



A REPRESENTAÇÃO DOS SUPER-HERÓIS SUPERMAN E CAPITÃO AMÉRICA COMO INSTRUMENTO IDEOLÓGICO ESTADUNIDENSE

Rodrigo Moraes Cunha*¹
Faculdade Porto-Alegrense
rohistoriador@gmail.com

RESUMO: O presente artigo possui o propósito de desenvolver uma análise acerca das representações ideológicas através das personagens de histórias em quadrinhos do Capitão América e do Superman ao longo do tempo de existência. Averiguando a posição política ideológica presente nas personagens, bem como as relações de poder e dominação que estas publicações podem gerar em seu público alvo. A problemática em questão será demonstrar como estes personagens são utilizados como ferramenta de propaganda ideológica estadunidense bem como o conteúdo ideário presente nos personagens Superman e Capitão América. As HQs do Capitão América e do Superman são as ferramentas adequadas para este feito, por se tratar de personagens que carregam em si os “valores” estadunidenses e conseqüentemente os propaga pelo mundo a fora, por meio da publicação de suas revistas numa centena de países.

Palavras-chave: Representações; Capitão América; Superman; Ideologia;

ABSTRACT: This article has the aim of developing an analysis about the ideological representations through the characters in comics of Captain America and Superman over time of existence. Checking the political ideological present position in the characters, as well as the relations of power and domination what these publications can produce in his white public. The problematics open to question will be to demonstrate as these characters are used like tool of ideological North American advertisement as well as the content present ideas in the characters Superman and Captain America. The HQs of the Captain America and of the Superman they are the tools adapted for this act, because of treating characters who overdo you the North American "values" and consequently it propagates them around the world, through the publication of his magazines in a hundred of countries.

Keywords: Representations, Captain America, Superman, Ideology;

* Graduado em História pela Faculdade Porto-Alegrense – FAPA. Cursa atualmente o curso de especialização em Ensino da Geografia e da História pela Faculdade de educação da UFRGS.

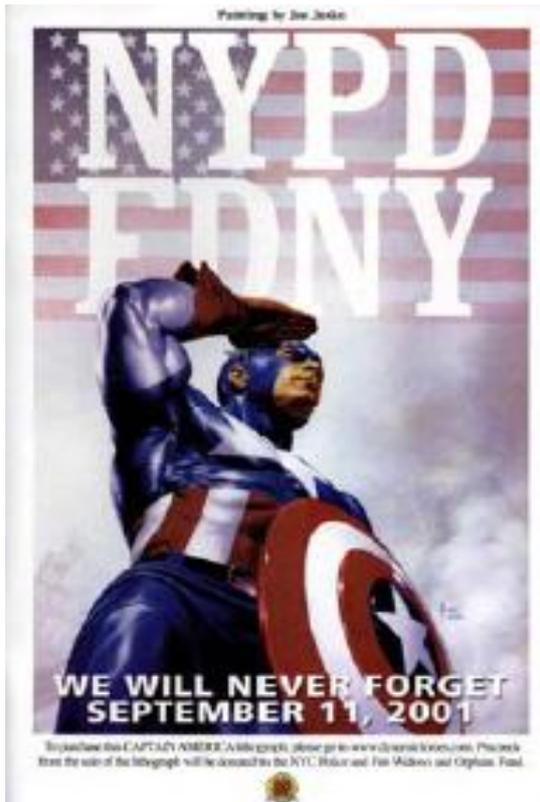


Figura 1: Nós nunca nos esqueceremos do onze de setembro. Tradução livre.



Figura 2: Superman reverenciando bombeiros, médicos e pessoas comuns. Tradução livre.

Introdução

Com os atentados terroristas desferidos contra os EUA nas torres gêmeas (world trade Center), em New York, e no Pentágono, os editores das duas principais editoras de histórias em quadrinhos do EUA não perderam tempo e aproveitaram o espírito patriótico, para lançar uma série de cartazes e aventuras, tanto do Capitão América como do *Superman*. As duas maiores expressões dos quadrinhos representantes e defensores do *American way of life*².

