* para *Professor Abraham Emil Er-*

*skine*, sendo aceito que tinha o codinome *Reinstein*; *Steve Rogers* não fora o único candidato a cobaia, além dele tinha um afro-americano, um descendente de judeu, e um outro americano, o qual não possuía espírito patriota; diferente das antigas origens, essa mostra que *Steve* foi o criador do traje de *Capitão América*, já que o exército na verdade queria um batalhão deles não um único, um *Super-Herói*, mas o primeiro *Super-Soldado* de muitos por vir. Existia também uma corrida armamentista de *Super-Soldados* entre Estados Unidos e Alemanha.

Outra história a ser salientada é a criação do *Patrocida*, o primeiro, desde então, *Super-Soldado*, em 2000. Na manhã do teste de *Steve* o general *Maxfield Saunders* decide fazer um pré-teste do soro no militar *Clinton McIntyre*, o qual esperava para ser executado por ter assassinado seu oficial de comando. O general *Saunders* rouba um exemplar do soro incompleto e dá pra *McIntyre*, que como não teve acesso aos chamados raios *Vita*, ganha os poderes do *Super-Soldado*, mas enlouquece logo em seguida, entrando em frenesi e fugindo, causando caos na cidade próxima à base militar, mas logo caindo morto, aparentemente por problemas cardíacos. Seu corpo é congelado para estudos futuros. *Saunders* é enforcado como traidor. E no futuro, para ser exato em 2000, *McIntyre* é roubado das instalações para depois ser ressuscitado como o vilão *Patrocida*, que logo é detido por *Steve Rogers*.

Em 2003 mais uma peça é adicionada na criação do personagem. Nesse caso, nem *Steve Rogers* e nem *Clinton McIntyre* tinham sido os primeiros *Super-Soldados*. A história se passava um ano antes da transformação de *Rogers* nos Estados Unidos, mostrando um país separado pelo preconceito racial. *Truth, a Verdade*, como foi chamada a série, mostraria como um pelotão de afro-americanos era submetido involuntariamente como cobaia para o desenvolvimento do soro do

*Super-Soldado*. Por ainda ser instável, todos eles vieram a falecer graças ao soro, todos menos um, seu nome *Isaiah Bradley*, que acabou sendo treinado como um herói, como o *Capitão América*. Mas ele não seria um ótimo ícone para o país por ser negro, perdendo sua função no projeto, sendo assim descartado, contradizendo o que mostrava na origem apresentada por Nicieza e Maguire, já que este personagem ainda vestiu um uniforme similar ao do *Capitão* e um escudo. A série finalmente revela o trágico sacrifício que uma infantaria negra fez pelo seu país e o que esse sacrifício significou para um homem branco de nome *Steve Rogers*.

## Capítulo II

---

### War Bonds, os títulos de guerra

Uma nação é construída por símbolos, não só de territórios definidos, de membros civis falando o mesmo idioma, de seu poderio bélico ou uma identidade cultural característica reconhecida por todos como um inconsciente coletivo. Possuindo somente esses fatores a nação sempre estará incompleta, pois países não surgem de uma união coesa de povos ideologicamente homogêneos, sempre existirão contradições internas de seus componentes que constantemente ameaçam a integração estável de uma nação.

É necessário um ícone, ou vários, que não representará um território físico ou um poder de um país, mas sim os anseios de sua população (normalmente isso cabe aos anseios da elite dirigente quando os países foram criados), evocando como um ponto central, funcionando como referência do que é certo. Para eles são direcionados nossos ideais, paixões, e evocações de sentimentos patrióticos e de irmandade para com nosso compatriota.

Muitos países durante seus processos de afirmação como nação se apoderaram, construíram ou adotaram uma variedade de símbolos para demonstrar a sua própria população seus ideais que a partir daquele momento também seriam os deles, caso quisessem fazer parte daquela nação, para legitimar a ordem estabelecida e identificar e hierarquizar esta. Esse artifício de utilização de símbolos tem como

principal usuário e difusores os órgãos de Propaganda Política e Religiosa. Para demonstrar como as nações sabem o real poder desses símbolos é só ver o domínio e largo emprego destes, como bandeiras, hinos, brasões e personagens massificados como símbolos nacionais (ALMEIDA, SANTOS & GIOVANAZ, 2002).

Quando esses símbolos são aceitos pelo público, ganhando o sentido que era proposto originalmente quando lhes foram apresentados, eles deixam de ser apenas símbolos e se tornam representações, pois quando são vistos logo são remetidos a outros objetos ou sentimentos, principalmente emotivos. Eles evocam a ausência de conteúdo ou sugerem a presença de uma realidade forçada, artificial, criada propositalmente por seu emissor original e sedimentada na informação. Em países como os Estados Unidos, que têm uma cultura bélica evidenciada em sua história, existe um grande cultivo de símbolos que evocam segurança, força e patriotismo.

Durante grandes mudanças ideológicas em uma nação sempre se faz uso de símbolos para passar à população os ideais que o poder vigente quer alcançar junto ao seu povo. Estas mudanças sempre vêm em tempos de guerra ou catás-



Marvel Comics

trofes. Por isso mesmo símbolos são importantes, para manter junto o público, para não causar histeria e dizer que a paz reina no país. É uma forma de controle através do imaginário. Quem consegue emitir, gerenciar e propagar sua informação de forma convincente e limpa, sem ruídos, obtém um impacto sobre as condutas e atividades individuais e coletivas, consentindo na concentração de energias sociais nos pontos desejados, influenciar no cotidiano da população nas situações sugeridas tanto incertas quanto propostas. Um bom exemplo é o símbolo utilizado nos dias seguintes aos atentados de 11 de setembro de 2001 para arrecadar contribuições para familiares das vítimas, para financiar o resgate dos corpos, e para dizer “nunca esqueceremos!”, uma forma



Símbolo utilizado pelo governo americano após 11 de setembro de 2001

nostálgica de dizer que o país deve continuar apesar de tudo, sem esquecer o que aconteceu. Um símbolo criado com tema específico, para fins específicos, com um sentido específico que acabou tendo alcançado de forma magistral o seu uso. Ainda falando deste símbolo de 11 de setembro, para demonstrar sua especificidade e limitação para um público alvo individualizado, um símbolo de curto alcance, com inconsciente coletivo específico este só ficou conhecido entre o povo americano.

## Símbolos de Guerra

Na Segunda Guerra Mundial, o principal personagem símbolo (que também era na Primeira Guerra Mundial, e quase em todos os conflitos americanos desde a guerra contra a Inglaterra em 1812, onde fora criado numa brincadeira entre os soldados e, astutamente, integrada nos símbolos nacionais americanos pelo governo, como uma re-



*Jap... vocês são os próximos!*

a maioria da população está fazendo aquilo ele também deveria estar fazendo, somente para fazer parte de um grupo, de uma nação, para se

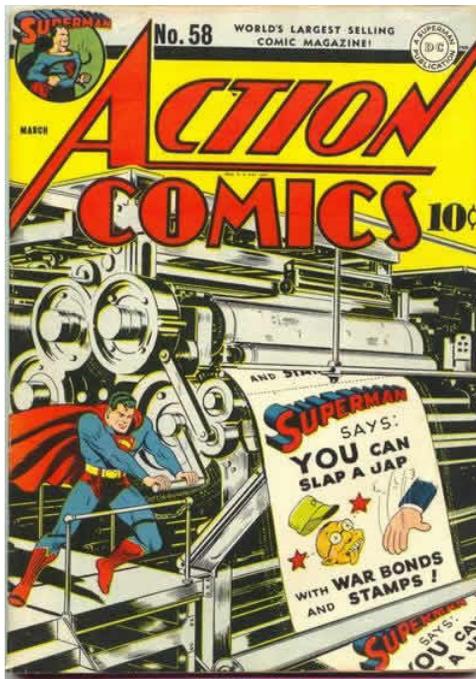
representação do próprio exército e a nação estadunidense, imortalizado no traço do chargista James Montgomery Flagg) era representado por *Tio Sam*<sup>22</sup>, utilizado em pôsteres de alistamento e nos chamados títulos de guerra, os quais eram vendidos para arrecadar dinheiro para auxílio das tropas em combate. Estes cartazes utilizavam uma narração visual própria da propaganda política, o chamado *BandWagon*, no Brasil também é conhecido como *Maria vai com as outras*. Nesta prática, o ato do propagandista consiste em fixar o público na ideia de que como

22. Uncle Sam, em inglês, que colocado em sigla fica U.S.: United States.

sentir integrado à sociedade. Para não parecer anormal perante o grupo deve seguir a tendência *certa, natural* ditada propositalmente pela campanha propagandista. Mas para essa funcionar da forma como foi planejada, ela não deve dar caminhos novos a serem seguidos deve apenas reforçar ou no máximo incrementar, uma inclinação ideológica já existente em seu público. É claro que a propaganda pode criar a tendência a partir do zero, criando conceitos e ideologias não incorporados na sociedade, seguindo o inverso da realidade político/social do público, mas irá demorar mais porque deve ser construída no imaginário popular como uma propensão natural, como algo vindo deles.

Nessas situações bélicas, e de transformações culturais, a forma de se passar informação torna-se mais tendenciosa, monstrificando-se os *inimigos* de forma maniqueísta para construir uma opinião negativa do público para o monstro ali revelado, culpando-o de todos os seus problemas. Essas descrições disformes podem ser vistas como bodes expiatórios em que degradam uma população inteira, ou mesmo grupos sociais marginalizados, para justificar sua destruição. Esse ramo da comunicação pode ser visto nos antigos pôsteres do exército americano como *Tio Sam*, filmes e em capas de revistas em geral. Algumas histórias em quadrinhos datadas da Segunda Guerra Mundial possuem frases preconceituosas contra o chamado *inimigo* estampadas em suas capas.

Essa tendência continua até os dias de hoje, como pode ser visto em cinemas, televisão, livros etc. O monstro que os meios de comunicação nos pintam é a melhor arma comercial que eles possuem, afinal, como já foi dito antes, sem eles não existiriam heróis e sem estes não haveria ícones a serem vendidos. No cinema, pelo menos em 21 filmes americanos produzidos entre 1984 e 1986 os árabes receberam o mesmo



Superman diz:  *você pode esbofetear um japonês comprando títulos de guerra!*

tratamento que o cinema nazista dispensou aos judeus, caricaturando-os (HATUON, 2003, p. 18).

Esses monstros são criados a partir da fragmentação e recombinação nos quais se extraem vários elementos *de várias formas*, e sendo remontados nos limites de classificação do monstro por não se encaixar nos conceitos da sociedade vigente,

confirmando assim o porquê de sua destruição, pois para eles, se seus inimigos continuarem existindo sempre haverá a possibilidade de eles se revoltarem, assim transformando esse ato de extermínio em uma glorificação heroica.

## Inimigos sem rosto

Mas como tratar um monstro quando você não pode vê-lo, quando ele é apenas uma palavra? Como simbolizar isso quando necessário? Como dar um rosto a ele? Afinal quando limitamos nossos monstros entramos num consenso irreal de que podemos controlá-lo. Só em restringi-lo, assim nos tornamos mais fortes e o medo transpassado por ele pode ser ignorado ou simplesmente humilhado e minimizado.

Nos cartazes de *War Bonds* do Tio Sam sempre era mostrado o inimigo de forma caricatural para humilhar a imagem deste, como japoneses de dentes enormes e alemães gordos e bêbados, e através dessas humilhações poderia se induzir no público uma calma por mostrar que tudo estava bem, pois seus pais, filhos e irmãos, estavam lutando contra seres patéticos que dificilmente saberiam ganhar e logo seriam dizimados. Mas esse sentimento de superioridade de um país sobre outro através da humilhação só poderia funcionar individualizando o inimigo, atacando um por vez para concentrar o tiro em um único alvo. Quando um país declara guerra a um outro, ou se simplesmente se atreve a esboçar um possível conflito, essa nação, que pode ser caracterizada como o *inimigo* estará imediatamente registrada, ou condenada, como propriedade de transformação cultural das mídias comunicacionais, sujeitas à caricaturização por parte da sociedade vigente não só para humilhar, mas para generalizar, propagar o ideal de *vilão da história* facilitando o recebimento da informação por parte do público.

Mas esse tipo de narração estética propagandista não poderia ser aplicado no caso de 11 de setembro, pelos seguintes motivos: não foi uma nação que atacou outra, foi uma facção terrorista, no caso a Al Qaeda sob o comando de Osama Bin Laden, que atacou os Estados Unidos. Pode-se até se caricaturar o rosto do líder terrorista, como aconteceu em muitos casos em mídias de entretenimento, mas sem generalizar a ação com todos os árabes; nenhuma nação declarou guerra à outra, o terrorismo não possui um corpo físico que possa ser monstrificado; os Estados Unidos não teriam contra quem retaliar. Ao generalizar um país por causa de poucos estariam iniciando um incidente diplomático; poderia incriminar somente a Al Qaeda ou seguir o caminho que o presidente George W. Bush tomou, lutar contra toda

forma de terrorismo no mundo para que atos como aquele não acontecessem novamente, voltando à posição inicial do país em relação à sociedade mundial, como Xerife do Mundo Civilizado. Infelizmente, ou felizmente, os propagandistas estavam sem um alvo real para atacar. A única escapatória que havia era tentar trazer paz para a população



Pôster pós 11 de setembro de 2001

demonstrando segurança, que o país ainda era poderoso, e por esse motivo daria a volta por cima e se reestruturaria, e que um ato covarde como aquele não destruiria a fé que existia para com a nação.

Na Marvel, pouco depois do ataque, já havia cartazes esboçando o rosto do Capitão América pedindo que os habitantes de Nova York mantivessem calma, que tudo agora estava bem e que eles doassem sangue, roupas e agasalhos para os necessitados. Quando as buscas por vivos cessaram mais um outro pôster foi impresso, agora com os dizeres “Nunca iremos esquecer! 11 de setembro de 2001. NYPD & FDNY”

e espalhados pela cidade em homenagem aos policiais e bombeiros mortos no atentado.

Quando as publicações do personagem Capitão América retornaram de seu recesso suas capas tinham um cunho mais propagandístico, criadas pelo artista John Cassaday. Inspirado em alguns pôsteres da Segunda Guerra Mundial de Tio Sam, de James Montgomery Flagg,

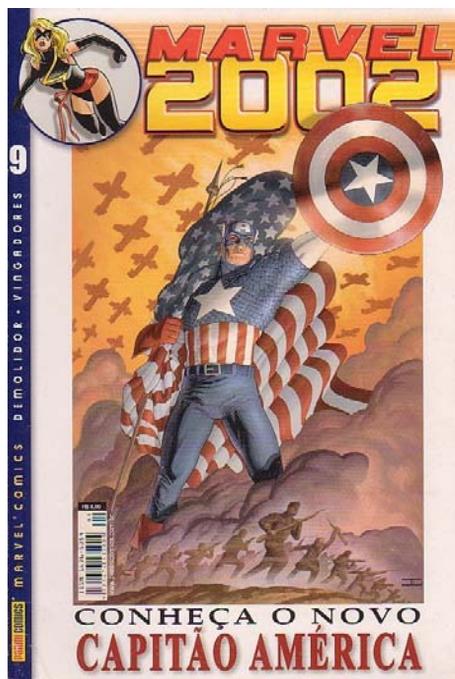
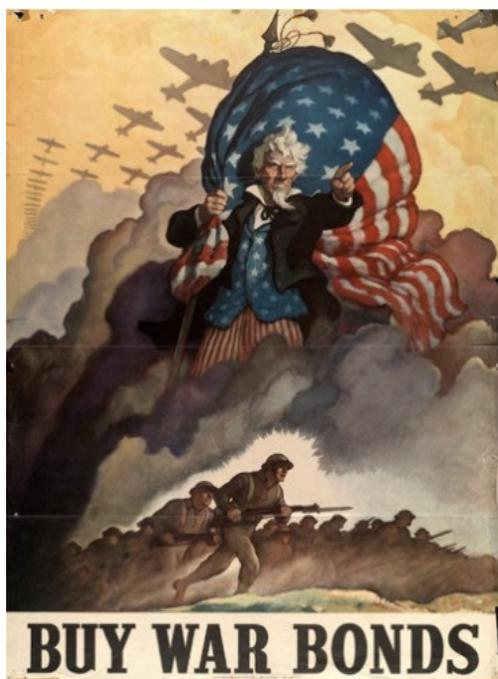
que enfatizavam o poderio do país para dar esperança a seus leitores, utilizando clichês do ramo, como a bandeira ou suas cores estampadas em quase todas as capas deixava de lado as tendências das histórias em quadrinhos de mostrar capas que contêm relação com o conteúdo da narração proposta na revista.

## Leituras e interpretações

Metodologicamente, selecionamos algumas capas das revistas de Capitão América a guisa de interpretação.

### Revista nº 1

A primeira revista traz uma cópia idêntica de um dos cartazes de venda de títulos de guerra, do *Tio Sam*. Nele pode-se ver o *Capitão* segurando uma bandeira americana guardando-a atrás de seu próprio corpo, aos seus pés estão soldados de infantaria e atrás dele um grande esquadrão aéreo tomando todo o céu. Pode-se interpretar que o personagem irá defender a nação a todo custo com auxílio do exército e da força aérea americana. Nenhum símbolo na capa pode ser interpretado como representação da marinha americana, isto pode ser explicado por causa da data do desenho original, por ele ser da década de 1940. Nesta época o grande orgulho dos Estados Unidos eram sua infantaria do exército e força aérea, a marinha americana não passava de uma sombra da marinha de guerra da Inglaterra, que muitas vezes não era representada por esse motivo nos pôsteres do *Tio Sam*. Através dessa capa pode-se interpretar que o artista queria passar confiança para o público, dando uma noção de segurança demonstrando que a nação, representada pela bandeira, seria protegida tanto pelo *Capitão*, ícone



mor, como por todo o poderio bélico americano, os quais são autossuficientes para proteção e retaliação, já que os soldados representados estão em uma ação de ataque. As cores utilizadas se diferenciam das de uma capa normal de história em quadrinhos, por serem mais pastéis, tênues e suaves, dando um ar mais adulto e sério ao quadro.

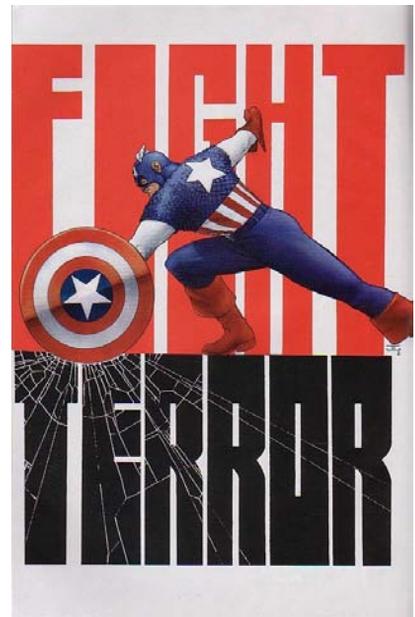
### Revista nº 2

Na segunda revista mostra-se um Capitão atacando, com seu escudo, a palavra *terror*, que ruí como uma rocha quebrada, a palavra está escrita em negro. Atrás do personagem apresenta-se a palavra *fight*, lute em inglês, em vermelho, num fundo branco. Esta capa se assemelha também com os pôsteres de *Tio Sam*, utilizando a fórmula de monstrificação, mas nesse caso de forma subjetiva. A palavra *terror* estando

em negro, que para o sistema ocidental de interpretações de cores representa o mal, a vilania, as trevas, apresenta-se de forma maniqueísta para o público. O *fight* é imposto, simbolizado pela cor vermelha, como uma ordem emitida pelo próprio herói ou da nação e este está simplesmente seguindo ordens, que de uma forma ou de outra deve ser seguida por todos. Afinal, agora, eles têm um monstro alvo, o *terror*, e se você não quiser ser diferente deve seguir as ordens dadas, afinal todos estão seguindo, inclusive o *Capitão*.

