

HISTÓRIA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: APONTAMENTOS E REFLEXÕES

GUSTAVO SILVEIRA, RIBEIRO¹;
ARISTEU ELISANDRO MACHADO, LOPES²

¹Universidade Federal de Pelotas – guga_ribeiro2@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – aristeuufpel@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

A pesquisa em história utilizando as mídias como fonte tem se mostrado crescente na academia. Pesquisas com filmes, desenhos animados e histórias em quadrinhos, são cada vez mais presentes em eventos e periódicos científicos. No entanto, a historiografia brasileira ainda é muito resistente ao uso dessas fontes na pesquisa. Portanto, o objetivo deste trabalho é suscitar uma breve reflexão sobre as possibilidades da pesquisa em história utilizando as mídias como fontes, neste caso especificamente as histórias em quadrinhos.

Essa discussão será fomentada a partir de nossa pesquisa sobre as histórias em quadrinhos do Capitão América, publicadas pela editora *Timely* entre 1941 e 1943 nos Estados Unidos. Apenas após a Segunda Guerra Mundial, com o surgimento e difusão da televisão, a mídia se tornaria uma influência predominante nas sociedades capitalistas

Entretanto, nos anos 1940 a indústria cultural já se apresentava sob diversas formas como o cinema, rádio, revistas, histórias em quadrinhos, propaganda e a imprensa (KELLNER, 2001). De acordo com Kellner, nesse momento esses produtos da indústria cultural já haviam começado a “colonizar o lazer e a ocupar o centro do sistema de cultura e comunicação nos Estados Unidos e em outras democracias capitalistas [...]” (KELLNER, 2001).

Em 1941 a Europa estava em guerra, os Estados Unidos se mantinham neutros, pois grande parte da população era contra a entrada do país no conflito. Porém, chegavam inúmeros relatos sobre as perseguições que os judeus estavam sofrendo na Alemanha hitlerista. Martin Goodman, dono da editora *Timely*, era descendente de judeus e assim como outros descendentes de judeus preocupava-se com a aparente inércia do governo estadunidense diante do crescimento do nazismo.

Assim, no início de 1941 Goodman encomenda a dois roteiristas seus que criassem um personagem o qual incorporasse valores patrióticos. Suas histórias foram utilizadas como uma forma de propaganda antinazista, por isso o herói enfrentaria uma série de inimigos como espiões, sabotadores, cientistas, soldados, todos alemães com o objetivo de enfraquecer e invadir os Estados Unidos.

Em março de 1941 foi lançada a primeira edição de *Captain America Comics*, vendendo cerca de um milhão de exemplares o sucesso do novo super herói foi imediato. As histórias do Capitão América foram publicadas ininterruptamente durante todo o período da Segunda Guerra e após até 1947 com algumas interrupções.

2. METODOLOGIA

Por se tratar de uma fonte com uso recente em pesquisas históricas, não há nenhuma metodologia desenvolvida com o objetivo de analisá-las. Portanto, foi necessário reunir autores de diferentes áreas para que fosse possível pensar uma metodologia adequada às peculiaridades dessa fonte. Autores como o famoso quadrinista estadunidense Will Eisner, que não apenas produziu histórias em quadrinhos, mas também teorizou sobre. Outro autor fundamental foi o filólogo espanhol Rubén Varillas que se analisou exaustivamente de que maneiras as histórias em quadrinhos transmitem informações, mensagens e discursos.

A pesquisa apresentada neste trabalho teve como objetivo principal analisar as representações sobre a política estadunidense entre 1941 e 1943. Esse recorte temporal foi realizado para fins metodológicos. Como citamos anteriormente, os Estados Unidos se mantiveram neutros por um tempo considerável, entraram no conflito após o ataque surpresa japonês a *Pearl Harbor* em 07 de dezembro de 1941. Dessa forma, objetivamos analisar como essas mudanças na política em relação a guerra foi representada nas histórias. Foram analisadas vinte e três edições de *Captain America Comics*.