Como diz Souza: “No caso do Capitão América, foi decidido cancelar a revista regular do herói e criar uma nova série, [...] publicações mais “adultas” e mais “realistas” [...]. Para essa nova visão do personagem, mais humanista e apresentando

² Modo de vida americano. Tradução livre. Tradução Livre.



temas políticos³”. Para essa nova construção do representante quadrinístico do modo de vida americana, são convocados o roteirista John Ney Rieber e o desenhista John Cassaday, ambos de orientação humanista e de crítica social em seus trabalhos. No entanto, sem tempo para perder os editores responsáveis pelo Capitão América lançaram uma série de cartazes (fig. 01⁴) demonstrando seu apoio, mediante a frase informada no cartaz, e implicitamente, o que estava por vir quando se presta atenção na figura em si. Esse cartaz tem um simbolismo muito claro na sua construção que é o de elevar o espírito patriótico do povo estadunidense. No cartaz nota-se o Capitão América sendo apresentado de baixo para cima em uma posição de altivez batendo continência com a bandeira americana ao fundo e nuvens acinzentadas advindas da queda das torres além do escudo em posição de destaque protegendo o ventre. Toda essa construção simbólica possui a intenção de, além de honrar os mortos nesse fatídico dia, preparar “o terreno” para a retaliação que viria pouco tempo depois.

Na figura seguinte não há frase, mas sim uma compreensão bem simples que é a de reverência aos verdadeiros heróis do 11-09 (fig. 02⁵). As mensagens implícitas eram postas nestes cartazes, no caso da figura 02 é a capa de uma revista do *Superman* onde este observa o trabalho dos bombeiros e se resigna do por que ele não existe realmente, e espalhados por toda a cidade.

Contudo, estes figuras não tiveram apenas o “Sentinela da Liberdade⁶” como garoto propaganda. O último kriptoniano, comumente chamado de Superman, também se engajou nesta onda patriótica promovida pelas grandes editoras de quadrinhos estadunidenses. Esta técnica utilizada pelos editores responsáveis pelos respectivos heróis não é nova, ao contrário, ela é bem antiga e amplamente trabalhada ao longo da história, principalmente a partir do século XX. No entanto, para a luta contra o

³ SOUZA, Nano. (2003) “Capitão América: Vilão ou Herói?”. Matéria do site Universo. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/capitao_american1.cfm>

Acesso em: 18/09/2010.

⁴ Imagem disponível em: <<http://www.meioobvio.com/2011/09/especial-de-hqs-em-homenagem-ao-11-de.html>> Acessado em: 25/06/12.

⁵ Imagem disponível em: <<http://clavedosul.blogspot.com.br/2011/09/os-quadrinhos-e-o-11-de-setembro.html>> Acessado em: 01/07/12.

⁶ Outra forma de chamar o Capitão América.



terrorismo, inimigo desconhecido, já que este não é um país, mas pessoas que diante de

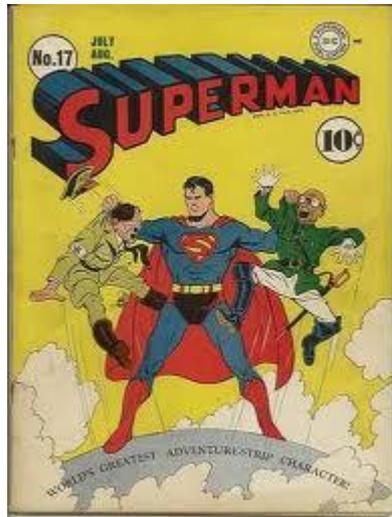


Fig. 03: Propaganda de Guerra nos quadrinhos do Superman durante a segunda guerra.



Fig. 04: Capa mostra vinculação do Capitão América com a história militar estadunidense.

um poderoso império, neste caso os EUA, e sua ganância optaram pelo uso da violência.