### Revista nº 5

Nesta capa pode-se ver apenas o braço do Capitão estendido com o escudo voltado para o leitor, atrás dele vê-se uma imagem escura de vários rostos demonstrando pesar. Como a cor predominante do fundo é azul escuro (a cor azul pode ser interpretada em solo americano como algo triste, pesaroso), pode-se interpretar que os rostos ali demonstrados são de cidadãos americanos, que transpassam dor e sofrimento pelos fatos ocorridos em 11 de setembro de 2001, mas eles são protegidos pelo escudo do *Sentinel da Liberdade*. Como o bom *Capitão* representa a nação, então a



nação protegerá seus cidadãos, com o *braço forte*. E eles não precisam temer mais nada.

### Revista nº 6

O personagem se baseia em cima de um altar dourado, com os dizeres “Liberdade e Justiça para todos.” Nas costas da personagem uma grande ave de rapina, uma águia, um dos símbolos americanos, em dourado, com as cores da bandeira estadunidense. A base do lema da personagem se mistura com a política de tratamento do cidadão americano, seja ele de que país for, se fizer parte da nação merece a liberdade e a justiça, mas só se for um cidadão. O dourado, tanto do altar quanto da águia, significa a soberania do país, a economia e, como dourado, remete ao Sol, pode ser interpretado como soberania intelectual. O *Capitão América* postado à frente da bandeira e do símbolo da águia erguendo o escudo pode ter a interpretação de que ele irá proteger a nação, o país, graças à *Liberdade e Justiça* pregada para todos. O tipo de cartaz em que essa capa foi baseada era muito comum durante a Segunda Guerra, não só do lado americano, mas também do lado nazista, para engrandecer o país em foco para seu público, para eles se sentirem enaltecidos e orgulhosos por participarem de tal nação.



## Capítulo III

---

### Baixas de guerra

**E**scondemo-nos atrás de símbolos próprios, de nações, de grupos, esquecemos que com a globalização nossa comunidade é o planeta e não um simples país; que a pessoa ao lado não pode ser simplesmente vista como um inimigo, mas como um possível aliado. As desculpas para os padrões de agressão projetada, que antes eram usadas para coordenar o grupo voltado para si mesmo, hoje apenas podem dividi-lo em facções podendo chegar a sua destruição. O totem da bandeira da nação pela qual seguiríamos, serve hoje de elemento engrandecedor do ego infantil de um povo, e não de elemento destruidor de uma situação infantil.

As fronteiras impostas pela própria sociedade são quebradas pelas novas tecnologias, e reconstruídas como as ordens mundiais bem entendem, dando a priori a questões comerciais que auxiliarão a *seu povo*. Inimizades são esquecidas e amizades são desfeitas a velocidade de um *click*, a política nunca foi tão rápida, como também a guerra. Conflitos territoriais são discutidos pelas duas partes pedintes durante reuniões regadas a chá enquanto seus soldados se digladiam até a morte no campo de batalha, para quando acabar fazerem *amizades* comerciais.

Num mundo como esse, como a imagem do herói que tem a realidade como pano de fundo pode ser construída? As bases em que este poderia ser fundamentado são destruídas e refeitas de forma instável

e nunca permanente. A única escapatória que algumas mídias têm é de criar sua própria realidade baseada na nossa sendo que o destino é controlado por elas, ou então, simplesmente assumem o caráter alienante e o repassam para o público que o aceita de bom grado para esquecer da própria realidade.

Mudanças drásticas na realidade podem afetar de forma destrutiva as narrativas diárias principalmente se elas forem baseadas na realidade. Um bom exemplo a ser dado foi que logo depois das detonações das bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki os quadrinhos de *Super-Heróis* foram esquecidos por seus leitores por não serem fantásticos como a verdade estava sendo. Logo depois de situações como essas o público sempre pergunta “onde estava tal herói que não veio nos salvar?” Serve como um chamado à realidade. Mas como contornar isso?

Nos pós-guerra foi necessário esperar a *poeira assentar* e recriar o gênero por completo. Por um bom tempo as histórias em quadrinhos de *Super-Heróis* foram esquecidas e quando retornaram, apareceram como uma fuga à realidade, pois essa já tinha se estabilizado. Em crises como essas o papel do herói sempre é questionado: - a quem defenderia e seguiria sem alterar suas motivações ou abater seu público? A tarefa desses nos dias de hoje não é a mesma do que nos tempos Helênicos. Pois onde havia trevas, hoje há luz, e onde



Marvel Comics

havia luz existe agora trevas. A tarefa do herói moderno é trazer a luz da esperança para a alma do público.

Após o 11 de setembro de 2001 o povo americano se sentiu perdido e irrequieto com a possibilidade de um próximo ataque. Novamente as HQS foram deixadas de lado, em particular a revista do *Capitão América* teve que ser colocada em um recesso forçado só retornando em junho de 2002 no selo da Marvel para histórias mais adultas, chamado de Marvel Knights completamente reformulado. Não só esse personagem como todos na editora passaram por mudanças realmente necessárias nesses novos tempos.

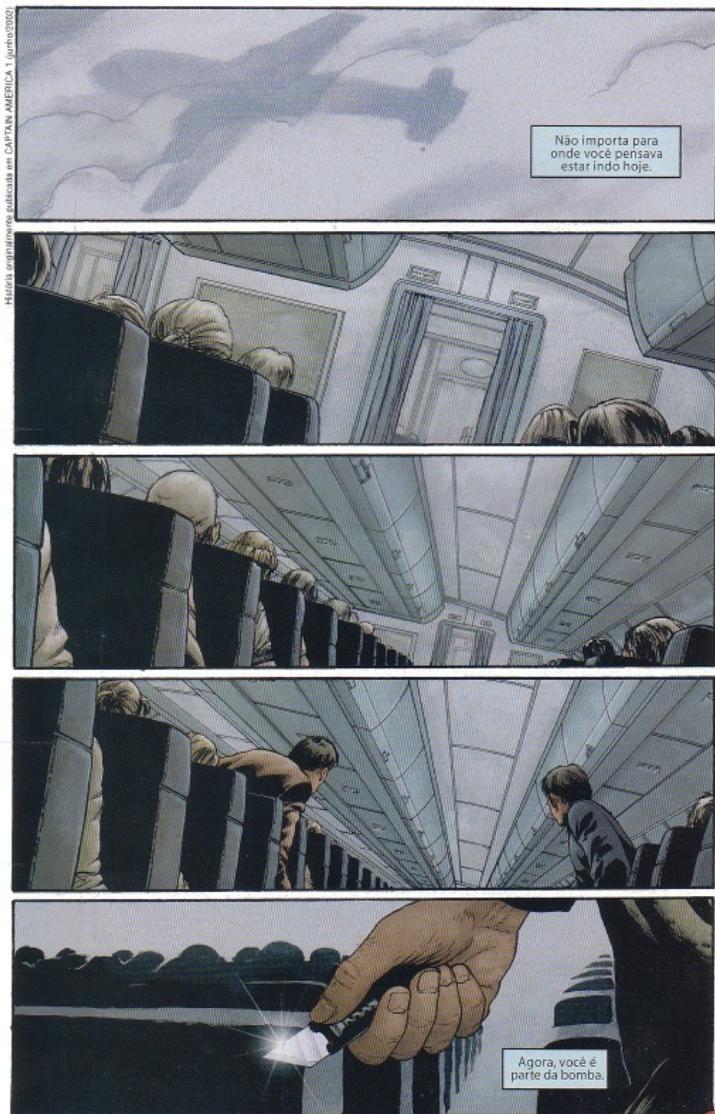
## Olhando o monstro de perto

A população estava a se reconstruir psicologicamente enquanto era bombardeada com um ataque ferrenho de paranóia e dissuasão emitidas pela imprensa e setores da mídia em geral, gerando uma espiral do silêncio com imagens distorcidas não só de árabes como de si próprios. Uma nova era *macarthista* surgia ao horizonte com inimigos que poderiam ser qualquer um ao seu lado. A possibilidade de um novo ataque terrorista era dada a cada hora nos telejornais americanos com alvos predeterminados e situações mirabolantes. Mas nunca eram realizados, só para no outro dia ter a possibilidade de um outro.

Num cenário como esse a nova revista do *Capitão América* começava assim:

Não importa para onde você pensava estar indo hoje. Agora, você é parte da Bomba. E em alguma parte do mundo um grupo de homens, com olhares famintos, senta-se ao redor de um rádio

ou de um telefone. Vinte minutos, quatro mil mortes depois, eles louvam a Deus pelo sangue que mancha suas mãos (REIBER & CASSADAY, 2002a, p. 3-5).



Arte de John Cassaday

As imagens que seguiam essas palavras poderiam ser dadas como fortes para a população americana. Mostravam o rapto dos aviões, que logo depois seriam chocados contra as torres gêmeas do World Trade Center, do ponto de vista dos terroristas. Nas páginas seguintes via-se o rosto encoberto de *Osama Bin Laden*. Quem conhecesse seu rosto perceberia que era a pessoa em questão, mas o artista preferiu deixar em aberto a real identidade do líder terrorista.

Olhando assim, poder-se-ia tirar a conclusão que a revista apenas segue o parâmetro imposto pela mídia de seguir a espiral de que os árabes eram culpados pelo o que estava acontecendo no país. Novamente haveria uma monstrificação da imagem do inimigo.

Seguindo o restante da narração apresenta-se mais personagens árabes como *Samir* (página 20), a quem o *Capitão* encontra na noite de uma Nova York pós-atacado. *Samir* é um típico estereótipo de árabe americano, ele é representado como um vendedor de mercado, no desenho isso é caracterizado por um mercado jordaniano onde ele sai com um avental branco por sobre o ombro. Quando *Steve* o encontra na rua àquela hora, sente-se preocupado com represálias que o rapaz pode receber. O diálogo segue abaixo:

*Steve Rogers*: Já é tarde. Você não devia estar sozinho nas ruas.

*Samir*: Eu sei que horas são. Sei muito bem onde tô. Eu moro aqui. Meu nome é Samir e não Osama. Meu pai nasceu nesta rua...

*Steve Rogers* (pensamento): Garoto durão. Nasceu aqui. Cresceu aqui. Isso não importa essa noite (REIBER & CASSADAY, 2002a, p. 26-27).

O personagem logo é atacado sem um porquê real por nova-iorquinos que querem vingança pelas mortes que aconteceram nos atentados. Diferenciando-se do personagem que retornou da Segunda Guerra, *Steve* agora sai como defensor daqueles que são taxados de traidores da nação postando-se à frente do árabe para salvá-lo da fúria inconsequente dos americanos. Mas para um personagem árabe, não-vilão, neste arco de narrativa mostram-se dois vilões, *Osama Bin Laden* e *Faysal Al-Tariq*, ou apenas um, já que o primeiro não tem participação direta na história. É claro que também há os comandados de *Al-Tariq*, mas devem ser vistos como extensões da personagem, que se auto proclamavam seguidores da Fortaleza de Alamut<sup>23</sup>.

O terrorista *Al-Tariq* diferente de todos os outros personagens da galeria de vilões do *Capitão América* não é retratado como um monstro físico, mas como um monstro ideológico que vem para destruir o sistema vigente, mas, antes de tudo, apenas um humano comum. A não representação caricata do personagem mostra como o autor e o artista não quiseram um monstro irreal, mas um monstro possível com uma base política real. Seu ataque, que na verdade é mais visto como

---

23. Essa ordem dos assassinos dissidia diretamente do islã pregando por completo seu inverso, agindo com uso de drogas, assassinatos de seus irmãos islâmicos e orgias sexuais. Foi fundada em 1090 pelo xeque Hassan al-Sabbah, quando esse obteve o controle do forte de Alamut, “nas montanhas ao sul do Mar Cáspio”, na antiga Pérsia. A mesma espalhou-se por todo o Oriente Médio, obtendo também o controle de várias outras fortalezas. Em breve, esta irmandade impôs o terror a todo o Islã. A ordem vendia seus préstimos de exterminadores a quem pagasse mais, seus trabalhos sempre eram feitos sob o uso de haxixe, daí vem a expressão “assassino” de “haxixin”, que significa sob o comando do haxixe, seus membros eram recompensados pela admissão ao paraíso terrestre da fortaleza de Alamut. Lá recebiam adicionais e generosas porções daquela droga, e dedicavam-se a orgias sexuais. Tal comportamento era uma negação total do Islã. Em 1256 o mongol Hulagu Khan destruiu Alamut e toda a seita que crescia como um câncer por toda a Ásia.

um sequestro do que como um ato terrorista, é feito a uma cidade no interior dos Estados Unidos, pois nesta, seus habitantes constroem componentes que são usados em mísseis, pedindo em troca da liberdade dos cidadãos a presença do *Capitão* para este ser morto ao vivo para todo o mundo. O discurso de *Faysal Al-Tariq* se baseia nos discursos feitos por *Osama* logo depois dos atentados:

Eu não sou um terrorista. Sou um *mensageiro*. Estou aqui para mostrar as *verdades* da guerra. Vocês são os terroristas! Quando *americanos* inocentes morrem é uma *atrocidade*. Mas quando *nós* morremos, somos 'baixas casuais'! Quando *americanos* morrem, devem ser feita *justiça* (RIEBER & CASSADAY, 2002c, p. 63-66).

As partes grifadas são feitas pelos próprios autores, para enfatizar a *atuação* do personagem, como *mensageiro*, mostrando do seu ponto de vista o que realmente ele é como também é o caso de *verdades*. Todos os grifos são os pontos de vista da personagem, por esse motivo não devem ser lidos como verdades absolutas por parte dos leitores, mas podem ser vistos também como pontos de vista dos autores sendo falados pela boca da personagem, não que eles sejam pretensos terroristas, mas eles tiveram coragem suficiente para colocá-las escritas em um meio de comunicação massificada, onde a mensagem deve ser passada de forma mais simplificada possível para o público ter uma absorção melhor do que se quer seja passado. Mas *Tariq*, para absolvição dos árabes da revista, teve que ser morto, foi o bode expiatório da nação árabe, mesmo ele não sendo um islâmico e sim um seguidor de Alamut, para se criar um exorcismo da imagem ruim destes, afinal um

árabe matou milhares, pelas leis do heroísmo, alguém deveria morrer (COHEN, 2000, p. 51).

Para redimir os árabes da imagem de terrorista que a mídia impôs, foi apresentado no arco de histórias seguinte o vilão *Inali RedPath*, um nativo-americano da tribo Sioux. Ele reivindica as terras tomadas pelos colonizadores ingleses que logo se tornaria na nação americana. Utilizando-se de poderes místicos ele cria tempestades e tornados para atacar a capital dos Estados Unidos para que o Governo se renda e o poder seja passado para os índios. Seguindo o caminho inverso dos vilões, *Inali* vê no *Capitão* um possível aliado, chegando a ponto de salvá-lo da morte certa. Este também possui as características físicas normais, mas logo se descobre que é um monstro que possui poderes místicos (estereótipo de nativo-americano, de este se envolver com forças místicas) e que ele pode passar sua essência para vários corpos clonados de seu original. Seus discursos são mais plausíveis que até então *Faysal Al-Tariq* tinha proposto.

“Quatro conquistas e sete anos depois, nossos pais trouxeram a este continente uma nova nação...”. Lincoln, é claro, nunca mencionou um fato importante, já havia uma nação aqui. Várias nações, na verdade. Navajo, Lakota, Pawnee, só para citar três.

“Uma nova nação, concebida na liberdade...”. Liberdade para os imigrantes europeus, talvez. Homens brancos com perucas empoiradas, sexualidade reprimida e dentaduras de madeira. Párias de outros países, “Dedicados ao propósito de que todos os homens são criados iguais”. Todos os homens. Menos os *Peles-Vermelhas*.

Com uma perspectiva revisionista, essas palavras têm poder. Um profundo significado para todos que as escutam. A menos que

você se lembre de que os “Estados Unidos” foram construídos por pessoas escravizadas e vivendo em campos de concentração. Será que Lincoln acreditou na exatidão de suas palavras quando as disse? Ou ele considerava “homens” na acepção estreita da palavra em sua época e contexto? Branco. Anglo-saxão. Protestante. Homem. Acho que sim. Esse pensamento me dá forças para continuar no caminho que escolhi (RIEBER; AUSTEN & HAIR-SINE, 2003a, p. 75-76).

Desconstruir um discurso de Abraham Lincoln, o principal ícone da liberdade do povo americano, para mostrar como estes construíram sua nação em cima de corpos e liberdade de outros, serve como: 1) uma necessidade dos autores de criar antipatia por parte dos leitores para com o personagem, já que o presidente em questão é o mais querido da nação, e *Inali* é um vilão e corromper palavras tão *sagradas* para o público é visto como um ato de vilania; 2) alienar o público através do ódio por *Inali* para fazê-los esquecer do mundo real, para esquecer que existem outros vilões reais, e esquecer do arquétipo que a imagem do vilão tomou depois dos atentados: árabe e muçulmano.

O povo pode se movimentar por espaços sociais delimitados pelos monstros, por estes impedirem sua mobilidade (intelectual, geográfica ou sexual). Dar um passo fora dessa geografia imposta significa arriscar sermos atacados por algum monstro, ou nos tornarmos as próprias monstruosidades (COHEN, 2000, p. 41). Os Estados Unidos haviam transposto as próprias limitações que tinham imposto para si mesmo se auto-transformando em um monstro. *Inali* seria apenas uma criação desse novo estado, um monstro que viria para desestruturar as bases de um sistema falido, mas vigente: por esse motivo ele pode ser visto como um vilão, por trazer a possibilidade de desordem à ordem

estabelecida, mesmo que esta seja imposta por um sistema vilanesco. Quando salvo por *RedPath*, *Steve* é convidado por este para uma associação, na narração isso se deve porque desde o ataque de *Al-Tariq* o herói se questiona sobre sua real função para o país. Enquanto o personagem não encontrar sua real função, enquanto ele estiver inseguro de si, ele estará no território do monstro passível de ser mudado. O *Capitão* havia caído na região das Trevas.

Este Governo roubou o país do meu povo, Steve. Você *tem* que enxergar meu ponto de vista nisso tudo. Tem que entender que este país de pessoas brancas que você tanto endeusa é o *invasor*, eles criaram uma nação sobre o sangue de *meu povo*. Usaram um sistema Federal de Governo para oprimir aqueles que criaram o conceito. Povoaram a terra removendo aqueles que, por direito, viviam aqui. E agora eu recebi o poder dos ventos e do clima pra remover os *invasores*. Meu espírito se uniu ao deus sioux do trovão, Haokah que vai me ajudar a retirar os terríveis e indesejáveis puritanos de outras nações que infestam nossa terra. Os mesmos que se recusaram a se importar até com os integrantes de suas próprias tribos. Aqueles que tomaram e *defecaram* em nosso solo. Juntos, vamos extinguir a América que você tão orgulhosamente veste as cores que envolvem seus ideais pessoais e representam o egoísmo de uma nação covarde e conquistadora. Um povo que espezinha fingindo nem sequer ver qualquer um que os lembre, qualquer um que os faça *temer* que um dia possam perder tudo. Ter seu mundo arrancado deles como aconteceu com *meu povo* (RIEBER; AUSTEN & HAIRSINE, 2003b, p. 10-12).



