

### 13 Quadrinhos e Sociedade

A Revolução Industrial contribuiu para uma fragmentação da realidade – “[a realidade] apresenta-se em unidades entre as quais não existe mais o encadeamento lógico-linear que caracterizava a visão medieval do universo”. O jornal estabelece uma nova concepção de espaço – “possível devido à referida mudança na percepção do homem médio” –, em que “ao lado de uma notícia sobre política está outra sobre esporte, ou ainda sobre a moda etc.” Com isso, “o homem urbano era diferentes homens. Sua vida era diferentes vidas”; independentizam-se o trabalho, a família e o lazer. Todas estas mudanças, com fenômenos que já eram percebidos desde o Renascimento e que após a Revolução Industrial se definem como “de massa”, vão transformar a visão “literária” da cultura e do conhecimento em uma visão nova, mais “jornalística”, mais “criativa”: “A cultura serve contraditoriamente a dois senhores: à consciência e à alienação; ao conhecimento e à fetichização da realidade; ela é criativa e também paralisadora. É nessa dialética que se debate e cresce a cultura de massas.” (KLAWA; COHEN, 1977, p. 105)

É neste contexto que se encaixam as primeiras histórias em quadrinhos, que terão, a partir deste momento, indubitavelmente, um papel significativo na comunicação de massas. Corroborando esta visão, Ramos (2009) afirma que “as histórias em quadrinhos representam aspectos da oralidade e reúnem os principais elementos narrativos, apresentados com o auxílio de convenções que formam o que estamos chamando de linguagem dos quadrinhos”, sendo ainda importante “não deixar de lado os aspectos sociointeracionais de cada texto”.

Hoje em dia, as histórias em quadrinhos representam, “no mundo inteiro, um meio de comunicação de massa de grande penetração popular”. (VERGUEIRO, 2006, p. 7) Embora em diversos países – e culturas – as histórias em quadrinhos sejam um fenômeno bastante antigo, as HQs como as conhecemos hoje, no Ocidente pelo menos, tiveram origem nos *comics* e tiras americanos no início do século XX. Passaram, em várias partes do mundo, por um “período negro” após a Segunda Guerra Mundial, com pais, professores e psicólogos preocupados com as influências “nefastas” das “revistinhas” sobre a juventude. No início, os *syndicates* (grandes organizações distribuidoras de notícias e material de entretenimento para jornais) americanos disseminavam os *comics* em todo o mundo, contribuindo para disseminar “a visão de mundo norte-americana, colaborando, juntamente com o cinema, para a globalização dos valores e cultura daquele país”. (VERGUEIRO, 2006, p. 10) É importante mencionar o crescente mercado, em diversos países, para os mangás, as histórias em quadrinhos orientais, com seus temas históricos, com samurais e com os elementos da sociedade moderna japonesa. Por fim, ressalte-se que as HQs vêm sendo utilizadas para disseminar valores políticos, sociais e religiosos, para contar a vida de figuras ilustres, para ilustrar e reescrever a literatura chamada de clássica, para alertar contra perigos ecológicos, para vender produtos, para ensinar e “prever” o futuro, dentre outras aplicações.

Os fatores acima referidos apontam para a característica talvez mais importante das histórias em quadrinhos: no fundo, constituem um reflexo da sociedade em que são produzidas. Até mesmo as histórias de super-heróis e de ficção científica, em princípio “irreais”, “fantásticas” ou “de vanguarda”,

em sua essência refletem, a exemplo dos demais gêneros de HQ, os mesmos anseios, desejos, preocupações, valores, paixões e erotismo da época em que são criadas. De certa maneira, muitas histórias em quadrinhos sempre foram um tanto “revolucionárias”, na medida em que refletiam em suas temáticas, textos e desenhos as novas mudanças sociais, o que nem sempre era aceito de bom grado. Isso explicaria a forte reação comentada acima às HQs – e o preconceito ainda hoje existente –, pois retratavam fatos sociais, linguísticos e pictóricos “fora dos padrões convencionais”. Para um homem ou mulher dos anos 1950, por exemplo, as gírias, as “agressões” à gramática, homens e mulheres com suas formas mais exageradas ou delineadas, ao lado de temas como violência e erotismo, exigiam, pensava-se, medidas drásticas para não “corromper os valores” a serem cultivados pelos mais jovens.

