

IDEOLOGIA E REPRESENTAÇÃO – OS HERÓIS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ESTADUNIDENSES E SUAS RESPECTIVAS HISTÓRIAS COMO REPRESENTAÇÃO IDEOLÓGICA NA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

ARTUR RODRIGO ITAQUI LOPES FILHO¹; ARISTEU ELISANDRO MACHADO
LOPES²

¹Universidade Federal de Pelotas – artursan@gmail.com

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

1. INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos se tornaram um meio de comunicação ímpar por promover um espaço fecundo para a exposição das ideias relativas aos seus criadores. Materializadas nas policromias dos muitos personagens que ilustram esse meio de comunicação, as ideias que esses mesmos personagens representam compreendem o universo da projeção, não diferente do ato criador de um artista ou na deliberada seleção arbitrária que ocorre no ato de descrever um determinado evento vivido.

Compreendendo a arte de criar um personagem como um ato de selecionar aquilo que virá compor a essência de uma criatura (não-concreta) e que irá servir de condutor de sua conduta ficcional, a ação do criador, entendemos, corresponde um ato de auto-exposição, na medida em que aquilo criado expõe, ainda que de maneira indireta, um pouco daquilo que compõe os valores carregados pelo autor, seja de maneira intencional ou não. Ressaltamos isso, pois compreendemos que não necessariamente essas ideias são expostas conforme a vontade do autor e sim, surgem enquanto exposição de pré-conceitos, posicionamentos, influências, cultura, traumas, vivências particulares, enfim, uma gama de influências que tornam o criador um indivíduo e que, mesmo frente a uma obra dotada de uma intencionalidade explícita, deixa rastros de sua personalidade/particularidade, revelando mais do que aquilo objetivado revelar.

Segundo Irwin (2005):

As melhores histórias em quadrinhos de super-heróis, além de divertirem, introduzem e abordam de forma vívida algumas das questões mais interessantes e importantes enfrentadas por todo ser humano – questões referentes à ética, a responsabilidade pessoal e social, à justiça, ao crime e ao castigo, à mente e às emoções humanas, à identidade pessoal, à alma, à noção de destino, ao sentido de nossa vida, ao que pensamos da ciência e da natureza, ao papel da fé na aspereza deste mundo, à importância da amizade, ao significado do amor, à natureza de uma família, às virtudes clássicas como coragem e muitos outros temas importantes. (IRWIN, 2005, p.11).

As características atribuídas a um personagem em uma história em quadrinhos (considerando aqui qualquer história em quadrinhos), traz consigo elementos que compõe a particularidade de seu criador, mas tais particularidades, acreditamos, expressam, de maneira geral, a tendência imperante em um determinado período do desenrolar temporal. O autor, ainda que seja um indivíduo dotado de características ímpares, mimetiza, em sua singularidade e independente de seu querer. Em face à sua criação, vivência e experiência que decorrem da influência dada pela conjuntura sociopolítica, econômica e cultural de sua época, o personagem e o tom da narrativa dada a esse nos permite

compreender a história de um determinado período do tempo, na medida em que essa serve de raiz para o juízo/posicionamento expresso na forma que compõe seu personagem e no tom da narrativa que virá compor suas muitas histórias.

As características imperantes em um determinado meio vivido, traz ao criador as ferramentas necessárias para a promoção da leitura (interpretativa), tanto daquele considerado um igual, quanto daquele considerado um diferente (sendo o outro a representação do não-igual). A leitura promovida acaba por propiciar o desenvolvimento de conceitos que decorrem daquilo observado, os quais passam a compor o universo conceitual referente ao mesmo; desse modo, se tornando o princípio da verdade que descreve a coisa observada. Mas como o juízo já se encontra imerso em uma gama de pré-conceitos estabelecidos e que constituem parte da essência do criador, a criação acaba por se tornar uma representação (alegórica) de um juízo formado a partir de outros juízos pré-estabelecidos. Tendo como foco de análise o período da Segunda Guerra Mundial, o presente trabalho buscará apresentar uma seleção de personagens estadunidenses do período de 1939 à 1945, enquanto representações ideológicas do espírito nacionalista vivenciado, a fim de endossar a teoria que nos fundamenta.

2. METODOLOGIA

O processo metodológico a ser utilizado se concentra em três pontos distintos de ação, os quais concatenam com o objetivo da pesquisa em questão. Em uma primeira instância, buscaremos nos centrar na questão da representação, narrativa e ideologização do mundo, para tanto, buscaremos nos valer de algumas obras específicas de autores da área da filosofia, os quais contribuem em muito com a pesquisa. A *Crítica da razão pura* (2013), de Immanuel Kant, é a obra que usaremos como referência inicial para tratar da maneira pela qual passamos a nos relacionar com o mundo e promover juízos acerca do todo que nos circunda. A obra *Ideia de uma História Universal de um Ponto de Vista Cosmopolita* (2012) consolida sua teoria enquanto entendimento positivado de um processo epistemológico aplicado a história, o qual entende que, mesmo havendo a impossibilidade de acessarmos a essência concernente aquilo observado, poderíamos, através de metodologias centradas no princípio da razão organizadora, acessar verdades mais consistentes referente ao mesmo.