Arte de John Cassaday

*Inali* possui uma base para seu discurso de vingança perfeita, utilizando os atos do inimigo para justificar o seu, não que isso seja correto, com alguns toques de megalomania como destruir as tribos indígenas que haviam traído seus irmãos fazendo aliança com o homem branco em troca de terra, para criar mais ódio por parte dos leitores através do discurso, culpando diretamente George Washington, um dos *pais* da América, enquanto este surra com seus novos poderes, *Steve Rogers*. Algumas imagens são colocadas durante seu discurso para justificar este, como uma nativa americana mendigando na rua, com um cartaz em seu pescoço com os dizeres: “Por favor, me ajude. Eu sou pobre e doente. Rezarei por você. Obrigado.”, quando diz que seu povo é pisado pelo homem branco.

O vilão que melhor caracteriza essa nova fase do *Capitão América* é o do arco *Senhores da Guerra*. Um monstro sem nome, um monstro sem rosto, um monstro sem nação. Ele havia mandando *Faysal Al-Tariq* para os Estados Unidos para poder dar como prova que sua nova tecnologia bélica, vendida para os dois exércitos em combate, era funcional e de alta qualidade para que o exército americano implementasse este como padrão, e quando assim fosse ele dispararia um gatilho de um dispositivo que mataria todos que a usassem.

Mas o plano não é importante, o monstro sintetizaria todo o pesar que o país passa em algumas páginas. Ele é aquele que o *Capitão* não esperava, poderia para ele ser o *Caveira Vermelha*, ou algum outro nazista que na maioria das histórias se faz de vilão para que a narrativa não ataque ninguém diretamente. Por ele não ter rosto, o personagem sintetiza todo o mal que o país americano fez a todos aqueles a que um dia chamou de *inimigo*. Ele delimita o herói quando o faria passar por todo o seu plano da forma que ele bem entendesse, os países que havia

escolhido seriam aqueles que o EUA já havia *implantado ações de segurança* com suas tropas, Congo, Guatemala, Montanhas Curdas, e assim por diante, só para vê-lo tocar na ferida aberta pelo seu país no mundo.

Ele não representa qualquer país (mas acreditamos que ele seja do Afeganistão quando esse estava sob o poderio comunista e foi ajudado pelos Estados Unidos a se livrar do *Mal*). Por esse motivo ele representa o mal imposto à sociedade, seu rosto deformado não é nenhuma característica do seu povo, nenhuma característica em sua roupa mostra-o como uma caricatura, ele não possui diferenças monstruosas, a não ser o rosto deformado, não lhe é atribuído uma religião específica, ele é uma grande página em branco que pode ser escrita com qualquer país que tenha sido atacado pelos Estados Unidos. O vilão é a culpa encarnada de um país que procura por inimigos.

*Vilão:* Eu assassinei *centenas* de seus compatriotas e poderia matar outros *milhares* amanhã. Eu poderia matar *todos* vocês e *ainda* não ficaria satisfeito. Mas eu me *renderei*, americano, vou entregar todos os meus assassinos sob meu *comando* às suas autoridades. Dar a vocês as chaves de minha *fortaleza*, Alamut, se puder me dizer de onde eu *vim*.

*Capitão América:* Do inferno.

*Vilão:* Não há *plantações* no inferno de onde venho. Sem sementes, sem colheitas, não *mais*. Mas já *houve*. Guerrilheiros mataram meu *pai* enquanto ele trabalhava no campo com balas americanas. Com armas americanas. De onde eu *vim*? Àquela altura, meu pai não *sabia* o que era a *Guerra Fria*. *Lembra?* Quando os *Soviéticos* eram seus maiores inimigos? O *Império do Mal*? Minha *mãe* não sabia que nosso país estava bem no meio de uma guerra civil não declarada entre *seus* aliados e os aliados do *mal*, então ela correu para encontrar seu marido. Minha mãe foi *in-*



Arte de John Cassaday

*terrogada e morta a tiros. Nossa casa foi incendiada. O fogo me deu meu rosto, mas não fez de mim um monstro. Você conhece sua história Capitão América. Me diga de onde vem seu monstro. Capitão América: Nós mudamos. Nós aprendemos.*

*Vilão: Você não sabe responder, é o que quer dizer. Vocês jogam esse jogo em lugares demais. O sol nunca se põe no seu tabuleiro de xadrez da política...em seu Império de Sangue.*

*Capitão América: Está errado.*

*Vilão: Na África. Ásia. América do Sul. Nós morremos e sua gente...*

*Capitão América: Minha gente nunca soube! Nós sabemos agora. E aqueles dias acabaram. Aprendemos com os erros.*

Mais uma vez o vilão vem para ensinar, ele não nos deixa esquecer os erros dos Estados Unidos em sua guerra insana contra o mundo, fazendo vítimas que nem mesmo eles sabem. O herói nos inspira, quando o contemplamos, a fazer atos nobres no momento em que os aceitamos, não seguimos seu pensar literalmente, enquanto o vilão não, ele está lá para demarcar os laços que mantêm unidos àquele sistema

de relações que chamamos de cultura, para chamar a atenção para as fronteiras que não devem ser cruzadas. Os autores sabiam disso, por esse motivo colocaram um personagem tão complexo para a época. Seria, e foi muito difícil a aceitação deste pelo público, porque, mesmo sendo um vilão ficcional, ele vinha com um argumento verdadeiro que tocava de forma ruim os leitores, era uma forma direta para estes, os autores mostraram o mal que havia no mundo, tudo através do vilão. Ele nos limita, nos impondo regras e leis a serem seguidas; faz-nos lembrar do erro esquecido; para que não nos tornemos o que ele é, batendo no herói, mas é para o nosso próprio bem.

## A arma imperfeita

Uma arma perfeita não chora. Uma arma perfeita acata ordens. Uma arma perfeita não questiona sobre quem são seus inimigos. Uma arma perfeita não lamenta seus mortos. Uma arma perfeita não questiona seus líderes. Uma arma perfeita não passa de uma ferramenta nas mãos de um soldado, ela não se questiona se deve matar ou não, apenas mata. *Steve* foi transformado no *Capitão América* unicamente para ser a última das armas, a mais perfeita de todas. Mas falhou.

Como personagem, em seu início ele era assim, quando necessário, matava inimigos pelo bem maior, em nome de seu país, sendo o orgulho da nação, não só na realidade como também dentro da narrativa. Quando foi recriado, em 1964, Stan Lee lembrou-se de que *Rogers* não era um soldado, era apenas um cidadão comum que havia se transformado no soldado perfeito, o *Super-Soldado*. Ele não tinha o treinamento e a vida era muito mais importante para ele. Além da vinda dele aos Estados Unidos na década de 1950, suas mortes cometidas na



Arte de John Cassaday

Segunda Guerra Mundial também foram apagadas. Ele passaria incólume, sem nenhuma morte nas costas, apenas prendendo, fazendo prisioneiros nazistas. A única morte que ele cometeria seria a do *Barão Sangue*<sup>24</sup>

após seu retorno, em 1984, sendo ainda atormentado por ela, como pode ser visto no arco *Gelo* nas paginas 82 a 87, em *Os Poderosos Vingadores* número onze, em dezembro de 2004.

O personagem só voltaria a matar novamente em 2002 na saga *Inimigo*, em *Capitão América* número 3, em *Marvel 2002*, número 11. *Steve* mataria *Faysal Al-Tariq* para salvar os reféns que estavam em seu poder. Diferente da morte do *Barão Sangue* essa não lhe causaria nenhum arrependimento pessoal, mas como foi realizada *ao vivo* para todo os Estados Unidos, o personagem sabia que se não oferecesse satisfações para o país e para o mundo poderia causar um incidente internacional. Por esse motivo, revela sua identidade para o mundo através da televisão, assumindo como pessoa física qualquer erro cometido naquela missão. A morte não seria creditada para os Estados Unidos, mas sim para *Rogers*. Nesse momento o herói cai no reino das trevas:

---

24. Vampiro nazista, inimigo declarado do grupo os *Invasores* ao qual o *Capitão América* fazia parte.

Eu quero. Eu preciso *dizer* algo ao povo. De onde *estou*, eu não vejo *Guerra*. Eu vejo *ódio*. Vejo homens, mulheres e crianças *morrendo*, porque o ódio é *cego*. Cego o bastante pra mobilizar uma *nação* inteira por causa das ações de um só *homem*. Eu não posso fazer parte disso. Não depois do que eu vi hoje. A América não matou Faysal Al-Tariq. *Eu matei* (REIBER & CASSADAY, 2002c11, p. 70-72).



Arte de John Cassaday

Essas palavras não foram dirigidas somente ao povo americano da narrativa, mas também para seus leitores. Elas isentam a não ida do personagem à caçada de Osama Bin Laden, como também demonstra seu ponto de vista sobre o conflito, que também pode ser interpretado como o ponto de vista dos autores. A desconstrução da personagem se dá porque, pós-atentados, a imagem do herói diário, àquele do dia-a-dia como policiais, bombeiros, enfermeiros etc. teve uma elevação em seu conceito, sendo cada vez mais adorados e venerados pelo público, por isso necessita-

vam-se mesclar as duas identidades, *Steve Rogers* e *Capitão América*, em uma só, a qual poderia ser vista pelo público como um ser humano comum que vestia o uniforme para defendê-los do mal, não mais um *Super-Herói*, apenas um herói que se diferenciava das pessoas normais por sua coragem e sua consideração pela Liberdade que tanto amava. Que também seria susceptível a falha como qualquer um outro.



Arte de John Cassaday

Essa humanização do personagem vem sendo feita desde seu retorno do recesso imposto pelos atentados. Em sua primeira revista, no novo selo Marvel Knights, mostrava um *Steve Rogers* ressentido consigo mesmo por não ter podido fazer nada para alterar os acontecidos, punindo-se numa busca perdida por vivos nos escombros do World Trade Center. Para enfatizar que a personagem que estava ali não era o *Capitão*, mas sim *Steve*, logo no início da narração visual mostra-se o braço do personagem com o nome *Steve Rogers* escrito no antebraço. Um personagem que se identifica muito com a nação americana não poderia sair incólume dessa situação. *Rogers*, naquele momento, havia decidido que deixaria de ser o *Capitão América*, simplesmente por ter falhado. Os escombros representavam o campo de batalha perdido, onde alguns morrem para outros sobreviverem. Uma percepção de uma inevitável culpa que o viver envolve pode deixar os corações amargurados, tanto que pode nos fazer desistir da jornada que iniciamos. Para outros, tamanho é o contato com a morte que está neste campo que pode nos fazer alienar numa falsa auto-imagem que nos engrandece a um fenômeno excepcional no mundo, um ser isento de culpa que se acha justificado em seu inevitável pecar, por simplesmente representar o bem (CAMPBELL, 2003, p. 231-232). A partir desse momento *Steve* se identificava com a primeira possibilidade já que havia desistido de continuar como herói.

Quando questionado onde ele estava quando ocorreram os atentados, ele simplesmente diz: “Eu não estava aqui.”; ao admitir seu erro acaba se redimindo perante o público que necessitava de uma resposta. Afinal, se ele era um *Super-Herói*, poderia muito bem ter impedido os acontecimentos. Este acabou sendo um dos principais problemas da Marvel, e de outras editoras que seguem o mesmo esquema de nar-

rativa desta, depois de 11 de setembro de 2001. Sua realidade anda paralela a nossa, como já foi dito, mas diferente do mundo real, o Universo Marvel é povoado de super-heróis e até mesmo por deuses que com apenas um estalar de dedos, poderiam ter impedido o acontecido, ou pelo menos, amenizado este.

O escapismo da história, que realmente é o que impele as vendas das revistas de super-heróis, foi quebrado. A realidade criada nas histórias em quadrinhos não força o leitor a acreditar na veracidade desta, mas cria uma parceria leitor/editora que o faz sensibilizar-se com as histórias contadas, transportando-o para seu *universo* como uma forma de distanciar-se do *mundo real*. Cria-se um micro-universo próprio onde os problemas e aspectos do seu dia a dia não se repetem, servindo como uma válvula de escape de um cotidiano massacrante, ou com uma fuga das frustrações pessoais. Para reatar essa cumplicidade era necessário à editora explicar de forma plausível aos leitores a execução perfeita do ato terrorista de 11 de setembro, sem ter nenhuma interferência externa de seus personagens.

Em dezembro de 2001 a Editora Marvel lançou um especial chamado *Homem-Aranha: onze de setembro*. Neste, a pergunta “onde estriam os Super-Heróis?” teria que ser respondida pelo *Homem-Aranha*, um herói nova-iorquino, mas este não soube responder. Ninguém poderia imaginar que um pequeno grupo de fundamentalistas islâmicos poderia fazer algo assim. Os heróis não poderiam fazer nada, pois assim estariam mudando a realidade, tornando-se inviável para a editora, mas eles poderiam ajudar na busca por sobreviventes.

Ainda nesta revista, há um fato importante para ser discutido. Nela o *Homem-Aranha* via de longe a reação do *Capitão* frente a tamanha barbárie. O texto se inicia com uma vitima dos escombros:

*Vítima* (perguntando ao Homem-Aranha): S-será que isso... Vai acontecer de novo? O que digo pros meus filhos? Por que isso aconteceu?!

*Homem-Aranha* (pensamento): Eles perguntam por quê. Deus, por quê? Eu já vi outros mundos. Outros universos. Já caminhei com Deuses e chorei com anjos. Mas pra minha vergonha, não tenho uma resposta. Ele (Capitão América) é o único que pode saber, porque já passou por coisa parecida (Pearl Harbor). Eu preferia não ter vivido pra ver isso uma vez. Não imagino como deve ser ver algo assim duas vezes. Não consigo imaginar (STRACZYNSKI & ROMITA JR., 2002, p. 21).

A revista não serviu só para mostrar onde estavam os *Super-Heróis* ou quais as posições que eles iriam tomar pós-atentados, mas serviu como um editorial da empresa, que mostrava que esta era contra uma retaliação dos Estados Unidos para com os árabes em geral, demonstrando isso para seus leitores, até para se isentar de qualquer posição política, mas de forma alguma apoiaria uma guerra.

Em sua busca por redenção *Steve* é visitado por *Nicholas Fury*, comandante da *S.H.I.E.L.D.*, no *Ground Zero*<sup>25</sup>, este o chama para ir para Kandahar caçar os terroristas. *Fury* representa o pedido do Governo, o Guia segundo Campbell, ele representa o arauto do chamado, este sempre é representado por um personagem sombrio, repugnante ou aterrorizador, pode ser considerado maléfico pelo mundo (CAMPBELL, 2003, p. 62). É assim como *Steve* o vê, como uma ameaça; ele traz a guerra e mais destruição. E, portanto, *Rogers* recusa o chamado

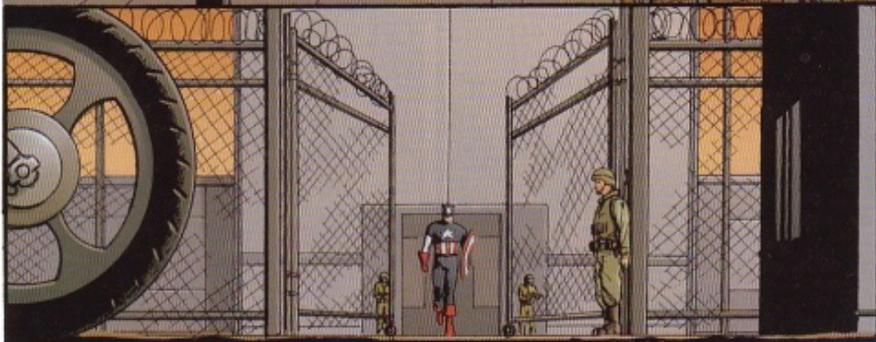
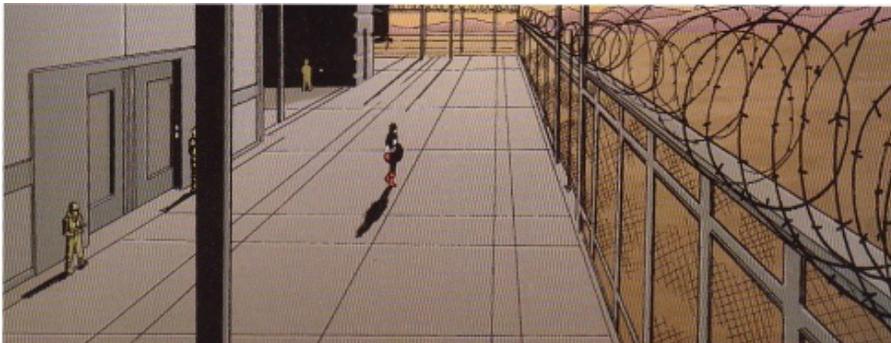
---

25. Como ficou conhecido o exato ponto onde as torres caíram.

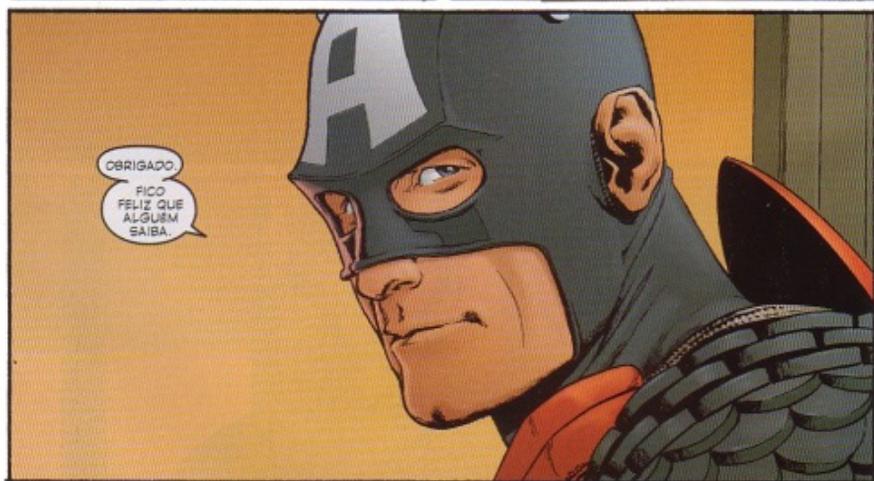
por acreditar que aquela *aventura* sugerida não passava de interesse próprio do arauto. O personagem só retornaria a vestir o uniforme quando visse que a população necessitava de um ícone para seguir, uma rocha pela qual pudesse se basear durante a tempestade. Para mostrar ao povo americano que eles poderiam ainda reencontrar aquilo de bom que tem em seu íntimo. O povo, mais uma vez e como nunca antes, precisava do *Capitão América*.

Quando mata *Al-Tariq*, *Steve* só está confirmando o fato de que a visão do Campo de Batalha, *Ground Zero*, o mudou como também havia mudado o americano comum. Era necessário matar, por isso foi feito, por isso não tem pesar por parte do personagem. O *Capitão* havia voltado para sua condição inicial de 1941, uma arma perfeita, mas a pergunta é: para quem ela estava apontada, e mais, por quem?