Os mangás são fenômeno de vendas, talvez por refletirem a cultura oriental, o que os torna populares onde são produzidos e em outras partes do mundo, interessadas no que se passa (e no que se passou) numa sociedade bastante diferente da nossa, ocidental. Não é à toa que os mangás publicados no mundo inteiro são cheios de glossários e textos explicativos, para que os ocidentais compreendam melhor os elementos da cultura japonesa antiga e atual, por exemplo.

Personagens com superpoderes, seres fantásticos, alienígenas, muitos deles têm cabeça, tronco e membros (dois braços e duas pernas), a exemplo dos humanos. De uma forma ou de outra, quase todos os seres fantásticos ou alienígenas cobrem o corpo, especialmente o sexo. Além disso, com poucas exceções, o bem sempre se sobrepõe ao mal, sempre se deseja defender a Terra, ou o país, de invasores de outros planetas ou de diversos tipos de submundo. Vestuário, atitudes, gestos, vocabulário, relações entre pais e filhos ou entre marido e mulher, atividades sociais, comida e bebida (seja sob que forma aparecerem), todos estes elementos vêm se “atualizando” ao longo do tempo nas HQs, refletindo, seguramente, as mudanças na sociedade. Compare-se, por exemplo, em todos os sentidos, o *Flash Gordon* de 1934 com os *X-Men* de 2009. O mesmo poderia ser dito do cinema, da televisão, da literatura, especialmente a chamada “literatura de massa”; com o passar do tempo, tais produções tendem a refletir a sociedade “atual” ou sociedades futuras até possíveis, mas muitas vezes com base na atual.

A seguir analisaremos alguns poucos exemplos, de diversas épocas, na tentativa de ilustrar a influência da sociedade nas HQs, ou melhor, demonstrar que as HQs são na verdade um produto, um reflexo, de elementos da sociedade que as produz.

### 13.1 Vestuário e Corpo

Em geral, as personagens dos quadrinhos são vestidas com as roupas de sua época. Na verdade, o mesmo pode ocorrer com as HQs de super-heróis, alienígenas ou entidades fantásticas. O cuidado ou não em mostrar mais ou menos do corpo também já foi uma preocupação, embora hoje em dia isso não seja mais uma consideração primordial. Em HQs do anos 1930, por exemplo, as personagens principais apareciam mais vestidas; entretanto, escravos, seres fantásticos e personagens malignas poderiam aparecer com “pouca roupa”. Havia exceções para os heróis e heroínas, mas sempre mantendo um nível

“tolerável”, “moral” de exposição. Excetuam-se aqui as HQs eróticas, obviamente, que nunca se preocuparam muito com este aspecto, embora muitas das histórias mais antigas recorressem à sensualidade das roupas, sem expor o corpo inteiro.



**Figura 1 – Vestuário**

(*Flash Gordon no Reino das Cavernas*. EBAL, 1974, p. 10. – original de 1935)



**Figura 2 – Vestuário**

(*Flash Gordon no Reino das Cavernas*. EBAL, 1974, p. 20. – original de 1935)

A Figura 1 ilustra as vestimentas usadas por Flash Gordon (somente com uma espécie de calção; ele está prisioneiro) e a Rainha Azura, a vilã que aprisionou Flash (de vestido longo e sensual, típico dos

anos 1930). A Figura 2 mostra Flash e Zarkov em trajes que mostram suas pernas, o que era bastante comum para homens, e Dale, a eterna namorada de Flash, em trajes menores, mas somente porque fora aprisionada e torturada e acaba de ser resgatada. Normalmente, Dale era representada com roupas mais elegantes, por vezes sensuais, mas que não mostravam muito de seu corpo, como ilustrado na Figura 3:



**Figura 3 – Vestuário**

(*Flash Gordon no Reino das Cavernas*. EBAL, 1974, p. 33. – original de 1935)

Observe-se o desenho do corpo das personagens: formas esguias mas ligeiramente arredondadas e sensuais para a mulher, e formas atléticas para os homens jovens.

Já nos anos 1940, com as primeiras conquistas das mulheres em relação a seus direitos, já era “tolerável” mostrar mais o corpo, mas mesmo assim de forma restrita e não para todas as personagens. A Mulher-Maravilha, criada em 1941, é o exemplo mais emblemático deste período (figuras 4 a 9).



**Figura 4 – Vestuário**

(*Sensation Comics #1*, 1942) (Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Wonder\\_Woman](http://en.wikipedia.org/wiki/Wonder_Woman)>. Acesso em: 8 jun. 2010.)