Dois heróis uma história

Para que ficassem mais atuais, já que estes heróis já viveram muitas guerras desde suas criações, tais como a própria segunda guerra, onde ambos, Capitão América e *Superman* (figs. 03⁷ e 04⁸), participaram ativamente no esforço de guerra, bem como durante toda a guerra fria e seus conflitos bélicos secundários. Neste caso Superman possui maior destaque já que o Capitão América fora cancelado em meados de 1954, sendo resgatado posteriormente por volta dos anos 1960.

Para que fosse à luta contra o terrorismo – anos 2000 – e conseqüentemente adquirisse mais leitores, e gerasse lucro para as editoras responsáveis pelos direitos autorais dos personagens, estes heróis tiveram que passar por uma atualização. O capitão América fora reformulado ao ponto de um leitor não precisar saber nada do que

⁷ Imagem disponível em: < <http://caixadegibis.blogspot.com.br/2011/11/propaganda-de-guerra-nos-gibis-dos-anos.html> > Acessado em: 15/08/2011.

⁸ Imagem disponível em: < http://jamarsmuniz.blogspot.com.br/2012_03_01_archive.html > Acessado em: 16/08/2011.



passara anteriormente na vida do personagem para entender as histórias. Já, quanto ao Superman, foi necessário apenas descentralizar os ideais dele, isto é, diminuíram a carga dos ditos “valores estadunidenses” que ele defendera e carregara por tanto tempo. Tornando-o mais um cidadão do mundo, levando-o a lutar em prol de valores universais, tais como a justiça. Isto, porém, gerou mudanças drásticas na vida do homem de aço. Anos mais tarde, na edição de número 900 da revista *Action Comics*, ainda não publicada no Brasil, uma de suas falas é: “Pretendo falar com as Nações Unidas amanhã e informá-los que estou renunciando de minha cidadania norte-americana. Estou cansado de ter minhas ações usadas como instrumento da política dos Estados Unidos” (Goyer. 2011) ⁹. A repercussão foi gigantesca e amplamente divulgada por inúmeros sites e blog em todo o mundo, no Brasil não foi diferente, como mostra este trecho de uma matéria intitulada Super-Homem abandona cidadania norte-americana! Publicada em um blog nacional.

Os Republicanos, aliás, tradicionais conservadores, do meio político estadunidense, são os mais ferrenhos críticos da trama de Goyer. Possível concorrente de Obama na disputa presidencial, Mike Huckabee, declarou que “É uma história em quadrinhos, mas você sabe que é muito preocupante que o Super-Homem, que sempre foi um ícone americano, esteja dizendo agora: 'Eu não vou ser um cidadão americano’”. Já o apresentador Bill O'Reilly, conhecido por sua postura conservadora, foi mais duro. Classificou a história como “incrivelmente estúpida”. Enquanto o blog teaparty.org, botou mesmo tudo na conta do atual governante do país: “Super-Homem agora diz que condena a sua cidadania americana e é apenas um cidadão do mundo. É muito socialista da parte do Super-Homem querer um mundo socialista com pessoas como Obama à frente deste movimento”¹⁰.

Este fato com o Superman demonstra que os políticos veem nos personagens de quadrinhos, sobretudo o Capitão América e o Homem de Aço, uma ferramenta ideológica de extremo poder e de gigantesca abrangência, portanto de suma importância

⁹ Disponível em: < <http://blogclimax.blogspot.com.br/2011/05/super-homem-abandona-cidadania-norte.html>> Acessado em: 01/07/2012.

¹⁰ MALTA, Corto. Super-Homem Abandona a Cidadania Norte-Americana! Disponível em: <<http://blogclimax.blogspot.com.br/2011/05/super-homem-abandona-cidadania-norte.html>> Acessado em: 01/07/2012.



para a sociedade, primeiramente como algo inspirador para as massas, depois como arma ideológica.

Logo, estas mudanças também possuem, além da clara conotação política, objetivos econômicos bem definidos que é alcançar toda uma nova geração de leitores, pois estes heróis estavam ativos historicamente o que os tornavam mais atrativos para estes jovens e também fazendo com que antigos leitores voltassem a ler as novas aventuras destes ícones dos quadrinhos, e o foco, obviamente, não é somente o público estadunidense, mas o público em vários países do mundo onde essas revistas são editadas e publicadas, incluindo neles o Brasil.