Contrapondo a positividade kantiana, temos os textos de Walter Benjamin, em especial, *Sobre o conceito de história* (2008), *O narrador* (2008), *Experiência e pobreza* (2008) e *O autor como produtor* (2008). Os textos em questão auxiliarão na defesa da tese pretendida, que atenta em apontar que a representação não se encontra imune da interpretação de seu narrador, cabendo, ainda que de maneira indireta, um juízo, o qual se manifesta na seleção do que narrar e, igualmente, em como narrar determinado evento para um interlocutor. Por fim, T. W. Adorno corrobora com a fundamentação teórica do presente trabalho com as obras *Dialética negativa* (2009), *Três estudos sobre Hegel* (2013) e *Dialética do esclarecimento* (1985), onde a teoria da totalidade se aplica enquanto parte da estrutura de poder responsável por fazer com que uma determinada representação de mundo se firme enquanto paradigma de uma época, pois o princípio que rege a criação de um personagem e sua narrativa decorre do movimento epistemológico de entendimento do mundo. Esse processo se desdobra no entendimento de que somos dotados de verdades, as quais passam a orientar toda a maneira pela qual nos relacionamos com o mundo,

incluindo os objetos de nossa criação. As histórias em quadrinhos e seus personagens, segundo essa lógica, acabam se tornando, igualmente, representações ideológicas, embebidos na interpretação de mundo que compõe a particularidade de seu autor. Essa particularidade provém da sua relação com as verdades pré-estabelecidas, as quais o formaram cidadão de uma determinada nação, de uma determinada cultura e de um determinado conjunto de valores que, inevitavelmente, o compõe. Desse modo, sua criação passa a ser a materialização do ideal que o compõe, isto é, uma representação ideológica em face ao espírito de uma época.

No âmbito da representação e da narração gráfica, formando um elo com o universo das histórias em quadrinhos, as obras de Will Eisner e Scott McCloud, a saber, *Narrativas gráficas* (2005) e *Desvendando os quadrinhos* (1993), nos permitem migrar do universo da pura epistemologia, para o da representação concreta, onde as histórias em quadrinhos nos são apresentadas como objeto de pesquisa, sobre as quais aplicaremos a tese que pretendemos defender. Em conjunto, Douglas Kellner, com sua *Cultura da Mídia* (2001) e William Irwin com sua obra *Introducing philosophy through pop culture* (2011), nos trarão bases de como abordar, metodologicamente as histórias em quadrinhos enquanto objeto de análise.

Dada a fundamentação teórica que embasará toda a reflexão acerca das histórias em quadrinhos estadunidenses ao longo do período da segunda guerra mundial e que endossará nosso entendimento das mesmas como representação ideológica do tempo (influenciando no entendimento da própria história), temos a obra de Fredric Wertham, *Seduction of the innocent* (1954) e de Ariel Dorfman e Armand Mattelart, *Para ler o pato Donald* (1980), como referências primeiras por serem precursores na leitura interpretativa dos personagens das histórias em quadrinhos e suas respectivas narrativas. Ainda que essas sejam entendidas pelos autores enquanto decorrentes de um juízo valorativo de um tempo, dotados de uma intencionalidade maquiavélica em sua produção, os autores contribuem em nossa pesquisa na forma com que tratam as questões referentes ao universo das histórias em quadrinhos, referenciando imagens e se permitindo uma peculiar liberdade interpretativa acerca das mesmas, sempre referenciando o meio vivido e usando as imagens (selecionadas), entendidas enquanto fragmentos de sua representação (direta).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Até o presente momento da pesquisa, o levantamento bibliográfico de autores que trabalham com o tema da representação e da ideologia enquanto um inevitável processo de interpretação do mundo, endossam a teoria fundacional, a qual o trabalho atualmente se sustenta, indicando o caminho para a iniciar a análise do cenário da Segunda Guerra Mundial.

4. CONCLUSÕES

O presenten trabalho tem enquanto conclusão o entendimento de que as histórias em quadrinhos trazem com sigo um conjunto de ideologias as quais expõem, inevitavelmente e de maneira representacional, as particularidades de seu criador, sendo possível ser observado tanto na narrativa quanto na caracterização física dos muitos personagens existentes ao longo do tempo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

SOBRENOME, Letras Iniciais dos Nomes. **Título do Livro**. Local de Edição: Editora, ano da publicação.

Ex.: JENNINGS, P.B. **The practice of large animal surgery**. Philadelphia: Saunders, 1985. 2v.

ADORNO, T. W. **Dialética negativa**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

_____. **Três estudos sobre Hegel**. São Paulo: UNESP, 2013.

_____.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

BENJAMIN, W. **Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 2008.

BRAGA, F.; PATATI, C. **Almanaque dos quadrinhos – 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

DIPAULO, M. **War, politics and superheroes**. Jefferson, North Carolina and London: Mcfarland & Company, inc., 2011.

DORFMAN, A.; MATTELART, A. **Para ler o pato Donald – comunicação de massa e colonialismo**. São Paulo: Paz e Terra, 1980.

EISNER, W. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

HOWE, S. **Marvel comics a história secreta**. São Palo: Leya, 2013.

IRWIN, W. **Super-heróis e a filosofia**. São Paulo: Madras, 2009.

_____. **Introducing philosophy through pop culture**. Canada: Wiley-Blackwell, 2011.

KANT, I. **Ideia de uma História Universal de um Ponto de Vista Cosmopolita**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

_____. **Crítica da razão pura**. Petrópolis: Vozes, 2012.

KELNER, D. **A cultura da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.books, 1993.

MOYA, A. **SHAZAM!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

WERTAM, F. **Seduction of the innocent**. New York: Rinehart, 1954.

WESCHENFELDER, G. **Filosofando com os super-heróis**. Porto Alegre: Mediações, 2011.