

## A Segunda Guerra Mundial na Linguagem dos Quadrinhos.

Como produções da Indústria Cultural/Cultura de Massa, as Histórias em Quadrinhos (HQ's) são, em grande medida, uma expressão do imaginário e podem servir, como resposta a anseios e expectativas coletivas ou como modelos ideológicos e comportamentais, tanto em suas expressões textuais quanto em suas seqüências narrativas em imagens. Pensar que toda obra quadrinizada é voltada essencialmente ao público infantil ou que seria uma literatura inferior a outras formas narrativas, é no mínimo, incorreto, para não dizer ingênuo.

Partindo então do pressuposto de que tanto narrativas textuais quanto imagens podem servir como um passo na identificação de visões de mundo, de interesses de um ou outro grupo detentor de formas variadas de poder em sociedade, não é absurdo pensar então nas HQ's como um potente e eficaz meio de propagação de idéias, crenças e modelos, sobretudo em momentos de intensa crise política e/ou econômica, como nos anos 1930 e 1940, nos EUA e na Europa. Porém, as nuances variam muito de país para país, de região para região, de cultura para cultura.

Desta forma, faremos uma breve análise de personagens norte-americanos - acusados de divulgadores de uma "propaganda ideológica" -, para nos ajudar a entender como se pensava a Segunda Guerra Mundial naquela época.

Assim que os Estados Unidos entraram na guerra em 1941, os meios de comunicação de massa foram utilizados para unificar a população, despertar o nacionalismo, levantar o moral e, claro, fazer com que os inimigos parecessem monstros. E que meio melhor do que os quadrinhos <sup>1</sup> e os desenhos, na época em plena ebulição, para fazer isso? Fosse disseminando imagens patrióticas, fosse incentivando políticas públicas de apoio aos militares, fosse sendo utilizados como meio propagandístico <sup>2</sup> e ideológico, os quadrinhos passaram a tomar seu lugar no esforço de guerra e desta forma, heróis com tema patriótico não demoraram a surgir.

---

<sup>1</sup> Segundo Cirne, as HQ's ocupavam uma posição central, como fonte de entretenimento, sendo uma das primeiras manifestações da Cultura de Massa, já que eram veiculadas diariamente, ou semanalmente pelos jornais.

<sup>2</sup> Propaganda "pode ser definida como a tentativa deliberada de uns poucos de influenciar as atitudes e o comportamento de muitos pela manipulação da comunicação simbólica". E esta influencia pode se dar "através de um veículo específico, em determinado ambiente cultural e ideológico, em um tempo e um lugar determinados".

Com a Grande Depressão (1929-1940) e a Segunda Guerra Mundial (1941-1945), as mulheres foram obrigadas a assumir papéis mais ativos na sociedade e na família. Muitas delas passaram a trabalhar em fábricas — principalmente de munições — para sustentar a família e ajudar nos esforços de guerra. “Outras — mais de 350 mil — foram ao próprio *front* auxiliando as tropas dos Estados Unidos, servindo como enfermeiras ou operadoras de rádio. Estas mudanças sobre a performance das mulheres na sociedade estadunidense refletiram-se nos quadrinhos de super-heróis. Até então os criadores e editores nunca haviam estado tão preocupados em criar novas idéias para atrair o público jovem feminino para suas publicações.

Por décadas, os criadores de quadrinhos de super-heróis julgaram que o público de suas histórias era predominantemente masculino. Durante a história dos *comics* houve muitas heroínas, mas a maioria tinha mais a finalidade de alimentar as fantasias de garotos adolescentes do que focar o interesse de uma audiência feminina.

Em 1942, fez então sua estréia a primeira super-heroína do mundo: a *Mulher Maravilha*, criada pelo psicólogo William Moulton Marston. Provocando certa celeuma, pois o conceito de uma figura feminina que subjugava o macho, em todos os sentidos, não era bem aceito. O editor-chefe Max Gaines procurou Marston com o objetivo de inventar uma nova personagem feminina no mesmo estilo de *Batman*, *Super-Homem* e outros super-heróis da época. Em resposta, ele escreveu uma história chamada "*Suprema, a Mulher Maravilha*" o que originou a nova personagem na *All Star Comics*, *Sensation Comics* e *Detective Comics*.<sup>3</sup>

Vinda de um passado mitológico, a princesa Diana, filha da rainha Hipólita e criada em uma ilha de Amazonas<sup>4</sup> - tinha poderes enormes, mas só usava a força em último caso. Ela resolvia tudo com a inteligência, astúcia e a utilização de seu laço mágico, no qual quem fosse amarrado só conseguia falar a verdade.