Todas essas modificações reflete, e muito, no intrigado mundo das coleções, algo significativo na sociedade estadunidense, histórias bem roteirizadas dentro de um contexto histórico-social bem movimentado contribui para a valorização de uma publicação. No mercado ianque de HQ, encontram-se revistas com valores diferenciados dos seus preços originais, indiferentemente se for uma antiguidade ou pela história em si ou mesmo por um fato marcante na vida da personagem seja ela qual for. Então, neste mercado de alta liquidez de produtos colecionáveis uma HQ pode vir a custar milhares de dólares, tento em vista que seu valor de capa nunca passa de poucos dólares.

Estas novas gerações, leitores, está inserida por completo em uma cultura visual, isto é, utiliza-se de elementos visuais em uma tentativa de compreender o mundo ao seu redor. Neste contexto encontram-se, dentre outras mídias, as histórias em quadrinhos (HQs). Mas não só de jovens mentes a indústria de quadrinhos pretende sobreviver, pois, com roteiros cada vez mais bem elaborados, desenhos cada vez mais complexos e ricos de informação apontam para um objetivo, que é o maior número de leitores possíveis, sejam velhos leitores que estão voltando, sejam novos leitores de idades variadas.

HQ como objeto de pesquisa



Contudo, HQs merecem ser vistas não apenas como uma forma simplória de entretenimento de uma extensa gama de leitores, tampouco como uma forma de expressão artística medíocre ou mesmo como um objeto que merece o desprezo acadêmico. Mas deve ser visto como um objeto de grande importância acadêmica, já que este, muitas vezes retrata, mesmo que implicitamente, a sociedade que o produziu, mas não somente sobre esse ponto, uma HQ pode apresentar representações que uma sociedade possui quanto a um determinado período histórico e ao mesmo tempo apresentar a sua própria sociedade, e o momento histórico em que ela está inserida, um bom exemplo disto é o clássico Batman – Cavaleiro das Trevas, que gira em torno da dinâmica da Guerra Fria ou mesmo, para citarmos uma publicação mais recente, a revista do Homem-Aranha em memória da tragédia de 11 de setembro. Que retrata os EUA como se não soubessem por que foram atacados, se considerarmos as constantes mazelas que sucessivos governos norte-americanos promoveram no Oriente Médio. Mas para ficar mais claro para o leitor pegaremos um exemplo muito mais atual, de 2009, que a série *Marvel Noir* que ambienta os heróis Marvel em plena depressão dos anos 30, o interessante é que essa série é levada ao público poucos anos depois da crise de 2008 estourar. Portanto, HQs possuem sim um grande valor acadêmico e merecem ter a atenção de historiadores.

Assim, a cada ano que se passa crescem as quantidades de trabalhos acadêmicos, no âmbito nacional. Dessa forma, o HQ não deve ser visto como objeto que não merece nenhuma consideração acadêmica, mas como uma forma de retratar desejos, medos e vontades, tanto individuais quanto coletivos, ou seja, sociais. Um objeto merecedor de contínua análise histórica. Bem como a busca pelo lucro, já que este produto é um elemento comercializado. Pode-se, então, qualificar as HQs como sendo um instrumento da indústria cultural com o objetivo comercial de alcançar essa massa popular por possuir grande capacidade de consumo, já que este produto é relativamente barato, portanto, alcançável para todos. Dessa forma, parte integrante do processo de industrialização permanente da sociedade contemporânea.

Como nos é apresentado por Guareschi “A comunicação e a informação passam a ser alavancas poderosas para expressar e universalizar a própria vontade e os próprios



interesses dos que detêm os meios de comunicação¹¹.” Ou seja, toda e qualquer forma de comunicação é utilizada como propagadora de intenções dos que detêm o poder e, logo, as HQs possuem um papel muito importante para tal iniciativa. Thompson diz que: “Se levarmos a mídia a sério, descobriremos a profunda influência que ela exerce na formação do pensamento político e social¹².” Portanto, devemos ver a mídia como formuladora de valores e conceitos, ou seja, formadora de opiniões, estes por sua vez, são transmitidos pelos seus meios de comunicação e, conseqüentemente, também o fazem nas HQs, pois que, como toda forma de comunicação as HQs também são carregadas de valores e ideologias, pois, toda forma de comunicação é um ato político.