Na saga seguinte, *Senhores da Guerra*, onde ele confronta o vilão sem nome, como anteriormente discutido, ele não o mata nem mesmo nenhum de seus homens. Como também assim o fez com *Inali RedPath*, a quem ele deixa para *Fury* exterminar todos os corpos restantes. O público queria sangue pelo sangue derramado e foi isso que a editora fez, deu sangue de um terrorista, não de *Osama*, afinal ele é um ser real, não poderia ser morto nas histórias, porque novamente assim o personagem atuaria direto contra o mundo real, trazendo aquilo que ele não pode à *revolução*, e então, depois da sangria ele retornaria a sua condição de uma arma imperfeita.



Arte de John Cassaday



Arte de John Cassaday

Mas sendo uma arma imperfeita e sem identidade, a quem ele deve seguir agora? Na revista número quatro, o Governo se questiona a utilidade de uma arma tão *defeituosa*, que não acata ordens e ainda por cima questiona-as. Indo contra o próprio Governo *Steve* demonstra que está acima dele, ele deixa de ser soldado e se torna apenas herói, não um *Super-Herói*. O plano editorial de deixar o personagem mais humano, a nosso ver, é simplesmente falho, as pessoas nas revistas só o vangloriam mais ainda, colocando-o num patamar de semi-deus, sua identidade ao longo dos exemplares estudados para esse ensaio foi visto que foi sendo esquecida, ou melhor, foi suprimida pela imagem do herói. Se um dia ele foi visto como um humano pela população da narrativa, isso foi logo esquecido. O mito voltou mais forte ainda. Isso pode ser notado logo depois que o personagem, saindo do complexo da *S.H.I.E.L.D.* onde estava havendo a reunião governamental, um tenente bate continência para ele, o *Capitão* explica que não é um oficial, o soldado apenas retruca, “Eu sei quem é o senhor. Todos nós sabemos”, ele deixou as amarras do corpo físico e foi elevado ao patamar de mito vivo, dentro das histórias, é claro, deixando de ser visto, e retratado, apenas como um herói para se tornar na configuração viva da nação.

Logo depois dessa passagem no arco *Senhores da Guerra*, *Steve* passa por uma situação idêntica ao que as vítimas dos atentados de 11 de setembro devem ter passado. Soterrado por um edifício inteiro pelo vilão sem nome, o personagem teve que lutar para sobreviver embaixo dos escombros. Ele é engolido pela massa como *Steve Rogers* e ressurge como *Capitão América*. Além de uma referência direta aos atentados, também pode ser relacionado com a simbologia do ventre da baleia de Joseph Campbell, que em linguagem figurada denota o ato de concentração e de renovação da vida (CAMPBELL, 2003, p. 93).



Você está morto.



Outro fantasma nesta cidade de fantasmas.

Outra pilha de ossos e cinzas...



...se não usar cada fração de segundo que tiver...



...cada fagulha de consciência...



...e se mover.

Enquanto puder.



Para onde puder.

Pode-se tirar daí que, vindo de um assassinato, ou execução se preferirem, o herói havia caído no mundo das trevas, um caminho tal que ele poderia se tornar o próprio monstro. Era preciso, ele, novamente se redimir para o público. Para tanto era necessário ele passar pela pior prova que os leitores poderiam conhecer, nesse caso ser enterrado vivo por um prédio, tal como as vítimas dos atentados. Ao triunfar por tal prova ele estaria redimido pelo sangue que sujava suas mãos, *Faysal Al-Tariq*, e a partir daquele momento ele recomeçaria uma nova jornada através de suas próprias leis. Tal ato serve também para reforçar o mito do personagem conseguindo este sobreviver em uma situação onde muitos pereceram demonstra sua predestinação como herói, ultrapassando o limiar humano, tornando-se mais do que um humano, um *super-humano*.

Sua posição perante o Estado seria questionada na saga *Gelo*, onde ele descobre que a missão que acabou levando-o a ficar congelado no Ártico tinha sido na verdade um plano do Governo Americano para se livrar de uma *arma imperfeita* que ficaria à frente do uso de uma outra mais poderosa e eficaz, a Bomba Atômica. Sabendo que *Steve* não permitiria que a bomba fosse lançada, já que ele era pacifista, era necessário tirá-lo de cena. A única escapatória foi congelá-lo junto com *Bucky*, que acabou morrendo durante o transporte, as memórias do *Barão Zemo* foram implementadas depois. Novamente o Governo o havia traído, logo a ele, a quem tanto abandonou para segui-lo cegamente. Ele não sabia em quem acreditar; a única pessoa que poderia ajudá-lo seria o *General Chester Philips*; a única pessoa viva ligada diretamente ao Projeto Renascer, o homem que o havia recrutado. Neste ínterim um outro homem ataca diretamente *Steve* para levá-lo para um treinamento especial a pedido do Governo, ele consegue escapar,

mas está totalmente fissurado na ideia da traição para com ele, indo ao encontro de *Philips* sem se preocupar com o perigo deste ato. *Steve* é atacado novamente durante uma reunião com o General, sendo este último atingido mortalmente consegue apenas confirmar ao *Capitão* que o que ele suspeitava era tudo verdade. Durante a Segunda Guerra Mundial, *Steve Rogers* acabou por assumir uma postura mais humanista do que era esperado pelo Governo, deixando de ser visto como o protetor único dos Estados Unidos e assumindo com um ponto de vista mais mundial, um protetor do mundo. Colocando o plano de Zemo em prática, tiraria toda culpa da nação caso alguma coisa mais *dolosa* acontecesse com *Steve*. As Bombas Atômicas lançadas em território japonês ao final da guerra teve mais peso político do que estratégico, serviu basicamente para iniciar a Guerra Fria contra a jovem União Soviética, para os Estados Unidos se imporem por sobre qualquer outra nação para não haver mais guerra, pois ninguém poderia lutar contra arma tão perfeita e mortal.

Mais uma vez a história de *Steve Rogers* foi alterada por motivos de mudança de ambiente político. Os Estados Unidos necessitavam de uma guerra real enquanto a editora queria tirá-lo de uma. Confirmar sua posição pacifista através de uma guerra passada foi uma fuga editorial para demonstrar a insatisfação política da empresa para com o Governo. Um outro ponto foi a questão do *treinamento especial* que o vilão conhecido como o *Interrogador* tinha sido contratado para fazer em *Steve*. O treinamento consistia em fazer o *Capitão* perder sua parte humanista e aprender a matar. Infelizmente para o vilão, que acabou sendo único morto pelo *Capitão*, e em seu leito de morte acabou re-

velando quem o havia contratado, tinha sido o ministro de defesa dos Estados Unidos *Micah Alvar Reeve*<sup>26</sup>.

Não tendo como lutar por um Governo inconstante, por vezes corrupto e altamente bélico, o personagem acaba por lutar pelo tão estimado *sonho americano*. Este termo acaba por ser mais um símbolo dos anseios de cada um do que algo real, pragmático, que só nas seis primeiras revistas da nova fase a palavra *sonho* foi repetida oito vezes. Tamanha é sua fetichização que já não é mais nem explicado qual o sonho que ele defende. Para muitos, dinheiro, para outros, liderança, ou paz, ou até mesmo, como pode ser visto na revista *Capitão América* número 4, *Marvel* 2002 número 12, nas páginas 67 e 68, um sonho simples de uma casa simples ao lado de sua amada em tempos de paz. Já não tem mais importância o que realmente ele representa, contanto para cada um, desde o personagem em si até seu próprio público, acredite que os conceitos que ele tem deste sonho se encaixem de forma correta nos atos do herói. A repetição do tema do sonho por várias determinações transforma-os estes em familiares. Mediante a rápida assimilação das palavras, os signos destas se perdem com o passar dos tempos. A palavra continua forte, mas sem sentido, ou pior, com vários sentidos, a depender de quem a interprete. O personagem já não sabe seu significado, mas a empreende mesmo assim, pois o uso deste traz certa esperança nostálgica para o público de um tempo em que o significado era sabido e valia a pena lutar por ele (ADORNO, 2002, p. 70-71).

---

26. Logo depois se revelou que ele era na verdade o *Caveira Vermelha*, querendo mais uma vez destruir a vida do *Capitão*.

## À guisa de conclusão

---

### O Capitão acorrentado

Trabalhar no mercado da indústria cultural estadunidense pode ser muito atribulado. Por possuir em seu território representantes de todos os países do globo, tentar passar uma mensagem sem “pisar nos calos do próximo” se torna difícil. Em meios de comunicação que têm contato direto com público esse cuidado deve ser redobrado. O que está em jogo aqui não é apenas a questão estética, ou seja, as sensações, afetos e emoções encarnadas nas imagens, mas também os procedimentos éticos que orientam o processo de comunicação.

No que se refere às histórias em quadrinhos, encontramos uma representação esquemática que caracteriza bem o processo da comunicação; trata-se do sistema elaborado por Leonard Dobb (RABAÇA & BARBOSA, 1995, p. 160-162), o qual diz que nem só o *ruído* pode afetar a mensagem, outros fatores como *restrições físicas, estado de espírito do público, reações da audiência, mudanças temporais* e finalmente *feedback* podem atuar como veículo de transformação do meio, isto é, o autor sublinha a importância do meio e sua influência, mas enfatiza também a experiência das mediações no processo comunicacional.

A empresa de comunicação tem suas regras e procedimentos, sua técnica e sua ideologia, mas sempre terá que se perguntar se o que ela realmente quer é vender revistas ou passar a informação de forma incólume para o público de maneira consequente e responsável. Seguin-

do a teoria dos efeitos, com ênfase no papel do *Feedback*, a narração sempre estará de lado, importando principalmente se a informação está sendo recebida e se ela precisa ser mudada para ser aceita, vendida, de forma melhor. E quanto mais ela muda, menor a quantidade de informação a ser passada para o público garantindo assim para ele uma fruição melhor.

Aqui enfatizamos a relação entre a comunicação e as mitologias da sociedade de consumo. Muitas histórias em quadrinhos de *Super-Heróis* acabam seguindo o esquema básico de narração do herói mitológico, por intermédio da ação indireta do público, como já foi citado acima, ou até mesmo o esquema básico de narrativa do teatro grego [1º ato (exposição): apresentação de personagens e seu cotidiano; 2º ato (ação): a mudança, alteração do cotidiano, o personagem cai em desgraça de forma irreversível; 3º ato (exposição): mostra-se o novo cotidiano do personagem; 4º ato (ação): o personagem *contra-ataca* o conflito inicial em busca de sua antiga vida; 5º ato (exposição): mostra como desenrolou toda a história], a formula da narrativa segundo Campbell era seguida inconscientemente pelo público da antiguidade adicionando pequenas coisas e deixando assim um pedaço de sua fonte original. O mercado de hoje acaba pedindo o herói de ontem. Isto é, podemos recorrer ao estudo das mitologias antigas também para compreender a potência das mitologias de hoje, no contexto da sociedade de consumo.



Arte de John Cassaday

Em todo caso o esquema mercadológico influi nas narrativas. O personagem perdido nas amarras do mercado não tem como progredir ou mesmo regredir, apenas prossegue. Ele não pode evoluir, pois estaria evoluindo a história consigo, ele deve se manter estático, não só a si mesmo como também seu mundo. Infelizmente para as editoras, que utilizam a nossa realidade como base para suas narrativas, no mundo real não acontece isso, principalmente em seu país de origem, EUA. O resultado é que a Marvel e a DC sempre acabam perdidas quando algo muda bruscamente a *ordem mundial*. É necessário estar sempre atento não só ao mercado, mas também ao mundo. O que acontece no mundo real repercute tanto no mundo financeiro das empresas como também na narrativa.

O *Capitão América* normalmente é o principal alvo de situações como estas, ele já passou por conflitos desde sua criação, como a Segunda Guerra Mundial, a Guerra do Vietnã, a derrocada do Presidente Nixon, *apartheid* americano etc. Tudo isso de algum modo repercute no universo das narrativas ficcionais. Editorialmente, ele já deveria ter sido descartado como personagem, além de muito antigo, ele é muito centrado em um único país, o que o transforma em alvo de crítica pelo próprio público americano, e não é bem visto fora dos Estados Unidos. Resumindo: um péssimo *Super-Herói* massificado, mas surpreendentemente ainda faz sucesso.

Parte dessa boa aceitação se deve à fase produzida por Stan Lee, quando ele era visto apenas como um anacronismo ambulante, que criou certo carisma entre os fãs. Também as saídas editoriais se fizeram marcas na revista desse personagem. Um recurso sempre explorado é o sempre retorno dos inimigos de guerra de *Steve Rogers*, os nazistas, personificados por *Barão Zemo*, *Caveira Vermelha*, *Hidra*,

entre outros, afinal eles já são caracterizados como vilões. Se bem que, editorialmente eles podem ser vistos como mocinhos que sempre vêm em auxílio de um amigo em dificuldade.

Outra fuga bem comum nas revistas do *Capitão* é o retorno ao passado para recontar um fato esquecido, ou mostrar algo conhecido de um outro ponto de vista. Quando acabamos por analisar a fase escrita por John Ney Rieber, nas bancas, já saía o novo arco mostrando o *Capitão* numa realidade paralela onde os nazistas tinham ganhado a Segunda Guerra Mundial, originalmente publicado quando as tropas americanas invadiam o Iraque.

Mesmo assim o presente sempre vem para perturbar o personagem a pedido dos próprios leitores. A editora tenta fugir, mas sempre tem que dar um parecer sobre os eventos mundiais em suas revistas. Segue abaixo uma conversa entre o *Capitão América* e uma descendente de um soldado nazista que ele havia prendido, retirado do arco analisado:

*Personagem:* O que você acha da guerra?

*Steve:* Qual delas?

*Personagem:* Por que há *mais* de uma que importe para vocês americanos? Sua Guerra contra o *terrorismo*? É tão confuso para o *resto de nós*, seus aliados, que vocês *ignoram*. As coisas mudam todo *dia*. Contra *quem* vocês estão lutando, *onde*. O Grande *Mal* que a América deve destruir hoje. Vocês nem *sabem* por que estão lutando... Xeque. Acho que vocês nem sabem mais no que acreditar.

*Steve:* Eu acredito que em *11 de setembro de 2001* um *psicopata* chacinou quase três mil *seres humanos* indefesos, numa tentativa de desencadear a *Terceira Guerra Mundial*. Noventa por cento das mortes na Primeira Guerra Mundial foram de *soldados*,

Fräulein. Mais da metade das pessoas que morreram durante a Segunda Guerra eram *civis*.

*Personagem: Metade?*

*Steve*: Metade de sessenta e um milhões. Eu sei *porque* estou lutando, Fräulein. Eu *não* quero ver uma Terceira Guerra Mundial. Xequete mate em três (REIBER & CASSADAY, 2003, p. 20-22).

*Steve* não fugia da Guerra, ele não queria que ela acontecesse, não queria mais vítimas, e sabia que se ingressasse nesta, estaria entrando num caminho sem volta, não só para ele, mas para o mundo (em sua realidade). Não haveria a redenção para o herói, só a destruição e morte. Fato também que a Marvel não queria, mas era necessário saciar seu público para as vendagens continuarem.

Os Estados Unidos aos poucos se reerguiam e tentavam curar suas feridas. Retomar o cotidiano poderia ser difícil, afinal, em solo, a paranoia reinava nos meios de comunicação, e em terras longínquas, seus filhos guerreavam contra um monstro sem rosto, que nem mesmo seu Governo poderia identificar. Isso não poderia ser passado em branco pelos meios de comunicação massificados, principalmente os de saída diária. O *Capitão América* se torna um personagem típico dessa nação arrasada que não quer guerra, possuindo todos os aspectos da época, resumidos em suas histórias. Transformou-se assim num personagem único que engloba dois períodos distintos da história humana (americana se preferirem), o ingresso das forças armadas dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial após o atentado de Pearl Harbor e os atentados em solo americano ocorridos em 11 de setembro de 2001.

A Editora Marvel Comics presa ao mercado acaba por ceder aos augúrios do público que (para infortúnio do público brasileiro) não

gostou do rumo que o personagem estava levando nas mãos de Rieber. Em entrevista ele revelou que: “Eu estava escrevendo um tipo bem particular de histórias, mesmo quando era algo baseado em ação. Sempre estive interessado mais no personagem em si, do que qualquer outra coisa”<sup>27</sup>, logo depois ele foi retirado do título que acabou sendo passado para Chuck Austen.

Para o personagem o futuro nada lhe reserva. As amarras comerciais que o prendem num constante presente e numa turbulenta incerteza em sua narrativa não o permitem descansar. Tal como o Prometeu acorrentado, punido por trazer o tão bem estimado fogo para o *homem*, que apenas espera a chegada de abutres para comerem seu fígado dia após dia, o *Capitão América* espera a cada mês a vendagem de suas revistas para saber o que será feito no dia de amanhã.

---

27. John Ney Rieber apud Redação do Universo HQ, Série mensal do Capitão América troca de escritor, 2003. In: [www.universohq.com](http://www.universohq.com).

## Referências

---

- 11 de Setembro: O mundo nunca mais foi o mesmo. In *Veja*. São Paulo: Abril Cultural, n. 35, 11 de setembro de 2002, p. 30-35.
- ACLIN, Justin. Ontem e hoje. In *Wizard Brasil* n. 12. Barueri, SP: Panini Comics, setembro de 2004, p. 50-53.
- ADORNO, Theodor. *Indústria cultural e sociedade*. 2ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- ALENCAR. Cinco décadas de batalhas, em nome da liberdade. In: *Capitão América: as primeiras aventuras*. 1992.
- ALMEIDA, Fábio Chang de; SANTOS, Charteris Santos dos & GIOVANAZ, Marlise (orientadora). *A figura do Tio Sam na propaganda política dos Estados Unidos em Guerra*. Rio Grande do Sul: 2002. Disponível em: [www.ufrgs.br/propeq/livro3/artigo\\_charteris.htm](http://www.ufrgs.br/propeq/livro3/artigo_charteris.htm). Acesso: 10 de maio de 2005.
- AQUINO, Rubin Santos Leão de. *História das sociedades: das sociedades modernas às sociedades atuais*. 26 ed. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1993.
- AUSTEN, Chuck & LEE, Jae. *Capitão América. Marvel 2003*. Barueri, SP: Panini Comics, n. 10, outubro de 2003, p. 3-27.
- AUSTEN, Chuck & LEE, Jae. *Capitão América. Marvel 2003*. Barueri, SP: Panini Comics, n. 11, novembro de 2003, p. 3-24.
- AUSTEN, Chuck & LEE, Jae. *Capitão América. Vingadores*. Barueri, SP: Panini Comics, n. 8, setembro de 2004, p. 29-51.
- AUSTEN, Chuck & LEE, Jae. *Capitão América. Vingadores*. Barueri, SP: Panini Comics, n. 9, outubro de 2004, p. 31-52.
- AUSTEN, Chuck & LEE, Jae. *Capitão América. Vingadores*. Barueri, SP: Panini Comics, n. 11, dezembro de 2004, p. 73-96.