Tomando como base as obras de Eisner e Varillas sobre quadrinhos, analisamos os roteiros das histórias, seu desenvolvimento e conclusão. A análise dos personagens não foi realizada com base em suas representações em uma ou duas histórias. Sua análise foi desenvolvida a partir das observações de uma série de histórias publicadas ao longo das vinte e três edições selecionadas.

Entendemos que as histórias em quadrinhos se constituem enquanto um texto híbrido, reunindo imagem e texto (BURKE, 2003). Porém, para analisá-la não podemos conceber esses dois componentes separadamente, uma vez que o significado é produzido pela junção de ambos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após uma análise mais demorada que resultou em um trabalho de conclusão de curso¹ e em publicações, percebemos que as histórias em quadrinhos do Capitão América, publicadas pela editora *Timely* nos anos de 1940, continham uma série de representações sobre a política estadunidense em relação à guerra nesse momento.

Porém, os resultados obtidos até o momento com essa pesquisa mais do que produzir quaisquer conclusões, trouxe novas inquietações e possibilidades para novos rumos na pesquisa. Observamos que o Capitão América incorporava uma série de valores tradicionais na sociedade estadunidense desse período. O uso dessas histórias com o intuito de fazer uma propaganda antinazista seria, a nosso ver, apenas a superfície do que pode ser explorado nessa fonte.

Por terem sido produzidas em um período em que os Estados Unidos se recuperavam de uma profunda crise econômica e despoitava uma guerra na

¹ RIBEIRO, Gustavo Silveira. **Entre o Real e o Ficcional**: representações da política americana em *Captain America Comics* (1941 – 1943). 2014. 58 ff. Trabalho de conclusão de curso. (Graduação em História Licenciatura) – Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2014. O autor é atualmente aluno do curso de Bacharelado em História (UFPEL).

Europa, as histórias podem ter captado muitas das inquietações desse período. Kellner aponta que por almejar atingir um grande público a cultura da mídia “deve ser eco de assuntos e preocupações atuais, sendo extremamente tópica e apresentando dados hieroglíficos da vida social contemporânea” (KELLNER, 2001).

Além disso, há uma série de relações que podem ser exploradas, desde que se construa um arcabouço teórico apropriado. Há a possibilidade de se problematizar nessas fontes questões de gênero, sexualidade e raça, por exemplo.

4. CONCLUSÕES

Entendemos que apesar das inovações que ocorreram na historiografia no século XX, como a ampliação da compreensão do conceito de fonte com a Escola dos *Annales*, o século XIX desponta com novos desafios para os historiadores. Fazer com que as pesquisas em mídias conquistem seu espaço e sejam ampliadas, certamente é um deles. A necessidade de desconstruir velhos hábitos que permanecem na academia é cada vez mais latente.

As histórias em quadrinhos como constatamos ao longo da pesquisa, podem fornecer muitas informações significativas para os historiadores e embasar pesquisas muito frutíferas. Porém, dada a complexidade dessas forças, os historiadores terão o desafio de montar arcabouços teóricos sólidos o suficiente para embasar suas pesquisas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005

GUBERN, Román. **Patologías de la imagen**. Barcelona: Anagrama, 2004.

HALL, Stuart. **Representation**: Cultural representations and signifying practices. London: Sage, 1997.

HOBSBAWM, Eric. **A Era dos Extremos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.

MORENO, José Joaquín Rodríguez. **Los cómics de la segunda guerra mundial**: producción y mensaje en la editorial Timely (1939 – 1945). Cádiz: UCA, 2010.

_____. **El Capitán América y la II Guerra Mundial**. Disponível em: <
<http://www.elcoloquiodelosperros.net/numero11/ideafix.htm#camerica>>. Acesso em: 08 out.2013.

VARILLAS, Rubén. **La arquitectura de las viñetas**: texto e discurso en el cómic. Sevilla: Viaje a Bizancio, 2009