HQ e a relação com o consumidor

As histórias em quadrinhos não possuem a intenção de trabalhar o real, ela é uma ficção, mas conforme Chartier “Ficção [...] em todas as suas formas (míticas, literárias, metafóricas), é “um discurso que ‘informa’ do real”, mas não pretende representá-lo nem abonar-se nele¹³”. Com sua arte sequencial¹⁴ trabalha, em sua essência, o entretenimento de massa, mas uma de suas finalidades, devido ao seu grande alcance, é a de ser uma poderosa máquina de construção ideológica, mas não necessariamente isto. Apresentado não só pela narrativa, mas sim em uma junção de expressões psicológicas dos personagens aliadas à paisagem em que ele está inserido, passando-nos muito mais do que simplesmente o texto isoladamente passaria. A interpretação dos quadrinhos devem se basear na idéia de que as histórias são significativas para os leitores e propõem um ‘contrato’ baseado nos recursos compartilhados entre os quadrinhos e os leitores. Os HQs convidam os leitores a entrarem em sua própria ‘realidade’ referindo-se a aspectos específicos de seu cotidiano. O poder exercido às massas com as HQs é percebido quando Guareschi fala:

¹¹ GUARESCHI, Pedrinho A. (coord.). *Comunicação e controle social*. 3. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. p. 19.

¹² THOMPSON, John B. *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. 5. Ed. Petrópolis: Vozes, 2000. p.15.

¹³ CHARTIER, Roger. *A história ou a leitura do tempo*. Belo Horizonte. Autentica, 2009. . p 24.

¹⁴ [...] Veículo de expressão criativa [...] uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia.(EISNER, 2010, p, 5).



A posse da comunicação e a informação tornam-se instrumento privilegiado de dominação, pois criam a possibilidade de dominar a partir da interioridade da consciência do outro, criando evidências e adesões, que interiorizam e introjetam nos grupos destituídos a verdade a evidência do mundo do dominador, condenando e estigmatizando a prática e a verdade do oprimido como prática antissocial¹⁵.

Conseqüentemente, podemos falar que os meios de comunicação agem como um “quarto poder” na sociedade, considerando assim, que a mídia atua como mecanismo hegemônico dos que estão no poder, onde são desenvolvidos projetos de sociedade, articulando e direcionando o processo político-ideológico destes.

Deste modo, vemos que os meios de comunicação influenciam na formação da opinião pública, já que estes ao invés de dar informação pura, nos repassam a opinião que estes possuem sobre tal informação, nos dando um entendimento pré-determinado, ou melhor, pré-imposto pelos que estão no poder, ou seja, dominação ideológica e hegemônica. Estes instrumentos aparecem nas HQs e obviamente transmitem as mensagens que pretendem se passar para o público leitor.

A sociedade estadunidense se utiliza amplamente da imagem como propagadora de conceitos e valores, este meio de comunicação deve, por conseguinte, ser devidamente investigado, já que esta forma de entretenimento atinge várias faixas etárias, tornando-se uma ferramenta útil para a disseminação de valores ideológicos de legitimação ou de contestação de uma determinada ordem social. Logo, tais preceitos são aplicados nas HQs diante da sua grande importância na formação da opinião pública. Possibilitando, de tal modo, uma maior disseminação da ideologia antiterrorista. Existe um campo de batalha ideológico, e esse campo é as massas consumidoras de HQs.