- BEAZLEY, Mark, YOUNGQUIST, Jeff & SMITH, Tim. *Enciclopédia Marvel*. São Paulo: Editora Panini, março de 2005.
- BRAZ Júnior, Odair. A queda das máscaras: qual o significado da perda das identidades secretas nas HQs? *Revista Herói.com.Br*. São Paulo: Conrard, n. 37, agosto de 2002, p. 32-34.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. 8ª ed. São Paulo: Editora Pensamento - Cultrix Ltda, 2003.
- CARCALHAL, Tânia Franco. *Literatura comparada*. 2ª. ed. São Paulo: Editora Ática, 1992.
- CODESPOTI, Sergio. *Dois projetos de quadrinhos disputam a atenção do Oriente Médio*. São Paulo: 2005a. Disponível em: <[www.universohq.com](http://www.universohq.com)>. Acesso: 2 de abril de 2005.
- CODESPOTI, Sergio. *Marvel produz quadrinhos para os soldados americanos*. São Paulo, 2005b. Disponível em: <[www.universohq.com](http://www.universohq.com)>. Acesso: 27 de abril de 2005.
- COHEN, Jeffrey Jerome. *Pedagogia dos monstros: os prazeres e perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- DANTON, Gian (pseud. de OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de). *Ciência e quadrinhos*. Coleção Quiosque, n. 8. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- DEFLEUR, Melvin Lawrence & BALL-ROKEACH, Sandra. *Teoria da comunicação de massa*. 5ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993.
- DORFMAN, Ariel & MATTELART, Armand. *Para Ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz na Terra, 1980.
- DUTRA, Joatan Preis. *Capitão América*. São Paulo: 2001. Disponível em: <[www.omelete.com.br](http://www.omelete.com.br)>. Acesso: 12 de novembro de 2001.
- DUTRA, Joatan Preis. *Os anos anticomunistas*. São Paulo: 2001. Disponível em: <[www.omelete.com.br](http://www.omelete.com.br)>. Acesso: 24 de janeiro de 2002.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 6ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2004;

- ECO, Umberto. *O Super-Homem de massa*. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 1991.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e a arte seqüencial*. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FREITAS, Almir de, *et alli*. Fascínio e rejeição. In *Bravo!* São Paulo: D'avila, n. 69, p 15-25, junho de 2003.
- GOIDANICH, Hiron Cardoso. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.
- GROENSTEEN, Thierry; tradução: Henrique Magalhães. *História em quadrinhos: essa desconhecida arte popular*. Coleção Quiosque, n. 1. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.
- GUEDES, Roberto. *Quando surgem os Super-Heróis*. São Paulo: Opera Graphica editora, 2004.
- HATUON. O racismo consentindo. In: *Bravo!*, n. 69, 2003, p. 18.
- HINNELLS, John R. Herói. In: *Dicionário das religiões*. São Paulo: Circulo do Livro, 1984, p. 117.
- HERÓI. In: *Novo dicionário brasileiro ilustrado*. Volume II. 2ª ed. São Paulo: Editora Melhoramentos, 1964, p. 318.
- HUNTER, Pedro. *Os quadrinhos depois dos atentados*. São Paulo: 2001 Disponível em: <[www.omelete.com.br](http://www.omelete.com.br)>. Acesso: 2 de outubro de 2001.
- LEE, Stan; STERN, Roger; ENGLEHART, Steve; THOMAS, Roy; KIRBY, Jack; BYRNE, John; BUSCENA, Sal & ROBBINS, Frank. A saga dos quarto Capitães América. *Marvel especial*. São Paulo: Editora Abril Jovem, n. 10, dezembro de 1990, p. 3-72.
- MIRANDA, Orlando. *Tio Patinhas e os mitos da comunicação*. São Paulo: Summus Editorial Ltda, 1976
- MAYER, Sandro. A resistência do terrorismo. In *Veja: Edição comemorativa de aniversário*. Abril Cultural: São Paulo, n. 26, setembro 2003, p. 46-48.

- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil editora Ltda, 2005.
- MOYA, Álvaro de. *Shazam!* 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- NICIEZA, Fabian & MAGUIRE, Kevin. *As aventuras do Capitão América: O sentinela da liberdade*. São Paulo: Editora Abril Jovem, n. 1, 1º maio de 1992.
- NICIEZA, Fabian & MAGUIRE, Kevin. *As aventuras do Capitão América: O sentinela da liberdade*. São Paulo: Editora Abril Jovem, n. 2, 15 maio de 1992.
- NICIEZA, Fabian; MAGUIRE, Kevin & WEST, Kevin. *As aventuras do Capitão América: O sentinela da liberdade*. São Paulo: Editora Abril Jovem, n. 3, 1º junho de 1992.
- NICIEZA, Fabian & MAGUIRE, Kevin. *As aventuras do Capitão América: O sentinela da liberdade*. São Paulo: Editora Abril Jovem, n. 4, 15 junho de 1992.
- NICOLAU, Marcos. *Falas & balões: a transformação do texto nas histórias em quadrinhos*. João Pessoa. Marca de Fantasia, Editora Universitária UFPB, 1998.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Assim falou Zaratustra*. São Paulo: Editora Martin Claret, 2004.
- NIGOUL, Andrés; GUSMAN, Sidney & GROSSI, Gabriel Pillar. *Mundo estranho especial*. Edição n. 2 (Super-Heróis). São Paulo: Editora Abril S.A., 2004.
- PAIVA, Cláudio Cardoso de. O caos urbano e a poética das cidades: um estudo de mídia, cotidiano e sociabilidade. In *Revista FAMECOS*. Quadrimestral. Porto Alegre, n. 16, dezembro de 2001, p. 88-100.
- PEARSON, Carol S. *O herói interior: seis arquétipos que orientam nossa vida*. 2ª ed. São Paulo: Editora Cultrix LTDA, 1994.
- RABAÇA, Carlos Alberto & BARBOSA, Gustavo. *Dicionário de comunicação*. 2ª ed. São Paulo: Editora Ática, 1995.
- RIEBER, John Ney & CASSADAY, John. Capitão América, n. 1. In: *Marvel 2002*, n. 9, p.3-5. Barueri, SP: Panini Comics, setembro de 2002a.

- RIEBER, John Ney & CASSADAY, John. Capitão América. In *Marvel 2002*, n. 10. Barueri, SP: Panini Comics, outubro de 2002b.
- RIEBER, John Ney & CASSADAY, John. Capitão América. In *Marvel 2002*, n. 11. Barueri, SP: Panini Comics, novembro de 2002c.
- RIEBER, John Ney & CASSADAY, John. Capitão América. In *Marvel 2002*, n. 12. Barueri, SP: Panini Comics, dezembro de 2002d.
- RIEBER, John Ney & CASSADAY, John. Capitão América. In *Marvel 2002*, n. 3. Barueri, SP: Panini Comics, março de 2003a.
- RIEBER, John Ney & CASSADAY, John. Capitão América. In *Marvel 2002*, n. 4. Barueri, SP: Panini Comics, abril de 2003b.
- RIEBER, John Ney & CASSADAY, John. Capitão América, n.5. In *Marvel 2003*, n. 3. Barueri, SP: Panini Comics, 2003.
- RIEBER, John Ney & HAIRSINE, Trevor. Capitão América. In *Marvel 2003*, n. 6. Barueri, SP: Panini Comics, junho de 2003.
- RIEBER, John Ney; AUSTEN, Chuck & HAIRSINE, Trevor. Os Extremistas 2, Capitão América, n. 8. In: *Marvel 2003*, n. 7. Barueri, SP: Panini Comics, julho de 2003a.
- RIEBER, John Ney; AUSTEN, Chuck & HAIRSINE, Trevor. Capitão América. In *Marvel 2003*, n. 9. Barueri, SP: Panini Comics, setembro de 2003b.
- RIEBER, John Ney; AUSTEN, Chuck & LEE, Jae. Capitão América. In *Vingadores*, n. 7. Barueri, SP: Panini Comics, agosto de 2004.
- SALERMO, Márcio. *Miracleman: um outro mito ariano*. Coleção Quiosque, n. 13. João Pessoa: Marcada de Fantasia, 2004.
- SALGADO, Eduardo. O Império e sua força. In *Veja: Edição comemorativa de aniversário*. São Paulo: Abril Cultural, n. 26, setembro de 2003, p. 50-52. Série mensal do Capitão América troca de escritor. São Paulo: 2003. Disponível em: <[www.universohq.com](http://www.universohq.com)>. Acesso: 20 de janeiro de 2003.
- SILVEIRA, Tasso da. *Literatura Comparada*. Rio de Janeiro: Edições GRD, 1964.

SIMOM, Joe & KIRBY, Jack. *Capitão América: as primeiras histórias*. São Paulo: Editora Abril Jovem, julho de 1992.

SOARES, Jô. Os dilemas do Fantasma e do Capitão América. In MOYA, Álvaro de. *Shazam!*, 3ed. Série Debates Comunicação, 26. São Paulo: Perspectiva, 1977.

SOUZA, Nano. Capitão América: Herói ou vilão? São Paulo: 2001. Disponível em: <[www.universohq.com](http://www.universohq.com)>. Acesso: 20 de julho de 2003.

STERN, Roger & BYRNE, John. *Capitão América: Edição extra*. São Paulo: Editora Abril Jovem, outubro de 1991.

STRACZYNSKI, J. Michael & JUNIOR, John Romita. *Homem-Aranha: onze de Setembro*. São Paulo: Panini Comics, setembro de 2002.

XAVIER, Cristina Levine Martins. *SPAWN, o soldado do Inferno: Mito e religiosidade nos quadrinhos*. São Caetano do Sul, São Paulo: Difusão editora, 2004.

## Apêndice

### Soldados anônimos em marcha

2016, quinze anos se passaram e o silêncio ensurdecedor das torres caídas ainda ecoa no inconsciente coletivo americano. Filmes, seriados, livros, histórias em quadrinhos, todos ainda evocam a sensação de impotência que o evento trouxe à nação estadunidense, alguns elevando a esperança, porém outros tantos ainda trazendo em suas emoções o luto coletivo.

Logo após a queda das Torres Gêmeas do World Trade Center, guerras falsas foram travadas em transmissões ininterruptas em todos os canais de notícias americanos. Líderes de nações vistas como inimigas dos Estados Unidos foram caçados e mortos pela “cruzada contra o terror” perpetrada pelo governo George W. Bush, com a desculpa de se-



Marvel Studios

rem ligados ao ataque de onze de setembro de 2001. Cinco anos após os atentados, a morte do líder máximo do Iraque, Saddam Houssein, foi transmitida pelas vias digitais como entretenimento barato para aplacar a sede de vingança não só dos americanos, mas como de todo o mundo.

Entretanto, aquele que era visto como o verdadeiro mandante dos atos terroristas ficaria impune e protegido durante dez anos em sua fortaleza na cidade de Abbottabad, no Paquistão. Osama Bin Laden, fundador e líder do grupo terrorista Al-Qaeda, enfim foi capturado e morto durante a operação Neptune Spear, a Lança de Netuno, em 2010, já durante o governo Barack Obama. A morte do líder terrorista ainda está envolta em mistério, toda a informação que se tem vem apenas do próprio exercito americano. A morte foi confirmada como uma nota lida para a imprensa pessoalmente pelo presidente Obama. Além de algumas imagens do local do ataque, não há registros fotográficos da morte do líder terrorista; o corpo ficou sob a custódia da nação americana e, nas palavras do próprio presidente, após passar por rituais fúnebres da religião islâmica, o cadáver de Bin Laden foi sepultado em alto-mar.



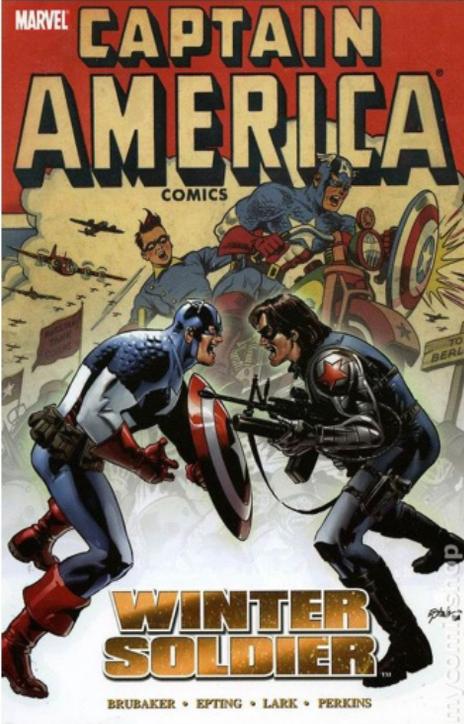
Pronunciamento oficial da morte de Osama, 1 de maio de 2011

Mesmo assim o sentimento de luto pela perda das vidas naquela manhã de terça-feira não teve um fim para os estadunidenses. O sangue pelo sangue já não bastava, a propaganda imposta pelo governo demandava mais para americano médio. Era preciso voltar a ter o controle, voltar a ser a grande nação da qual todos os países tinham medo.

## Amigos perdidos em campos de batalha

O Sentinela da Liberdade ficou preso em um hiato após a baixa venda do arco de histórias escritas por John Ney Rieber, que foi de 2002 a 2003 (arco estudado neste livro). Mais uma vez o Capitão América estava confinado no gelo editorial. O personagem teria algumas aparições em revistas da equipe Vingadores e em reimpressões de encadernados de histórias clássicas do título homônimo. O Capitão América só voltaria a ter um título próprio em 2005 sob a tutela de Ed Brubaker e no traço de Steve Epting, Bryan Hitch, entre outros, um arco que duraria de 2005 a 2010.

As histórias que se passaram nesse período ficariam conhecidas como O Soldado Invernal. Esse arco veio para remodelar e atualizar o personagem para os tempos modernos. Usando como base o caminho pavimentado por Reiber, Brubaker continuou com o Capitão em uma levada mais madura, fazendo um paralelismo com o cinema de espionagem criado pelos Estados Unidos na década de 70, em plena Guerra-fria, que retratava o embate político/bélico entre os Estados Unidos e ex-União Soviética. Filmes como *Três dias do Condor*, *Funeral em Berlim*, *Carta ao Kremlin* e *Sob o Domínio do Mal*, foram base fundamental para a criação desta narrativa.



Captain America: Winter Soldier.  
Marvel Comics

Voltar a inimigos conhecidos historicamente e não tocar em assuntos atuais é a forma mais rápida de se conquistar o carinho do público, como já foi dito aqui. Super-espões soviéticos com armas superpoderosas são um prato cheio para aventuras escapistas, mas Brubaker é um autor notoriamente político, ele tinha uma agenda secreta para o personagem.

Na história somos apresentados a um novo personagem, o Soldado Invernal, um superagente assassino usado pela antiga União Soviética para fazer ações supersecretas em nome da Grande Pátria. Porém quando o Estado Comunista

foi dissolvido o superagente foi mantido em animação suspensa, congelado em um sono eterno. Nos dias atuais o eterno nêmesis do Capitão, o Caveira Vermelha, cria uma trilha de mortos para descobrir a localização da arma viva. Quando descongelado o Soldado Invernal começa a servir o supervilão e ao seu associado, o general da extinta KGB, Aleksander Lukin.

Enquanto isso, voltamos à mesma representação anacrônica de Steve Rogers, um homem perdido no tempo, que tanto fez sucesso nas mãos de Stan Lee e entre tantos outros grandes autores. Porém o supersoldado vem demonstrando sinais de depressão desde os atentados de onze de setembro de 2001, a SHIELD acredita que ele está se tornando uma “bomba-relógio” prestes a explodir e por isso envia sua ex-

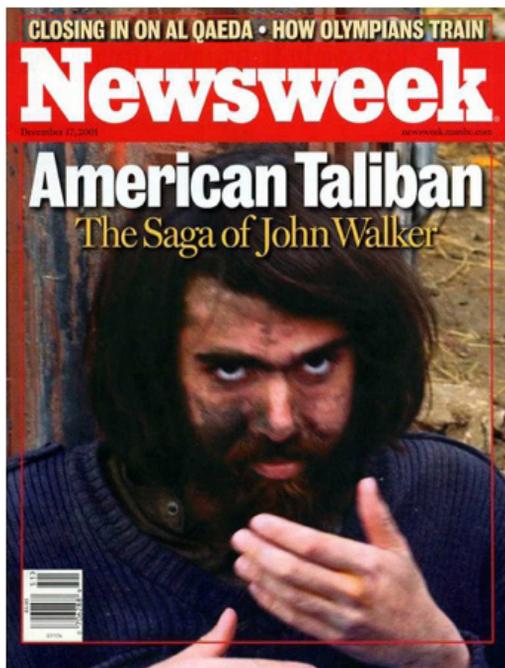
-namorada e superagente de campo Sharon Carter, a Agente 13, para monitorá-lo. Dessa forma Steve começa a ponderar sobre seu passado e como todos aqueles que um dia estiveram ao seu lado se machucaram ou tiveram um destino pior. É quando ele é chamado à ativa, pois o Caveira Vermelha fora assassinado, traído pelo seu comparsa e morto pelas mãos do Soldado Invernal, tudo para roubar o Cubo Cósmico que estava em mãos do vilão.

A partir daí uma onda de assassinatos e ataques a todos aqueles que um dia atuaram junto ou como a *persona* do próprio Capitão América tem início. Ao longo da investigação revivemos o passado do Capitão no período da Segunda Guerra Mundial, quando ele atuava no teatro de guerra ao lado de seu amigo, o jovem James Buchanan “Bucky” Barnes. Agora não o vemos como um garoto sorridente ao lado do Sentinela da Liberdade, mas como um soldado experiente, especializado em invasão e ações furtivas.

As investigações continuam entrecortadas a ações de terroristas de guerrilha contra a nação americana. Velhos inimigos voltam para assombrar o velho soldado. Steve Rogers continua na sua autoflagelação, quando se descobre que o Soldado Invernal é na verdade o próprio Bucky, que após o incidente no final da Segunda Guerra Mundial, que havia ceifado a sua vida, na verdade apenas o tinha ferido gravemente, extirpando o seu braço esquerdo. Quando o seu corpo caiu no meio das linhas soviéticas os líderes comunistas acharam que seria irônico transformar um prisioneiro americano em um supersoldado sob o comando da mãe Rússia. Sua memória foi apagada, seu corpo reformado e aprimorado para se tornar a arma perfeita para os tempos que estavam por vir.

E é aí que está a agenda secreta de Brubaker, o autor não parecia estar escrevendo sobre os atentados terroristas de onze de setembro de

2001, mas na verdade estava. Ele usou a alegoria do Soldado Invernal para fazer uma ponderação a tudo o que aconteceu depois dos atentados. Esse novo olhar para o Bucky tem similaridades com a história



Revista Newsweek sobre a captura de John Walker

do cidadão americano John Walker Lindh, que foi capturado no Afeganistão em novembro de 2001 como um soldado talibã com uma conexão com a Al-Qaeda e uma ligação direta a Osama Bin Laden. John Walker, agora Sulayman al-Faris, se tornou o primeiro americano preso como conspirador e traidor da pátria no século XXI.

Em contrapartida temos um Capitão América pesaroso, enlutado, com muita raiva dentro de si, procurando um alvo para descontinuar toda a sua frustração adquirida graças a sua impotência perante o ato covarde que ele não pode evitar.

Um reflexo do próprio povo americano no momento político/histórico no qual a história foi publicada.

O autor dá ao personagem duas opções limites para a resolução, perdoar ou matar Bucky, Steve decide por perdoar o amigo e tentar salvá-lo de si mesmo quebrando a programação imposta a ele usando o Cubo Cósmico. Aqui o autor subverte a trama a seu favor, mostrando que pode haver reconciliação caso o povo queira, mas isso é uma interpretação do autor. O coletivo americano ainda ansiava por sangue

e por ter ajudado um traidor da nação, um assassino confesso, Steve estava editorialmente sentenciado como traidor.