Ao contrário dos outros super-heróis, a sua missão não era só acabar com o crime, mas também reformar os criminosos e torná-los cidadãos de bem. A Mulher Maravilha usava (e usa) as cores da bandeira americana (além da águia no "top" e

---

<sup>3</sup> Por mais que a personagem seja uma representação tida na época como “positiva” da mulher - “positiva”segundo os parâmetros sobre os quais seus produtores se baseavam com o intuito de atrair o público feminino mais intensamente -, acabava-se por revelar um constructo do feminino sob os olhos masculinos.

<sup>4</sup> Amazonas que prescindiam do masculino para sobreviver. De acordo com Cavalcanti, os braceletes que a personagem usa seriam uma lembrança da época mitológica em que as Amazonas haviam sido vencidas e escravizadas por Hércules. O uso dos braceletes que permitem desviar balas e demais artefatos sem que a personagem seja ferida, seria uma forma de dizer que ela está usando contra os homens aquilo que eles usaram contra nós mulheres para nós escravizar.

estrelinhas no shortinho) e, na maioria das HQ's deste período inicial, combatia o crime e ajudava as mulheres. Ela tinha uma função importante na guerra verdadeira: mostrar para as mulheres que elas tinham de entender seu potencial, serem capazes de cuidar de si mesmas e lutar por direitos iguais.

Com a volta dos soldados para os EUA, as vendas da revista foram reduzidas consideravelmente (na mesma medida em que as mulheres foram recolocadas em "seu lugar": dentro de casa).

*Tio Sam* (personificação nacional dos Estados Unidos), também ganhou uma versão em quadrinhos onde justificava em sua capa a isenção dos Estados Unidos da responsabilidade sobre a entrada na II Guerra Mundial. *Tio Sam* ecoava o mantra que imbuía a nação norte-americana da função de disciplinadora do mundo, o gigante pacífico que agia quando provocado, e não por interesse próprio.

Por um bom tempo a temática de guerra perduraria nas capas das HQ's. Eram comuns, caricaturas de Hitler, Mussolini e Hirohito em situações cômicas. Mas, representações realistas também tinham espaço. Entretanto, a tarefa mais importante dos personagens de quadrinhos no esforço de guerra era estimular o público a comprar bônus de guerra, ou seja, títulos de dívida pública que ajudavam a financiar as operações militares na zona de combate.

A capa da edição número 58 da *Action Comics*, pode ser tomada como exemplo dessa prática. Usando sua superforça, *Superman*, figurava em um cartaz com os seguintes dizeres: "VOCÊ também pode estapear um japa comprando bônus de guerra e selos".

Em 1942 a Ordem de Exclusão Civil 346 garantiu que todos os cidadãos de ascendência japonesa na costa do Pacífico deveriam se reportar a centros militares, de onde foram enviados para campos de "relocação". Os "japas", como eram constantemente apresentados nas capas dos gibis logo tomaram para si o posto de inimigo preferencial dos heróis combatentes, sendo muito mais comuns que nazistas ou fascistas.

Em cartazes veiculados neste período, pode-se verificar a utilização de representações racistas e estereotipadas do inimigo japonês. É impossível ignorar um forte elemento de preconceito nas representações das forças japonesas encontradas nas revistas e cartazes da época. Um exemplo claro de emprego do *principio da*

desfiguração<sup>5</sup>, criado por Joseph Goebbels e utilizado também pelos americanos.

As forças nipônicas eram constantemente retratadas com traços inumanos nos desenhos de Jack Kirby na revista *Captain American* e mesmo artistas com um viés mais realista desenhavam o inimigo oriental de forma caricata, sempre em situações de fuga ou derrota. Soldados europeus do Eixo também eram sempre apresentados sendo derrotados, mas sofriam bem menos deformações em sua aparência.

A opção norte-americana por quem se caricaturava demonstra a existência de um preconceito prévio que, no âmbito de uma declaração de guerra, ganhava legitimidade para ser demonstrado à luz do dia. Os limites entre patriotismo e intolerância eram borrados, e o que deveria servir como demonstração de apoio às tropas tomava a forma de uma linguagem visual que incentivava a exclusão. Com seus traços fisionômicos característicos tornado-se símbolos denunciadores de perversidade e covardia, um norte-americano de ascendência japonesa, passou a ter muita dificuldade de ser visto como um verdadeiro cidadão dos Estados Unidos.