Pereira (2010) nos informa “É extremamente corriqueiro falar que vivemos sobre o signo da imagem”. Isto é, vivemos em uma sociedade extremamente dependente da imagem. Onde o processo midiático utiliza, amplamente, a imagem, tanto para informar, quanto para desinformar. As histórias em quadrinhos, produto que utiliza

¹⁵ GUARESCHI, Pedrinho A. (coord.). *Comunicação e controle social*. 3. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. p. 19.



amplamente a combinação imagem e texto (Arte Sequencial), podem ser utilizadas como mecanismo de controle e manipulação da opinião pública. Isso ocorre em todos os países em que haja esse tipo de publicações, onde a indústria das HQs é gigantesca, e no Brasil ela é presente de forma constante desde o ano de 1967. Esta indústria age de forma, muitas vezes, ambígua. Ora criticando ações dos seus respectivos Estados, ora omitindo ações dos mesmos.

Nota-se que as HQs são amplamente utilizadas não somente como mero mecanismo de lazer, mas sim como instrumento propagador de ideologia. Como afirma Lopes Filho:

As histórias em quadrinhos, longe de ser apenas mero entretenimento, estavam carregadas de ideologia, respondendo a questões instigantes, como a de que forma as histórias em quadrinhos poderiam intervir no estilo de vida de seus leitores ou em suas decisões¹⁶.

Verificamos que este produto da indústria cultural tem duas funcionalidades. A primeira é a de entretenimento, e a segunda, mais implícita e sutil, que é a função ideológica, divulgadora de idéias, propagandista de um ponto de vista. A sutileza, por vezes, é deixada de lado quando se pretende que a massa popular tome um posicionamento, seja ele favorável ou não, a cerca de um determinado fato. Thompson nos mostra:

De fato, em alguns casos, a ideologia pode operar através do ocultamento e do mascaramento das relações sociais, através do obscurecimento ou da falsa interpretação das situações; mas essas são possibilidades contingentes, e não características necessárias da ideologia como tal¹⁷.

À ideologia, continua a ilustrar a idéia de que a indústria das histórias em quadrinhos é um farto setor de propagação da mesma, já que, este meio de comunicação de massa possui um amplo consumo. Dessa forma, segundo Thompson “Podemos

¹⁶ LOPES, A. Filho. Sangue, suor e lágrimas. O Capitão América e a Indústria Cultural segundo Theodor Adorno. 2006. p. 3. Disponível em: <<http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/iniciacom/article/view/646/869>> Acessado em 13/09/10.

¹⁷ THOMPSON, John B. Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. 5. Ed. Petrópolis: Vozes, 2000. p.76.



compreender os fenômenos simbólicos como ideológicos¹⁸”. Logo vemos que ideologia e simbolismo estão intimamente ligados, isto é, texto e imagem interagem de forma a transmitir a idéia que esta querendo ser passada.

Quadrinhos e a indústria da propaganda

Sabe-se que o Capitão América e o Superman são personagens altamente propagandísticos e fontes de transmissão de idéias, ou de ideologias. O Capitão América, altamente propagandístico desde sua criação, na realidade sua função primaria era justamente promover os EUA e os valores americanos. Já o Superman, este teve um processo diferente, pois foi criado em um contexto diferente, ele foi criado ainda na década de 30, criado por volta de 1933, mas com publicação oficial na revista *Action Comics* nº1 por volta de 1938. Nesse período o herói ainda não tinha encarnado a representação do american way of life, pelo contrario, o personagem criado por Jerry Siegel era um agente social participativo, defendia a população das truculências da policia, dentre outras ações sociais. Outro fato interessante do Superman antes do inicio da Segunda Guerra foi a metodologia de combate ao crime, o heróis utilizava de artimanhas nem um pouco parecidas com as atuais, ele sequestrava pessoas pra chegar a um criminoso e até matava se necessário. Eram outros tempos outras necessidades e técnicas para combater o crime. Com a entrada do EUA na guerra Superman é convocado para p esforço de guerra e a partir daí ele assume as características que tem hoje.

A partir da Segunda Guerra estes dois super-heróis foram vastamente utilizados para estender o alcance ideológico estadunidense, visando, claramente, angariar apoio popular para as suas ações, bem como ampliar a disseminação dos “valores” americanos. Superman e o Capitão América, são um símbolo norte-americano, assim como a estatua da liberdade.