## Uma casa dividida

Em 2006 estourou a Guerra Civil na Marvel (escrita por Mark Millar e Steve McNiven), após uma explosão mortal em frente a uma escola envolvendo heróis adolescentes que participavam de um reality show e um supervilão. De certa forma, mais uma vez um atentado terrorista em território americano, num bairro inocente, matando centenas de crianças americanas. Mais um Onze de Setembro.

O que se segue é uma ‘caça às bruxas’ aos heróis, para que eles respondam pelos seus atos perante o Governo e ao povo. Ser herói/vigilante se torna um ato ilegal. Um grupo de heróis encabeçados pelo Homem de Ferro, Redd Richards e Hank Pym entregam ao Governo



Guerra Civil, n. 1. Marvel Comics

uma proposta de registro de identidades para pessoas superpoderosas, onde eles seriam cadastrados, treinados adequadamente e monitorados pelo poder executivo norte-americano.

A partir daí inicia uma cisão.

O Capitão América não acredita que o controle de ações altruístas possa ser regularizado por algo tão inconstante como políticos. Para ele os heróis acabariam sendo empregados como armas pelo Governo contra o próprio povo norte-americano.

Dois grupos são criados, um pró e outro contra a regulamentação. Os prós, liderados pelo Homem de Ferro, começam a ser capacitados pelo Governo em campos de treinamento. Os contra, liderados pelo Capitão, por serem ilegais são caçados pelos heróis pró-registro e vivem na clandestinidade.

O maior ato político do Homem de Ferro foi influenciar o Homem Aranha a revelar sua identidade publicamente para o povo americano. Enquanto isso, numa batalha entre os dois grupos, Bill Foster, o Goliath, um dos heróis contra o registro, é morto covardemente na frente de todos. O que até então era uma luta entre colegas, entre irmãos discordantes, ganha tons reais de guerra. Os dois lados começam a agir de forma mais agressiva, a fazer aliados que não queriam para poder sobreviver. Supervilões são convocados para as linhas dos dois grupos, já não existem mocinhos ou bandidos, apenas a guerra pela guerra.

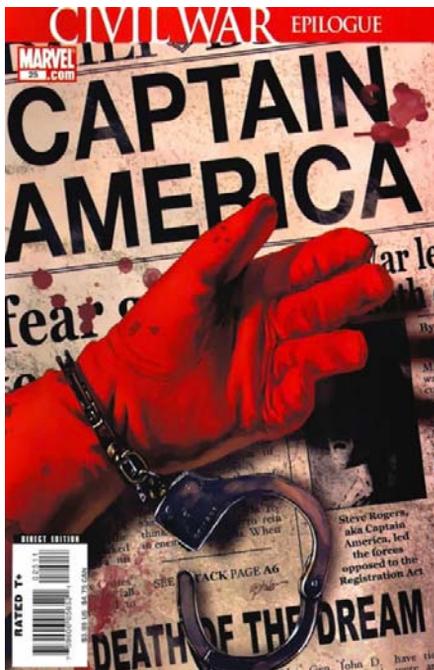
O conflito se torna a razão de existir, os heróis já não lutavam pela paz mundial ou pelo bem do povo, eles lutavam apenas por lutar. Quando percebe isso, o Capitão entra em choque e desiste da batalha. O super-herói compreendeu que essa luta já estava perdida, mas antes de qualquer coisa ela era nociva para aqueles que ele próprio jurou proteger, o povo.

Mais uma vez o personagem percebe que antes de tudo ele é um ícone, um exemplo, não só para o povo americano, mas para a sua própria classe. Ao se entregar ele repete o mesmo ato icônico que ele fez pós-atentados, na saga de John Ney Rieber; quando assumiu a morte de Faysal al-Tariq, ele desiste de sua *persona* e se entrega para as autoridades mundanas como Steve Rogers e nada mais.

## A morte do sonho

Quando o personagem volta para as mãos de Brubaker, Steve vai a julgamento pelos seus atos de guerra. Sob a guarda da polícia federal americana ele é conduzido pelas escadarias do Capitólio, em Washington, perante o olhar da imprensa e do povo. O Capitão é alvejado por quatro tiros, um deles mortal, era abril de 2007. Uma clara alusão ao assassinato do décimo sexto presidente americano, Abraham Lincoln ao final da verdadeira Guerra Civil Americana pelas mãos do ator/espião confederado John Wilkes Booth em 1865.

A revista *Captain America* número 25, que mostrava a morte do Capitão, foi a revista com maior pré-venda em março de 2007 nos Estados Unidos, com mais de 290 mil exemplares vendidos. Os meios de comunicação tradicional reportaram o caso como algo importante.



Captain America, n. 25.  
Marvel Comics

Alguns canais como a ABC News fizeram um paralelismo relacionando o caso com os atentados terroristas de 2001.

O trágico falecimento do herói ecoou por todo o universo Marvel, tanto narrativa como comercialmente. Todos os personagens da editora tiveram o seu momento de luto pelo Sentinela da Liberdade em suas próprias revistas ou em publicações especiais relacionadas ao evento, porém a repercussão maior foi no próprio título do personagem, pois mesmo com sua morte ele continuou.

Mais uma vez Brubaker utilizou intriga política e jogos de espões para continuar a revista regular do Capitão América. Steve já não era

mais ao reflexo de como o povo americano reagiu aos atentados de onze de setembro de 2001, ele agora era um reflexo das vítimas. Sua batalha havia acabado, sobraria apenas para os que ficaram chorar a sua perda e manter o seu legado.

Planos megalomaniacos intrincados de conquista mundial, lutas entre heróis, tentativas de assassinato, heróis caçados pelo Governo, vilões homicidas, o retorno do Caveira Vermelha, tudo para culminar com a introdução do novo Capitão América, James Buchanan “Bucky” Barnes, escolhido pelo próprio Steve e Tony Stark, agora na posição de diretor geral da SHIELD. Nas palavras de Steve Rogers em sua



Captain America, n. 34.  
Marvel Comics

carta/testamento “O país precisa de um Capitão América, talvez agora mais do que nunca. Não deixe esse sonho morrer”.

Bucky assume o escudo, mas não deseja usar o mesmo uniforme de Steve, pra tanto Tony acaba criando um novo pra ele baseado no escudo original que o Capitão América usou na pré Segunda Guerra Mundial. As diferenças não pararam por aí, o novo Capitão seria mais belicoso, não hesitaria em usar armas. Tinha uma pistola Colt M1911-A1 (arma padrão das forças armadas americanas no período de 1911 a 1985) e uma adaga de combate Gerber Mark II (utilizada pelas forças armadas americanas na investida contra o Vietnã em 1965 a 1973) como armamento padrão em sua luta contra o terrorismo.

Esse novo personagem acabou caindo no gosto do público americano com suas históricas dinâmicas e cheias de ação cinematográfica. Por um tempo Steve pôde descansar em paz.

## Dos quadrinhos para as películas

Em maio de 2008, a Marvel se lança em um novo empreendimento, o cinema hollywoodiano. O filme Homem de Ferro, dirigido por Jon Favreau e estrelado por Robert Downey Jr chegou às salas dos cinemas como um sucesso absoluto.



Filmes da primeira fase da Marvel Studios

Sob a batuta do produtor Kevin Feige, que veio a se tornar presidente da Marvel Studios, a película foi realizada de forma abrangente que alcançasse todos os públicos. Um produto de tamanho sucesso que não só garantiu uma continuação como a criação de todo um universo cinematográfico; este acabaria chamando a atenção da Disney, que viria a comprar a Marvel, incluindo a *Marvel Studios*, *Marvel Animation* e a própria *Marvel Comics*, por US\$ 4 bilhões, uma ação comercial que chamou a atenção de todo o mundo no ano de 2009.

Após Homem de Ferro, seguiram os filmes de Hulk (junho de 2008), a continuação de Homem de Ferro (maio de 2010), Thor (maio de 2011) e somente em julho de 2011 era lançado o filme do Capitão América, com direção de Joe Johnston e Chris Evans no papel do herói título. Mas para o produtor Kevin Feige, o filme do Sentinela da Liberdade era essencial para a criação do Universo Cinematográfico da Marvel, porém era um produto problemático. O personagem era muito ligado aos Estados Unidos e por isso mesmo poderia não ser muito bem aceito e se tornar um grande fracasso de público.

Para resolver o problema da rejeição, Feige chegou a um consenso, o filme seria sobre o personagem Capitão América, mas seria intitulado no mercado europeu como O Primeiro Vingador, principalmente na Alemanha, onde por pesquisa de público já havia sido comprovado que nesse país o personagem não seria bem aceito. Além disso, o protagonista deveria ser mais referenciado como ‘Steve Rogers’ ou apenas ‘Capitão’ do que pela alcunha Capitão América.

As resoluções deram certo, o filme foi um sucesso retumbante, segundo o site IMDB a obra fez U\$ 370 milhões globalmente. A película fundamentou enfim o Universo Cinematográfico da Marvel, abrindo caminho para o filme dos Vingadores em maio de 2012, além de con-



Cartaz alemão do filme Capitão America 2 – O Soldado Invernal, que foi rebatizado como O retorno do Primeiro Vingador

firmar uma sequência do título, que mesmo com o sucesso do personagem continuou sendo conhecido como O Primeiro Vingador.

## Inimigos adormecidos

Nas páginas dos quadrinhos, em 2008, os heróis estavam desacreditados entre o público americano após os incidentes da Guerra Civil. Bucky também não era aceito no papel de Capitão América, mesmo não revelando a sua identidade, apenas por não ser Steve Rogers. Uma ascensão de um grupo de vilões atuando como heróis ganha as graças do povo.

Isso só piorou quando foi descoberto que espíões alienígenas metamorfos da raça Skrull estavam infiltrados nas fileiras dos super-heróis

quando uma nave espacial caiu na Terra Selvagem (um Oásis temporal no meio do Circulo Polar Ártico onde dinossauros ainda vivem) e de seu ventre saíram os personagens Thor, Fera, Homem-Aranha, Fênix, Homem de Ferro, Magnum, Feiticeira Escarlata, Mulher Invisível, Wolverine, Harpia, Luke Cage, Gavião Arqueiro, Emma Frost, Jessica Jones e o próprio Capitão América, todos clamando serem os verdadeiros.

Desconfiança e paranoia reinava no mundo dos heróis Marvel, todos questionavam se a pessoa ao lado era realmente quem dizia ser. Um reflexo dos novos ataques terroristas que estavam em crescimento em todo o mundo. Exemplo máximo foram os atentados em Londres em julho de 2005, com 56 mortos e mais de 700 feridos em um ato suicida perpetrado por quatro jovens muçulmanos de origem britânica que viviam e conviviam como cidadãos comuns na cidade de Londres. Eram agentes infiltrados adormecidos preparados para morrer por uma causa usando coletes cheios de explosivos atados aos próprios corpos.

Os heróis conseguiram pôr um fim à invasão dos inimigos alienígenas, mas a um custo muito grande. A SHIELD foi desacreditada por não ter conseguido evitar a invasão e logo desmembrada. O seu diretor, Tony Stark fora considerado traidor e por isso caçado pela organização MARTELO que substituiu a própria SHIELD e era comandada pelo vilão reformado Norman Osborn, o antigo Duende Verde. Era iniciado o arco conhecido como Reinado Sombrio que mostrava que Steve Rogers estava certo ao dizer que era contra a Lei do Registro na Guerra Civil, um estado policial foi iniciado, heróis eram caçados como meros bandidos, enquanto vilões assumiam as identidades dos antigos heróis justamente por “dançarem conforme a música” do Governo americano.

## Renascimento da Era Heroica

No quesito comercial, era uma falha manter Steve Rogers morto, ainda mais com o primeiro filme do personagem prestes a entrar nos cinemas. A editora perderia um potencial crescimento das vendas de suas revistas só porque o público não encontraria o personagem principal do filme em suas páginas. Foi em março de 2010 que Steve Rogers voltou dos mortos.

Na verdade ele nunca estivera morto.

Quando foi descoberto que quem desferiu o tiro “mortal” no supersoldado havia sido a própria Sharon Carter, sob uma condição de controle mental do Doutor Faustus e do Caveira Vermelha, foi exposto um plano intrincado do vilão.

A bala que ceifou a vida do velho soldado na verdade o colocou em um paradoxo de constante temporal, em um estado de indefinição onde ele não estava apenas vivo ou apenas morto, mas sim num estado “vivo-morto”. Um cativo temporal onde o aguerrido herói vivia um inferno pessoal, a sofrer toda a sua história infinitamente, em um limbo dantesco.

O plano vilanesco era trazer a vida ao corpo do Sentinela da Liberdade, mas apenas para o corpo, ele seria usado como um novo receptáculo para a consciência do próprio Caveira Vermelha com o intuito de assumir a sua posição como defensor da Liberdade e logo em seguida caçar e prender todos os heróis e entregá-los ao Governo americano como traidores. A consciência de Steve seria presa e ele se tornaria um observador passivo da realização de todos os seus pesadelos.

Inequivocamente o herói, com ajuda de Bucky, consegue se libertar e derrotar o vilão em uma luta épica aos pés do Lincoln Memorial, dando metaforicamente um fim ao conflito iniciado na Guerra Civil. O conflito transmitido ao vivo para todos os Estados Unidos confirma que o verdadeiro Capitão América está de volta. Esse retorno dá início à derrocada dos vilões e ao fim do Reinado Sombrio. Steve retornou e trouxe a esperança com ele.



Marvel Comics

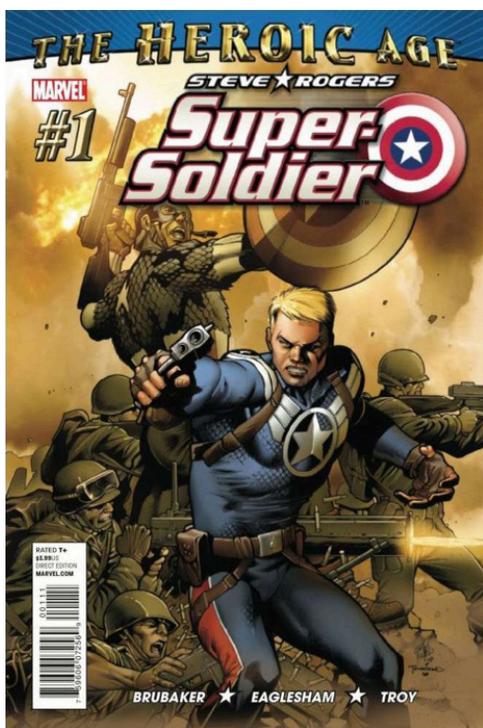
## Bons soldados, boas lutas

Um impasse foi criado pela própria editora, era preciso trazer Steve Rogers de volta por causa das futuras vendas ligadas aos filmes. Porém a revista *Captain America* estava com uma venda cada vez maior, mesmo o herói não sendo mais o próprio Steve. O “Capitão Bucky” havia caído nas graças dos leitores em definitivo com suas histórias cheias de ação, espionagem e romance com a Viúva Negra.

A resolução?

Diegeticamente Steve percebe que é hora de passar o manto, ou escudo se preferirem, para outra pessoa, pois ele representava valores de outras épocas, de um país que os Estados Unidos já não são mais. Bucky, com seu braço robótico, sua adaga de combate Gerber Mark II e sua pistola Colt M1911-A, era uma representação imagética das ações bélicas que o país norte americano passava.

O presidente Barack Obama recebeu em 2009 um controverso prêmio Nobel da paz, por seus apelos aos líderes mundiais para o desarmamento nuclear e pelo seu esforço para iniciar o processo de paz no Oriente Médio fortalecendo a diplomacia internacional e a cooperação entre os povos. O mesmo presidente que completou todos os oitos anos



Steve Rogers - Super Soldado, n. 1.  
Marvel Comics

de sua gestão com suas tropas em combate ativo, um fato inédito que nem mesmo o presidente Franklin Roosevelt, o comandante em chefe do país durante a Segunda Guerra Mundial, conseguiu. A *Pax Americana* se tornava cada vez mais um combate incessante.

Obama ordenou ataques cirúrgicos de drones nas frentes de combate no Paquistão, Iêmen, Líbia, Somália e Síria. Ataques que causaram baixas civis, consideradas crimes de guerra que instigaram tensões nesses países e em toda a comunidade internacional. Essas informações foram vazadas pelo

jornalista australiano Julian Assange, ciberativista e um dos principais membros do conselho da plataforma colaborativa WikiLeaks, apenas um ano depois de Obama ter recebido o prêmio Nobel de uma Paz conquistada por armas.

Em contrapartida, nos quadrinhos Steve Rogers assumiria um papel mais furtivo: um superagente agindo nas sombras, um espião que poderia operar sem restrições governamentais ou de qualquer outra instituição. O herói não possuía mais o escudo, mas empunhava uma pistola Glock G21 na capa de sua nova revista. Ele não era mais o Capitão América, ele voltara a ser apenas um Super Soldado, embora seu uniforme ainda carregasse as cores da bandeira americana.

Os tempos eram outros, a tal *Pax Americana* agora estava cada vez mais evidente nas ações dos personagens que um dia portaram o escudo estrelado. Os heróis já não lutavam a simplória “boa luta” da década de 1930-40, o público demandava vilões realísticos refletindo um mundo cada vez mais politizado. Um mundo onde um presidente americano hipercarismático comandava o destino de nações “inimigas” com uma luva de ferro e um sorriso no rosto, em um novo estilo de guerra-fria. Onde o inimigo era bombardeado por um soldado sentado em uma fria sala a milhares de quilômetros de distância do seu alvo usando um joystick de videogame. O público queria histórias politizadas, mas do ponto de vista americano.

## Honra e sangue

O sucesso do novo detentor do título Capitão América culminaria com seu fim no arco A Essência do Medo (Marvel, 2011). Bucky até poderia ter caído nas graças dos leitores, porém na realidade das páginas

da Marvel o personagem cada vez mais era questionado por causa de seu passado como o Soldado Invernal. O próprio já acreditava que não poderia empunhar o escudo por não ser honrado suficiente para levar consigo o legado que Steve Rogers criou.

Durante a saga Bucky é morto em batalha pelas mãos de Pecado, a filha do Caveira Vermelha. Steve retorna ao posto de Capitão América e de líder dos Vingadores. Porém a morte do amigo nada mais era que um engodo forjado pelo próprio Steve com ajuda de Nick Fury e a Viúva Negra. Bucky volta a atuar nas sombras com a sua antiga identidade de Soldado Invernal.

A Marvel voltaria a refletir a realidade em suas páginas no arco Pecado Original (Marvel, 2014), quando ela fez referência aos vazamentos do Wikileaks em 2010, que revelaram os planos secretos do governo americano em relação aos outros países, fossem eles aliados ou não.

A saga tem início após a morte do ser cósmico Vígia e então os segredos que ele guardava são desvelados aos heróis da Marvel. Esse fato acaba criando um sentimento de intriga e desconfiança entre aqueles que deveriam ser amigos, principalmente entre o Capitão América e o Homem de Ferro.