O fim da Segunda Guerra Mundial não foi um tema muito presente nas capas das histórias em quadrinhos de 1945. Para a maior parte dos títulos, houve apenas um súbito desaparecimento dos vilões nazistas e japoneses que povoaram as cenas de ação dos anos anteriores, substituídos por gangstêres ou monstros e super-heróis por personagens cômicos. Desta forma, quase todos os super-heróis que existiam na época, ganharam de seus autores aventuras nas quais enfrentavam espiões nazistas ou conspirações de alemães, japoneses e italianos. Todavia, os super-heróis não foram os únicos a irem para a Guerra.

Os estúdios *Disney* - cuja música "Quem tem medo do Lobo Mau" (Os três porquinhos) já tinha sido usada pelo governo como slogan do "New Deal" do governo Roosevelt-, tiveram seus personagens praticamente "convocados" a realizar propaganda contra os inimigos dos EUA. As histórias - e mais ainda as capas das edições - abordavam excessivamente o momento tenso por que passava o mundo, e eram sempre vistas sob uma ótica caseira,

---

<sup>5</sup> Princípio do exagero e desfiguração - Converter qualquer anedota ou brincadeira em grave ameaça. Tanto os Ingleses quanto os Norte Americanos, veiculavam propaganda preconceituosa visando instigar os soldados contra o inimigo. Certas peças de comunicação, por exemplo, retratavam os soldados japoneses e Alemães como pessoas sádicas, desprovidas de emoções e até estupradores. A propagação da idéia do inimigo não humano, incentiva o ódio e elimina responsabilidades, estimulando em conseqüência a prática de atrocidades.

mostrando a escassez de produtos (incluindo alimentos) decorrente da guerra.

Foram feitos documentários e filmes a respeito do conflito, mas isso era pouco. Assim, *Mickey e Donald* acabaram entrando no combate. O ratinho foi usado em todo o tipo de material, até mesmo cartazes de guerra no qual lembra os americanos do ataque japonês a Pearl Harbor e diz que é preciso ficar alerta. "Mickey Mouse" teria sido, inclusive, um dos códigos usados pelas tropas americanas no desembarque na Normandia, no "Dia D".

Já *Donald*, em *A Face do Führer* de 1943 (curta-metragem de animação), é representado como um louco nazista, um pobre homem simples alemão que sofria lavagem cerebral do nazismo e se tornava um soldado humilhado, obcecado e insano.

Vale lembrar ainda que os personagens *Zé Carioca* (Brasil) e *Panchito* (México) surgiram nesta época em decorrência justamente da política de boa vizinhança dos EUA em função da guerra, como forma de angariar a simpatia dos países candidatos a integrar o grupo dos Aliados na Segunda Guerra Mundial.

Hitler, que por sinal baniu os gibis de *O Príncipe Valente* das cidades que conquistava, mandou seu ministro das comunicações, Goebbels, preparar um duro discurso atacando os personagens Disney, em especial *Donald*. Já Benito Mussolini, proibiu a venda dos gibis norte-americanos na Itália.

Os aliados, como se sabe, ganharam a guerra e os personagens voltaram a "ser civis". Mas demonstraram ser ótimos soldados. E, com certeza, o governo não teria dúvidas em convocá-los de novo se preciso...

#### **BIBLIOGRAFIA CONSULTADA:**

CIRNE, Moacy. "Por que ler os quadrinhos". In: CIRNE, Moacy(org.) *Literatura em Quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira/Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

ECO, Humberto. *Apocalípticos e Integrados*. 5º Ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

ALMEIDA, Fábio Chang. & SANTOS, Charteris Santos dos. "A figura do Tio Sam na propaganda Política dos Estados Unidos em Guerra". In: [http://www.ufrgs.br/propesq/livro3/artigo\\_charteris.htm](http://www.ufrgs.br/propesq/livro3/artigo_charteris.htm) Acessado pela última vez em 07/06/2008.

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. "As mil faces do herói: o mito, o cavaleiro e suas razões androcêntricas nas HQ's de aventura". In: *História, Imagens e Narrativas*. N°2, Ano 1, setembro 2006. In: <http://www.historiaimagem.com.br/edicao2abril2006/milfacesheroi.pdf> Acessado pela última vez em 07/06/2008.

COUSTAN, Dave. "Os segredos proibidos da Mulher-Maravilha". In: <http://lazer.hsw.uol.com.br/mulher-maravilha.htm> Acessado pela última vez em 01/07/2008.