¹⁸ THOMPSON, John B. Ideologia e cultura moderna: teoria social critica na era dos meios de comunicação de massa. 5. Ed. Petrópolis: Vozes, 2000. p.76.



Os personagens enquadram-se dentro do conceito de ideologia que é apresentado por John B. Thompson: “Fenômenos ideológicos são fenômenos simbólicos significativos, desde que eles sirvam em circunstâncias sócio-históricas específicas para estabelecer e sustentar relações de dominação¹⁹”. Ambos os heróis são um fenômeno simbólico, pois são claramente utilizados para sustentar relações de dominação, isto é, por meio destes símbolos ocorre a transmissão ideológica.

Ideologia ou fenômenos ideológicos estão totalmente ligados à construção simbólica. Ou seja, para ocorrer um fenômeno ideológico tem que haver a construção de símbolos que estejam relacionados com o contexto histórico-social no ato da sua criação. Logo, o Capitão América e o Superman são construções simbólicas, isto é, um fenômeno ideológico criado para levar a todo o mundo os valores de liberdade e justiça monopolizados pelos estadunidenses como unicamente seus.

Este fenômeno ideológico, estruturado nas figuras do Superman e do Capitão América possui a intenção de manter e ampliar o poder e a dominação estadunidense frente à população seja ela norte-americana ou estrangeira, por meio da fabricação de produtos com alto nível ideológico nos ‘meios’ de alta circulação entre as massas populares - como as revistas em quadrinhos. Ambos os heróis são elementos divulgadores da ideologia estadunidense no mundo, incluindo no Brasil. Promovendo, assim, a compreensão que estes possuem do momento histórico pelo qual essas aventuras percorrem. Conseqüentemente, isto está ligado ao poder.

Ao trabalharmos com personagens como o Capitão América e o Superman, altamente carregados de símbolos, se estuda o poder e conseqüentemente as relações que a partir dele surgem. Assim, o poder nos é apresentado conforme Bourdieu apresenta: “O poder Simbólico [...] esse poder invisível que só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem²⁰”. As relações de poder e sua conseqüência, as formas de dominação só ocorrem quando há relações estabelecidas entre pessoas ou grupos de pessoas. Portanto,

¹⁹ THOMPSON, John B. Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. 5. Ed. Petrópolis: Vozes, 2000. p.74.

²⁰ BOURDIEU, Pierre. O Poder Simbólico. 15^o Ed. – Rio de Janeiro, 2011. p.7-8.



só ocorre relação de dominação quando há uma desigualdade entre pessoas ou grupo de pessoas, seja ela econômica ou política.

Dominação é uma relação de poder econômico e ou político estruturada verticalmente de cima para baixo. Partindo deste principio verificamos que ao utilizarem esse mecanismo de divulgação ideológica, que podem ser as histórias em quadrinhos, neste caso, tanto do Capitão América quanto do Superman, os estadunidenses, caracterizados aqui pelas empresas de entretenimento, participam ativamente dos sucessivos governos, promovendo, desta forma, a dominação ideológica. Dominação, no entendimento de Thompson é:

Podemos falar de “dominação” quando relações estabelecidas de poder são “sistematicamente assimétricas”, isto é quando grupos particulares de agentes possuem poder de uma maneira permanente, e em grau significativo, permanecendo inacessível a outros agentes, ou a grupos de agentes, independentemente da base sobre a qual tal exclusão é levada a efeito²¹.

Para haver dominação de um grupo sobre outro, ou outros, é necessário que aja, como disse Thompson: “relações estabelecidas de poder²²”. Desta forma, confirmamos que as HQs, principalmente as do Capitão América e do Superman, são um mecanismo de dominação, por tratar-se de um elemento presente em muitos países. Utilizável para o sistema propagandístico pró-estadunidense, participando desta forma de um sistema de dominação muito amplo, que atinge muitos países, incluindo o Brasil.