O posto do Capitão seria entregue para outra pessoa quando Steve se deparou com um problema inevitável, a velhice. Após enfrentar o vilão Prego de Ferro, um ex-operativo chinês da SHIELD que se converteu ao socialismo e jurou destruir o capitalismo, Steve Rogers perde os efeitos do soro do supersoldado e, por isso, envelhece rapidamente. Sem poder mais portar o escudo Steve acredita que a única pessoa capaz de empunhá-lo é o seu antigo parceiro, Falcão. Assim Samuel Wilson se torna o novo Capitão América.



Steve Rogers entregando o escudo para Sam Wilson. Marvel Comics

Sam não perderia a sua identidade, o fato de ele ser o novo Capitão América não excluiria a sua persona. O Falcão continuaria sendo um ativista como sempre foi e isso foi demonstrado quando ele não abdicou de as suas típicas asas.

## Um Sentinela para as minorias

Depois de incursões interdimensionais, guerras contra autoproclamados deuses, mundos fragmentados, realidades destruídas e ecos vindos do passado, a Marvel retorna a sua normalidade, a realidade havia sido restaurada graças à vitória dos heróis em uma Guerra Secreta.

As histórias da nova encarnação do Sentinela da Liberdade, escritas por Nick Spencer, seriam recheadas de conteúdo político, principalmente sobre os problemas de racismo que surgiam cada vez mais nas

ruas americanas e na internet nos idos de 2014. O exemplo máximo foi o incidente em Ferguson, Missouri, onde Michael Brown, um garoto afro-americano de 18 anos, desarmado, foi morto em circunstâncias irregulares por um policial que não soube explicar porque descarregou sua arma por completo em uma pessoa que não lhe oferecia perigo.

Por causa desse incidente o movimento ativista Black Lives Matter (As Vidas Negras Importam) se tornou notório internacionalmente ao levar para as ruas a indignação do povo afro-americano com a violência racial praticada pela policia e a desigualdade no sistema da justiça criminal com os negros dos Estados Unidos.



Ferguson, Missouri, Estados Unidos, 9 de agosto 2014.  
Foto J.B. Forbes

Spencer decidiu usar o Capitão América de Sam Wilson como um instrumento para levar o debate das ruas para as páginas dos quadrinhos. As posições políticas mais fortes de Sam acabariam batendo de frente com o tom mais apaziguador de Steve criando uma pequena rusga entre os heróis.

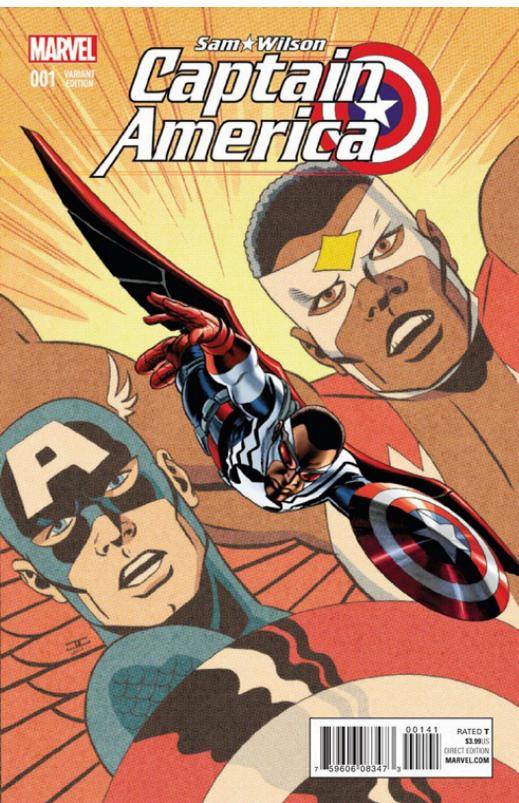
As formações diferenciadas dos dois personagens foram usadas como base para criar esse plot: Steve Rogers, como já foi visto, é um



Primeira aparição de Sam Wilson em *Captain America* nº 117, setembro de 1969

filho da Grande Depressão Americana. Apenas com a educação básica completa, aos dezoito anos Rogers se juntou ao exército para lutar na Segunda Guerra Mundial.

Sam Wilson, criado por Stan Lee e Gene Colan em 1969 (*Captain America* nº 117), é um filho de um pastor que foi assassinado ao tentar parar uma guerra de gangues no bairro do Harlem. Anos depois a mãe dele foi morta na sua frente durante um assalto. Partiu para o crime como forma de extravasar sua raiva e tristeza, assumiu a identidade de Snap, capanga de mafiosos do seu bairro. Sua vida mudou completamente quando Steve Rogers viu bondade naquele rapaz cheio de raiva e o acolheu como aprendiz e parceiro, se tornando o primeiro super-herói afro-americano (Pantera Negra é o primeiro herói de origem africana).



Sam Wilson. Captain America  
n. 1, 2015

O personagem além de se tornar um vigilante também começou a estudar e se formou como assistente social, mais tarde conseguiu uma segunda graduação como urbanista visando melhorar o bairro onde nasceu e onde seus pais morreram.

Sam Wilson acaba encarnando atitudes muito mais politizadas que Steve jamais teve. Em uma coletiva de imprensa logo no primeiro número da sua revista (*Captain America: Sam Wilson* número 1, dezembro 2015), o herói se posiciona contra culturas de segregação e ódio a minorias que tanto alastra a nação americana, por isso ele se desliga oficialmente do Governo vi-

gente ou de qualquer braço político e da própria SHIELD. Esse novo Capitão América começaria a agir de forma independente, não respondendo a nenhuma outra autoridade além do próprio povo americano, um herói mais ativo socialmente do que antes.

Ao negar o Governo, na história, Sam cria uma aversão do povo americano ao novo Sentinela da Liberdade. Protestos são organizados em todo o país exigindo que Sam devolva o escudo. O povo o batiza de “Capitão Comunista”, porém, apesar de tudo, Steve continua ao lado de Sam e acredita que ele será um Capitão, não melhor ou pior, mas diferente do que ele um dia foi.

As atitudes de Sam acabam discutidas amplamente dentro e fora das histórias em quadrinhos, a mais forte delas foi assumir um imigrante mexicano ilegal e mutante como seu novo ajudante, Joaquim Torres, o novo Falcão.

Sam Wilson não vê problema de bater de frente ideologicamente contra pessoas que ele sabe que estão erradas, principalmente racistas ou conservadores extremistas, que serão conseqüentemente os principais vilões de suas histórias, representados nas figuras dos Filhos da Serpente, da HIDRA, os Americorps (polícia privada e sem rosto, extremamente violenta e racista, mais um ponto relacionado com o caso de Michael Brown) e as Indústrias Keane.

Porém um personagem sempre está presente nas páginas de suas histórias. Por vezes em segundo plano, quase invisível, outras bem evidentes. Ele está nas folhas de recapitulação das HQs e é a primeira coisa a ser vista quando se abre a HQ. O celular, ou melhor, as redes sociais, a nova voz do povo. Ela está lá, vigilante e atenta para cada simples movimento do herói que pode ser transformado em um ato político propagado na internet.

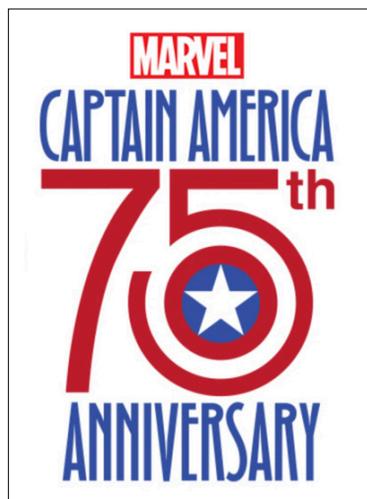
De início essa nova encarnação do Capitão América foi vista pelo público consumidor como uma descaracterização do personagem, como uma forma de “caça-níqueis” da editora para conquistar o público fazendo uso da onda do politicamente correto. Trocar Steve por Sam foi visto como algo forçado, só pra colocar uma minoria num título clássico, um discurso vazio apenas para vender revistas.

Sim, como foi dito, as histórias do Capitão America Sam Wilson estão recheadas de conteúdo político, todavia a ação e o humor é presente em cada página. Mais uma vez o novo Sentinela da Liberdade caiu nas graças do público.

## 75 anos de vigília

No septuagésimo quinto aniversário do ataque do exército japonês à Pearl Harbor em 2016, pequenas homenagens foram feitas para as vítimas. Notas nos jornais a respeito do atentado se perdiam entre notícias sobre celebridades do momento. As feridas abertas da Segunda Guerra já há muito estavam cicatrizadas. Pearl Harbor era passado, um ato de vilania já vingando, lavado com sangue dos inimigos dos Estados Unidos.

Nesse referido ano o personagem do Capitão América completou os mesmos 75 anos. Uma época festiva para a editora Marvel e para os fãs. Um selo foi criado em comemoração, um set de capas variadas em toda a sua linha de revistas para homenagear a grandeza do herói dos quadrinhos. Uma estátua de bronze de quatro metros de altura foi erigida em um parque no Brooklyn no dia 10 de agosto de 2016. O ato acabou por dividir os moradores da localidade, alguns viam como uma festividade o novo ponto turístico, outros viam como uma depravação do espaço público ao colocar uma estátua de um personagem fictício em um local onde poderia se fazer uma homenagem a herói real. Tal embate acabou por ser uma prévia do campo de batalha que se escrevia nas páginas dos quadrinhos.



Selo de comemoração  
aos 75 anos do Capitão  
América, 2016



Inauguração da estátua em homenagem ao Capitão América

O arco escrito por Nick Spencer chegou ao seu ponto de virada quando finalmente Steve Rogers recuperou a juventude graças aos poderes do Cubo Cósmico, na verdade, de diferentes fragmentos de Cubos Cósmicos que se reuniram espontaneamente e tomaram a forma humana de uma menina, assumindo o nome de Kobik.

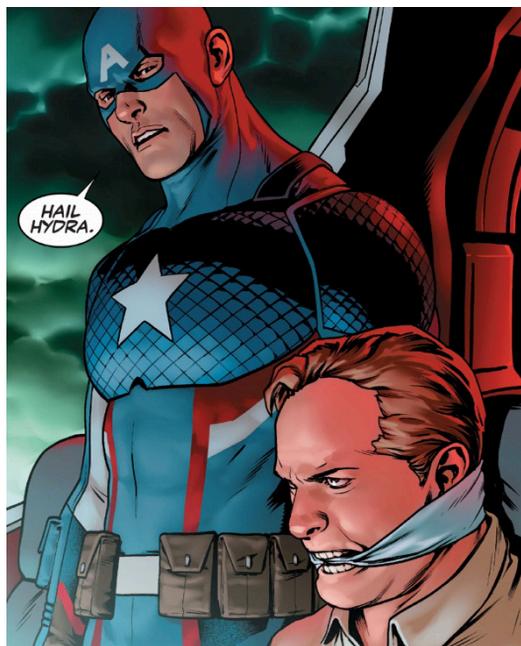
A saga Vertentes mostra como os heróis se portam ao descobrirem que a SHIELD está usando os poderes de remodelação da realidade do Cubo Cósmico para alterar a consciência dos supervilões e transformá-los em pessoas de bem, em membros produtivos da sociedade. Algo como fazer lobotomia nesses seres malquistos em nome do bem comum.

Todo o segmento se passa em uma cidadezinha do interior americano, chamada Pleasant Hill, uma verdadeira personificação do tão falado *Sonho Americano*. Essa localidade na verdade é uma prisão comandada pela SHIELD, não para conter, mas para reformar seus prisioneiros. Um experimento social extremo que usa a ideologia coletiva como força modeladora da consciência humana individual. Porém os

vilões aos poucos conseguem se libertar do poder manipulador dos seus captores e iniciam uma revolta.

É durante esse embate que a Kobik devolve a juventude a Steve meio que como um presente para o velho combatente. Porém o que parecia ser mais um *Deus-Ex-Machina* clichê para o regresso triunfal do personagem ao seu auge contínuo e talvez um ensaio de retorno para a sua *persona* de supersoldado, como ocorrera tantas outras vezes, se revelou como algo maior. Este era o início de um grande e controverso *plot twist*.

Steve Rogers, o bastião da democracia, o Sentinela da Liberdade, a personificação do *American Way of Life*, em maio de 2016 se revelou na página final do primeiro número da revista *Captain America: Steve Rogers* como um agente infiltrado de uma organização fascista ao proferir duas únicas palavras: Hail HYDRA.



Captain America: Steve Rogers,  
vol. 1, n. 1, 2016

## Segredos do império

*Captain America: Steve Rogers* número um, revista que trouxe a revelação do ato pérfido do supersoldado esgotou no mercado americano em menos de um mês, precisando a editora fazer três reimpressões por demanda, publicadas nos meses de junho e julho de 2016. No entanto o sucesso das vendas não refletiu no sucesso das críticas, tanto a especializada quanto a opinião do público consumidor. Ondas de fotos e vídeos de leitores indignados queimando suas edições da história em quadrinhos atingiram as redes sociais como uma *blitzkrieg* inesperada pela editora. A notícia ecoou nos jornais americanos entre as atualizações da corrida presidencial entre Hillary Clinton e Donald Trump.

Na Europa a crise migratória se agravava. Segundo a ONU, esse colapso político se tornou o maior desde a Segunda Guerra Mundial



Leitores de quadrinhos põem fogo nas edições de *Captain America: Steve Rogers*, vol. 1, n. 1, 2016

graças aos conflitos na Síria, no Afeganistão e a violência na Eritreia, além da escalada do terror do Estado Islâmico. Afora do problema humanitário, a Europa passa desde 2011 por uma crise econômica que atingiu principalmente Portugal, Itália, Irlanda, Grécia e Espanha, criando uma instabilidade política em toda a zona do Euro que culminou com a saída, por voto popular, da Inglaterra da União Europeia em 2016, ato que ficou conhecido como *Brexit*.

Com a economia abalada, o aumento do desemprego se alastrou por todo o continente europeu e, à vista disso, uma ascensão da insatisfação popular contra seus líderes. O desânimo e o pessimismo percorrem o Velho Mundo dando abertura para a entrada da ideologia defendida pelo Estado Islâmico entre os jovens europeus. Atentados se tornam frequentes, França, Inglaterra, Bélgica, Holanda veem suas ruas manchadas de sangue em nome do fanatismo.

A escalada do terror permite que os ideais da extrema direita ascendam como uma resolução milagrosa para todos os problemas políticos e sociais que surgiram no território europeu. O ultranacionalismo e a xenofobia, principalmente contra os descendentes dos árabes, a islamofobia, se tornam comuns. Esses ecos de ódio atravessaram os mares e reverberaram em terras americanas.

O governo Obama, como foi anteriormente dito, teve uma ótima repercussão na política externa, porém dentro de suas fronteiras o resultado foi diferente. Evasão das indústrias, aumento das taxas de desemprego, falências de grandes cidades como Detroit e a desilusão econômica, geraram grande descontentamento na classe média norte-americana por causa da queda do padrão de vida. O que já era visto como certo, a continuação do legado político associado a Obama através da candidata do Partido Democrata Hillary Clinton, não veio a se realizar.

No dia 9 de novembro de 2016, contrariando todas as pesquisas de intenção de votos e as projeções da imprensa, o empresário bilionário e estrela de reality show Donald Trump foi eleito o quadragésimo quinto presidente dos Estados Unidos, mesmo sem nenhuma experiência política. Na verdade, essa falta de experiência política foi a principal plataforma da campanha do então candidato. O povo americano estava descontente com a sua classe política e deixou isso bem claro nas urnas.

O restante do mundo ficou atônito com as possibilidades futuras de ter um comandante supremo americano com uma plataforma política voltada para o protecionismo nacionalista exacerbado, islamofóbico assumido, com atitudes misóginas e além de ser apoiado pelo movimento em ascensão autodenominado de Alternative Right (a direita alternativa) que tem como ideologia uma base ultranacionalista, onde alguns especialistas taxam como um novo viés político para o neonazismo moderno.

Nesse não tão admirável mundo novo que se desvelava, agora dois Capitães América existiam, cada um com sua revista, cada um com um alinhamento diferente em suas histórias. Sam Wilson com suas aventuras de cunho político e Steve Rogers, um herói que ainda defende o *sonho americano*, mas um sonho americano deturpado pelas ações do Caveira Vermelha e da Kobik.

Na HQ *Captain America: Steve Rogers*, o personagem, que ainda era visto como o maior de todos os heróis entre seus pares (e de certa forma ele também ainda se vê como um herói) começa a agir como um supervilão, criando novas alianças macabras, eliminando inimigos que ficam no seu caminho (sejam eles heróis ou vilões) e orquestrando um plano mestre para derrubar a SHIELD e tomar o poder, não só dos Estados Unidos, mas de todo o mundo para assim trazer a paz quando todos estiverem sob a sombra de seu escudo. Como foi dito, o *sonho americano* era o mesmo, a *Pax Americana*, ele apenas estava deturpado pelos olhos de um vilão.

A editora Marvel começou a ser questionada por todos os lados o porquê de ela estar destruindo um ícone norte-americano tão importante, arruinando o seu passado de glória afirmando que ele sempre fora um lobo em pele de cordeiro. O público se sentiu vilipendiado

pelo rumo que a editora deu para o Capitão América e por isso mesmo começou a atacar.

Ações coletivas de destruição das edições das HQs do título *Captain America: Steve Rogers* se tornaram cada vez mais frequentes nas redes sociais. Até que, no dia 30 de maio de 2016, Tom Brevoort, o editor-chefe da editora Marvel, revelou em sua página virtual uma carta completa de um autointitulado veterano do corpo dos fuzileiros navais dos Estados Unidos com claras ameaças de morte para ele e toda a equipe do título em questão. A carta terminava com a seguinte frase: “So enjoy your ‘Fame’ while you are able to still draw breath. It’s just a matter of time before I find you”<sup>28</sup>. O editor não se deixou intimidar e acionou as autoridades cabíveis.

Cinco dias antes da revelação das ameaças de morte, Brevoort cedeu uma entrevista para a revista Time onde tentava explicar para o público leigo porque agora o Capitão América era um agente da Hidra desde sempre. Em dado momento ele não classificou Steve Rogers como um super-herói de história em quadrinhos, mas como algo maior. Para o editor-chefe o personagem era um *Ziegeist* americano, um termo alemão que significa o espírito de uma época, um conjunto intelectual e cultural do mundo. Para a editora, o que acontecia com Steve Rogers na verdade estava acontecendo com o mundo.

Porém o público não se agradou, a principal reclamação usada era a descaracterização do personagem, que um herói que havia lutado contra nazistas não tinha como se tornar um fascista. Outra queixa levan-

---

28. Em uma tradução livre: “Então, aproveitem sua ‘Fama’ enquanto vocês ainda podem respirar. É apenas uma questão de tempo antes de encontrá-los”. Trecho retirado da postagem no tumblr do dia 30 de maio de 2016: <http://brevoortformspring.tumblr.com/post/145142699918/nothing-else-to-lose>



tada pelos leitores era a imposição da editora de usar os quadrinhos para discutir política quando eles, na visão desses leitores, deveriam ser puramente escapistas e aventurecos. Brevoort, no dia 22 de janeiro de 2017, em sua conta do Twitter, contra argumentou usando um antigo texto do próprio Stan Lee, publicado em Abril de 1970, na coluna *Stan's Soapbox* na revista *Captain America* volume 1, número 124.