O termo formas simbólicas tem a ver com a ideologia o poder e a dominação, verificamos os personagens, como elementos dos procedimentos, como nos informa Thompson: “São constantemente valorizadas e avaliadas, aplaudidas e contestadas pelos indivíduos que as produzem e recebem²³”. Podemos dizer que o publico consumidor das HQs tanto aplaudem como contestam as ações das personagens. Vemos que nas histórias em quadrinhos o publico não é um mero recebedor de mensagens, mas sim, também, um questionador das mensagens passadas por esta forma simbólica.

²¹ THOMPSON, John B. Ideologia e cultura moderna: teoria social critica na era dos meios de comunicação de massa. 5. Ed. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 78.

²² THOMPSON, John B. Ideologia e cultura moderna: teoria social critica na era dos meios de comunicação de massa. 5. Ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

²³ THOMPSON, John B. Ideologia e cultura moderna: teoria social critica na era dos meios de comunicação de massa. 5. Ed. Petrópolis: Vozes, 2000. p.193.



Conseqüentemente, afirmo que os personagens Capitão America e Superman são uma forma simbólica conforme Thompson descreve:

Formas simbólicas são expressões de um sujeito (ou sujeitos). Isto é, as formas simbólicas são produzidas, construídas e empregadas por um sujeito que, ao produzir e empregar tais formas, está buscando certos objetivos e propósitos e tentando expressar aquilo que ele “quer dizer” ou “tenciona” nas e pelas formas assim produzidas²⁴.

Os objetivos e propósitos incrustados nas aventuras destes heróis, são o de transmissão de um determinado tipo de informação, neste caso, a propaganda ideológica, assim sendo, vemos ambos os personagens como formas simbólicas, pois estes podem ser a expressão de um sujeito, ou sujeitos.

Considerações finais

As histórias em quadrinhos são a ínfima parte de um complexo sistema econômico, conhecido como indústria cultural, onde o lucro em cima das atividades culturais é um negócio muito lucrativo. Os autores Adorno e Horkheimer, parafraseados por Thompson, nos esclarecem o que é a industrial cultural: “mercantilização das formas culturais²⁵”. A indústria cultural é um conglomerado de meios de comunicação como, o cinema, o rádio, a televisão, os jornais e as revistas, que formam um sistema com o objetivo de gerar lucros a partir da promoção econômica da cultura. A produção de HQs faz parte deste filão econômico. Gerando lucro para seus respectivos representante e ainda propagando a ideologia estadunidense onde essas revistas sejam publicadas. Logo, vemos que em um país com 190 milhões de habitantes é um grande filão econômico, justificando assim a penetração dessa mídia em solo tupiniquim. Propagando, a propaganda estadunidense, por mais este meio de comunicação.

As aventuras, tanto as do Capitão América quanto as do Superman, nos mostra um alto nível propagandístico de ideologia em que nos transmiti certas mensagens de

²⁴ THOMPSON, John B. Ideologia e cultura moderna: teoria social critica na era dos meios de comunicação de massa. 5. Ed. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 183.

²⁵ THOMPSON, John B. Ideologia e cultura moderna: teoria social critica na era dos meios de comunicação de massa. 5. Ed. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 130.



cunho político ideológico com a finalidade de obter apoio popular, não somente estadunidense, pois diante de um mundo cada vez mais globalizado, busca-se apoio pelo mundo a fora.

As HQs destes ícones da cultura pop internacional são a ferramenta apropriada para este feito, por tratar-se de personagens que carregam em si os “valores” estadunidenses e conseqüentemente os propaga pelo mundo a fora, por meio da publicação de suas revistas numa centena de países bem como filmes jogos, eletrônicos, artigos colecionáveis, enfim uma infinidade de produtos destes ícones da cultura pop nos cerca todos os dias.

Levamos em consideração que com a globalização em pleno vapor compreendemos que hoje as HQs, de forma geral, são apresentadas de forma mais genérica seus conteúdo, pois as editoras visam um mercado e as pessoas não querem comprar conteúdo propagandístico. É claro que este ainda continua, porém, muito mais sutil e ardiloso.