From time to time we receive letters from readers Who Wonder why there's so much moralizing in our mags. They take great pains to point out that comics are supposed to be escapist reading, and nothing more. But somehow, I can't see it that way. It seems to me that a story without a message, however subliminal, it's like a man without a soul. In fact, even the most escapist literature of all – old time fairy tales and heroic legends – contained moral and philosophical points of view. At every college campus where I may speak, there's as much discussion of war and peace, civil rights, and the so-called youth rebellion as there is of our Marvel Mags per se. None of us is untouched by the everyday events about us – events which shape our stories just as they shape our lives. Sure our tales can be called escapist – but just because something's for fun, doesn't mean we have to blanket our brains while we read it! Excelsior!

cause something's for fun, doesn't mean we have to blanket our brains while we read it! Excelsior!<sup>29</sup> (LEE, 1970, p.23).

Tais atitudes em relação ao que está acontecendo com a atual equipe editorial do Capitão América acabam por refletir como o personagem foi recebido em sua origem. A icônica capa do *Captain America* número 1, onde podemos ver o personagem socando o líder do partido nazista, Adolf Hitler, continua a ser glorificada até os dias de hoje, mas não foi bem assim no seu lançamento.

Na época, 1941, Hitler ainda era visto apenas como um líder máximo europeu, a guerra não havia eclodido para a nação americana, ainda era algo distante. A editora, então conhecida como *Timely Comics*, ficou receosa em usar uma figura política como um vilão em sua capa, já os autores, Joe Simon e Jack Kirby, não tinham dúvida. Sendo eles descendentes de judeus, queriam fazer desta capa uma declaração formal de guerra contra os ideais antissemitas pregados pelo *Führer* alemão.

Porém alguns americanos eram simpatizantes da causa nazista. Os quadrinistas começaram a ser caçados nas ruas de Nova York pelos

---

29. Em uma tradução livre: De tempos em tempos recebemos cartas de nossos leitores que se perguntam por quê há tanta moralidade em nossas revistas. Eles têm um grande cuidado de salientar que os quadrinhos são supostamente leitura escapista, e nada mais. Mas de alguma forma, não consigo ver isso dessa maneira. Para mim uma história sem uma mensagem, por mais subliminar que seja, é como um homem sem alma. Na verdade, até mesmo a literatura mais escapista de todas – os contos de fadas antigos e as lendas heroicas - continha pontos de vista morais e filosóficos. Em cada campus universitário onde posso falar, há tantas discussões sobre guerra e paz, direitos civis e a chamada rebelião juvenil como há em nossas revistas Marvel per se. Nenhum de nós é intocado pelos acontecimentos cotidianos - acontecimentos que moldam nossas histórias assim como moldam nossas vidas. Claro que nossos contos podem ser chamados escapistas - mas só porque algo é para se divertir, não significa que temos que cobrir o nosso cérebro enquanto lemos!

admiradores da causa alemã. O ódio começou a bater na porta da editora e todos os funcionários da futura Marvel começaram a se sentir acuados. As lendas dizem que o próprio Kirby certa vez não suportando os gritos de ódio desceu as escadas da editora e socou a cara do líder dos protestantes nazistas. Nas palavras de Joe Simon na sua biografia *The comicbook makers*:

Our irreverent treatment of their Feuhrer infuriated them. We were inundated with a torrent of raging hate mail and vicious, obscene telephone calls. The theme was “death to the Jews.” At first we were inclined to laugh off their threats, but then, people in the office reported seeing menacing-looking groups of strange men in front of the building on Forty Second Street and some of the employees were fearful of leaving the office for lunch<sup>30</sup> (SIMON, 2003, p.44).

A situação veio apenas a se resolver quando o então prefeito de Nova York, Fiorello LaGuardia, assumido admirador de histórias em quadrinhos, interveio em favor da *Timely Comics*. Ele disponibilizou uma guarda policial para proteção de toda a editora em turnos regulares para dispersar os protestantes. O líder político ainda reiterou por telefone com Joe Simon o compromisso e admiração por eles.

Quando Stan Lee trouxe o personagem de volta à ativa em 1964 pensava que ele seria uma ótima forma de rejuvenescer o espírito pa-

---

30. Em uma tradução livre: Nosso tratamento irreverente de seu *Führer* os enfureceu. Fomos inundados com uma torrente furiosa de cartas de ódio e telefonemas obscenos e perversos. O tema era “Morte aos judeus”. No início, estávamos inclinados a rir de suas ameaças, mas então, pessoas no escritório relataram avistar grupos ameaçadores de homens estranhos na frente do edifício na Rua 42 e alguns dos empregados temiam deixar o escritório para o almoço.

triotista americano, mas o via também como um ótimo material dramático ao representá-lo como um homem perdido no tempo. Porém o personagem foi mais forte, suas raízes progressistas se sobressaíram para o que ele fora planejado. Tanto Stan Lee como os autores subsequentes usaram o Sentinela da Liberdade como uma ferramenta para manifestar as posições políticas do corpo editorial da empresa, o velho soldado era usado para pregar a paz.

## Adversários temporais

Os atentados daquela manhã de terça-feira de 2001 ainda refletem no mundo do entretenimento americano. Os temas referentes ao evento ainda podem ser vistos nos quadrinhos, nos seriados de TV, na música pop, no teatro e principalmente nos filmes. Podemos identificar nas obras artísticas os cinco estágios do luto propostos pelo modelo de sofrimento do Kübler-Ross, a negação, a raiva, a negociação, a depressão e a aceitação.

Quando a perda é do indivíduo a passagem do luto pode ser mais rápida, mas quando falamos de uma nação o processo de sofrimento se torna mais lento e complicado, porém necessário.

Grief is the intense emotional response to the pain of loss. It is the reflection of a connection that has been broken. Most important, grief is an emotional, spiritual, and psychological journey to healing<sup>31</sup> (KÜBLER-ROSS, KESSLER, 2005, p.227).

---

31. Em tradução livre: O sofrimento é a intensa resposta emocional à dor da perda. É o reflexo de uma conexão quebrada. Mais importante, o sofrimento é uma jornada emocional, espiritual e psicológica para a cura.

Víamos nos filmes de super-heróis reflexos desse sofrimento. Os heróis já não lutavam para salvar o dia, mas para conter um mal já em movimento. Estavam lidando com as consequências dos atos de terror, o público agora já não acredita que heróis sejam capazes de impedir as ações do mal, apenas atenuar o seu impacto. É uma narrativa que se repete nas histórias.

Segundo o professor Richard Kearney em seu artigo *Narrating pain: the Power of catharsis*, a repetição narrativa desses eventos impactantes pode nos libertar da repressão obsessiva de um trauma.

The suffering of historical defeat, failure, exile and disinheritance is narratively transformed into cathartic act of fiction<sup>32</sup> (KEARNEY, 2007, p.145).

O trauma era real, as narrativas estavam fazendo um trabalho de cura com os seus ciclos de repetição, mas era preciso continuar em frente. O mundo está mudando, os atentados de 2001 fizeram parte desse processo, porém era preciso deixá-los para trás, é preciso vencer o trauma através do tempo.

Nos quadrinhos, Steve Rogers, ao longo dos anos, lutou contra nazistas, traidores americanos, comunistas infiltrados, perigos estrangeiros, alienígenas invasores, magos gananciosos, deuses espaciais, andróides assassinos, conquistadores temporais, clones malignos e antigos aliados, todos eles eram alusões aos inimigos reais do povo americano. No entanto o personagem está em eterna luta contra um mal ainda incomum a super-heróis, ele sofre com o tempo.

---

32. Em uma tradução livre: O sofrimento da derrota histórica, do fracasso, do exílio e da deserção é transformado narrativamente em atos catárticos de ficção.

Steve pode simbolizar para os fãs de quadrinhos um defensor da moralidade atemporal do *sonho americano*, mesmo eles não percebendo que o próprio conceito do sonho é algo fugaz. O herói é sempre representado em uma luta incansável por aquilo que acredita ser a “verdade comum”, mas essa “verdade comum” é inconstante.

O tão perseguido *sonho americano* nunca foi algo alicerçado em base rígida, imutável, pelo contrário, os anseios de um povo são formados por necessidades contemporaneizadas, coisas mundanas como água, comida ou moradia podem alterar o sonho, o ideal eremítico de uma nação. O cerne do personagem foi forjado em cima de princípios americanos datados do período da Grande Depressão, a crise de 1929, quando os Estados Unidos entraram em recessão econômica que acabou por colapsar toda a economia mundial. Foi um período de grande pesar entre os cidadãos americanos, mas também trouxe consigo um sentimento de esperança no futuro. Quando todos morriam de fome ao léu por causa de uma economia colapsada o sonho americano era representado por uma casa de tijolo vermelho com cercado de madeira branca, um sonho de esperança.

Um personagem galgado na moral e bons costumes de um país, como o Capitão América do Steve Rogers, sofrerá sempre o julgamento do tempo por seus atos refletirem morais que se tornam ultrapassadas. O que era digno durante o período de guerra se torna inadequado, infame ou mesmo ofensivo na convivência em uma sociedade em tempos de paz.

Os códigos morais de uma sociedade são volúveis graças ao convívio entre os seus membros e pelo desenvolvimento social oriundo da mudança ocasionada pelos avanços tecnológicos modificadores de padrões de comportamento. Ainda mais quando falamos de uma so-

cidade forjada no multiculturalismo e que acredita no direito do indivíduo comum, como os Estados Unidos dizem ser.

O Capitão buscava a Paz acima de tudo, esse era o ideal do personagem, seu mantra, mas algo assim pode ser perigoso. Essa trilha permite uma interpretação totalitarista, ou fascista se assim preferirem, pois a Paz também pode ser alcançada por um braço forte e opressor. A editora precisa recriar o personagem, buscar um novo ideal, um novo sonho, que represente um novo caminho para o país, um novo caminho para o mundo.

## Referências do apêndice

### B

BENDIS, Brian Michael; YU, Leinil Francis; **A coleção oficial de graphic novels Marvel: Invasão secreta**. São Paulo: Editora Salvat do Brasil, 2015.

BRUBAKER, Ed; EPTING, Steve; **Capitão América: o Soldado Invernal**. Baurueri, São Paulo: Panini Comics, 2011.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_; PERKINS, Mike; **Capitão América: Ameaça vermelha**. Baurueri, São Paulo: Panini Comics, 2011.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_; **Capitão América: A morte do sonho**. Baurueri, São Paulo: Panini Comics, 2012.

BRUBAKER, Ed; EPTING, Steve; **Capitão América: O homem que comprou a América**. Baurueri, São Paulo: Panini Comics, 2014.

BRUBAKER, Ed; HITCH, Bryan; ROSS, Luke; **Capitão América: Renascimento**. Baurueri, São Paulo: Panini Comics, 2015.

BRUBAKER, Ed; EPTING, Steve; ROSS, Luke; GUICE, Butch; **Capitão América: A flecha do tempo**. Baurueri, São Paulo: Panini Comics, 2015.

BRUBAKER, Ed; GUICE, Butch; BREITWEISER, Mitch; DEODATO JR, Mike; **Capitão América: O julgamento do Capitão América**. Baurueri, São Paulo: Panini Comics, 2017.

## C

CAPITÃO AMÉRICA. São Paulo: Panini Brasil, n. 01, mar. 2017.

CAPITÃO AMÉRICA. São Paulo: Panini Brasil, n. 02, abr. 2017.

CAPITÃO AMÉRICA. São Paulo: Panini Brasil, n. 03, mai. 2017.

CAPITÃO AMÉRICA. São Paulo: Panini Brasil, n. 04, jun. 2017.

CAPITÃO AMÉRICA. São Paulo: Panini Brasil, n. 05, jul. 2017.

CAPITÃO AMÉRICA. São Paulo: Panini Brasil, n. 06, ago. 2017.

CAPITÃO AMÉRICA. São Paulo: Panini Brasil, n. 07, set. 2017.

CAPITÃO AMÉRICA. São Paulo: Panini Brasil, n. 08, out. 2017.

CAPITÃO AMÉRICA. São Paulo: Panini Brasil, n. 09, nov. 2017.

CAPITÃO AMÉRICA. São Paulo: Panini Brasil, n. 10, dez. 2017.

CAPITÃO AMÉRICA. São Paulo: Panini Brasil, n. 11, jan. 2018.

CAPITÃO AMÉRICA. São Paulo: Panini Brasil, n. 12, fev. 2018.

## F

FRACTION, Matt; IMMONEN, Stuart; **A coleção oficial de graphic novels Marvel: A essência do medo – parte 1**; São Paulo: Editora Salvat do Brasil, 2017.

\_\_\_\_\_ ; \_\_\_\_\_ ; **A coleção oficial de graphic novels Marvel: A essência do medo – parte 2**; São Paulo: Editora Salvat do Brasil, 2017.

## K

KÜBLER-ROSS, Elizabeth; KESSLER, David. **On Grief and Grieving**:

**Finding the Meaning of Grief Through the Five Stages of Loss.** Estados Unidos: Scribner, 2005.

KEARNEY, Richard. Narrating pain: the Power of catharsis. **Paragraph**, Escócia: Edinburgh University Press, V.30, n.01, p. 51-66, mar. 2007.

## L

LEE, Stan. Stan's Soapbox. **Captain America**, Estados Unidos: Marvel Comics. Vol. 01, N. 124, p.23, abr. 1970.

## M

MILLAR, Mark; McNIVEN, Steve; **A coleção oficial de graphic novels Marvel: Guerra Civil.** São Paulo: Editora Salvat do Brasil, 2014.

## O

OS VINGADORES. São Paulo: Panini Brasil, n. 08, jul. 2017.

OS VINGADORES. São Paulo: Panini Brasil, n. 09, ago. 2017.

OS VINGADORES. São Paulo: Panini Brasil, n. 10, set. 2017.

## S

SIMON, Joe; Simon, Jim. **The comicbook makers.** Estados Unidos: Vanguard Productions, 2003.

## Sites

SPENCER TALKS CONFLICT BETWEEN “SAM WILSON, CAPTAIN AMERICA” & STEVE ROGERS. Disponível em: <[www.cbr.com/spencer-talks-conflict-between-sam-wilson-captain-america-steve-rogers/](http://www.cbr.com/spencer-talks-conflict-between-sam-wilson-captain-america-steve-rogers/)>. Acesso em: 10 fev. 2017.

A MARVEL EDITOR EXPLAINS HOW CAPTAIN AMERICA WAS A HYDRA AGENT ALL ALONG. Disponível em: <[time.com/4347224/captain-america-hydra-agent-marvel-tom-brevoort/](http://time.com/4347224/captain-america-hydra-agent-marvel-tom-brevoort/)>. Acesso em: 25 mai. 2016.

MARVEL'S SECRET EMPIRE JUST CHANGED THE GAME WITH A SHOCKER OF AN ISSUE. Disponível em: <[www.vox.com/culture/2017/5/17/15653192/marvels-secret-empire-spoiler-issue-2](http://www.vox.com/culture/2017/5/17/15653192/marvels-secret-empire-spoiler-issue-2)>. Acesso em: 25 mai. 2017.

NICK SPENCER HAS MADE CAPTAIN AMERICA GREAT AGAIN (BUT NOT HOW YOU THINK). Disponível em: <[www.cbr.com/nick-spencer-hydra-captain-america-great-again/](http://www.cbr.com/nick-spencer-hydra-captain-america-great-again/)>. Acesso em 21 fev. 2017.

NOTHING ELSE TO LOSE. Disponível em: <[brevoortformspring.tumblr.com/post/145142699918/nothing-else-to-lose](http://brevoortformspring.tumblr.com/post/145142699918/nothing-else-to-lose)>. Acesso em: 30 mai. 2017.

First Captain America Became Evil, Then the Comics World Erupted. Disponível em: <[www.vulture.com/2017/06/marvel-hydra-captain-america-nick-spencer.html](http://www.vulture.com/2017/06/marvel-hydra-captain-america-nick-spencer.html)>. Acesso em: 27 jun. 2017.

CAPTAIN AMERICA CO-CREATOR'S DAUGHTER COMMENTS ON HERO'S POLITICAL RESURGENCE. Disponível em: <[comicbook.com/2017/02/04/captain-america-joe-simon-politics/](http://comicbook.com/2017/02/04/captain-america-joe-simon-politics/)>. Acesso em: 4 fev. 2017.

BOX OFFICE CAPTAIN AMERICA FRANCHISE. Disponível em: <[boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=captainamerica.htm](http://boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=captainamerica.htm)>. Acesso em: 15 jul. 2017.

BOX OFFICE IRON MAN FRANCHISE. Disponível em: <[boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=ironmanfranchise.htm](http://boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=ironmanfranchise.htm)>. Acesso em: 15 jul. 2017.

BOX OFFICE AVENGERS FRANCHISE. Disponível em: <[boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=avengersfranchise.htm](http://boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=avengersfranchise.htm)>. Acesso em: 15 jul. 2017.

## Filmes

HOMEM de Ferro. Direção: Jon Favreau. Produção: Avi Arad, Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, Fairview Entertainment; 2008. 1 DVD (126

min.), son., color. Baseado nos personagens criados por Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck e Jack Kirby.

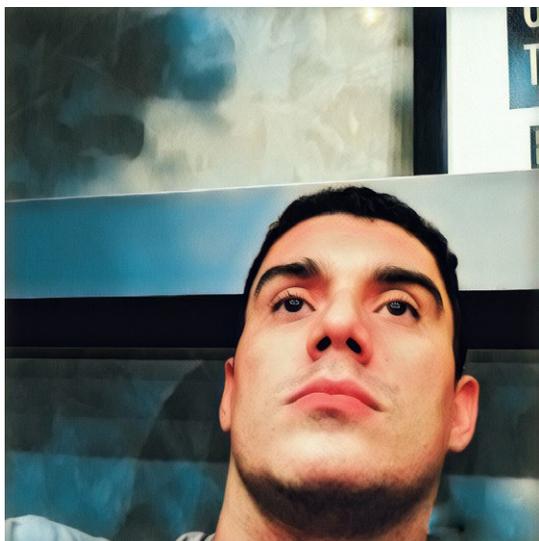
CAPITÃO América: O Primeiro Vingador. Direção: Joe Johnston. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2011. 1 DVD (125 min.), son., color. Baseado nos personagens criado por Joe Simon e Jack Kirby.

OS Vingadores. Direção: Joss Whedon. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2012. 1 DVD (144 min.), son., color. Baseado nos personagens criados por Stan Lee, Jack Kirby.

CAPITÃO América: O Soldado Invernal. Anthony Russo e Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2014. 1 DVD (136 min.), son., color. Baseado nos personagens criado por Joe Simon, Jack Kirby e Stan Lee.

## Daslei Emerson Ribeiro Bandeira

nasceu em Juazeiro da Bahia em 1981. Aos sete anos começou a colecionar histórias em quadrinhos de todos os estilos, mas principalmente títulos da editora Marvel, a grande *Casa de Ideias do Capitão América*. Em 1999 partiu para João Pessoa, Paraíba, para cursar Comunicação Social na UFPB. Acabou se tornando jornalista, videasta e documentarista, conseguindo alguns prêmios nesta área. Atualmente está tentando produzir sua primeira história em quadrinhos e retomar a glória de sua antiga coleção de HQ.





Um herói de guerra. Feito para a guerra. Em tempos de guerra. Contudo, ele foi criado para tempos onde os conflitos não passavam de combate homem a homem, com um inimigo em específico; não se sabia como ele poderia se comportar num embate onde este não tinha rosto nem corpo, seria apenas um sentimento que poderia ser representado em uma palavra: **TERROR.**