Figura 5 – Vestuário

(*Wonder Woman* #5, 1943) (Disponível em: <<http://www.comicvine.com/wonder-woman/49-18525/?page=6>>. Acesso em: 8 jun. 2010.)

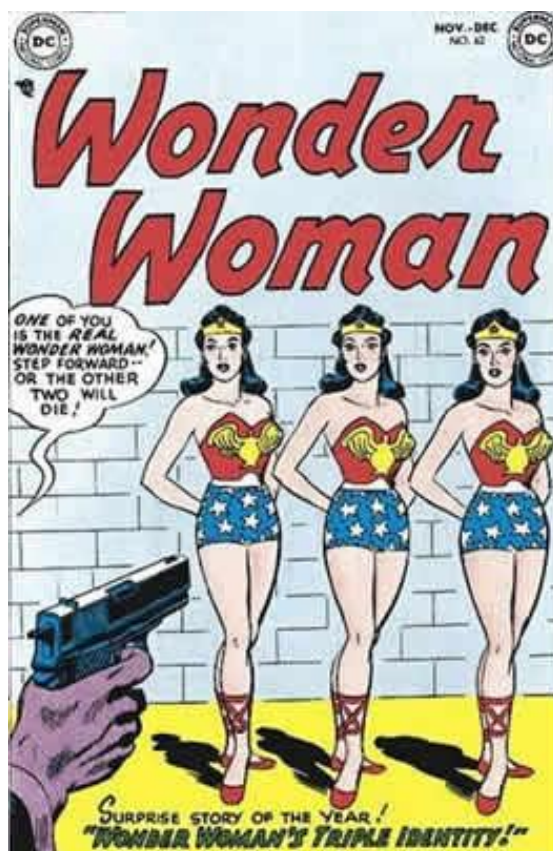


Figura 6 – Vestuário

(*Wonder Woman* #62, 1953) (Disponível em: <<http://www.comicvine.com/wonder-woman/49-18525/?page=6>>. Acesso em: 8 jun. 2010.)

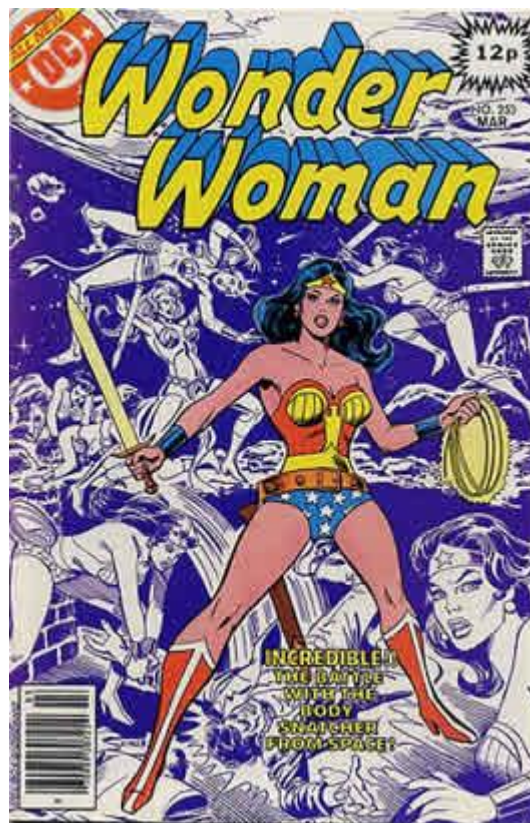


Figura 7 – Vestuário

(*Wonder Woman* #253, 1979) (Disponível em: <<http://www.comicvine.com/wonder-woman/49-18525/?page=2>>. Acesso em: 8 jun. 2010.)



Figura 8 – Vestuário

(*Wonder Woman* #329, 1986) (Disponível em: <<http://www.comicvine.com/wonder-woman/49-18525/?>>. Acesso em: 8 jun. 2010.)



**Figura 9 – Vestuário**

(*Wonder Woman* #34, 2009) (Disponível em: <<http://readrant.wordpress.com/2009/07/30/review-wonder-woman-34/>>. Acesso em: 8 jun. 2010.)

As figuras 4 a 9 apresentam a evolução dos trajes da Mulher-Maravilha. Na Figura 4 ela é vista com um saíote, depois com uma espécie de bermuda, a seguir de short, que vai diminuindo de tamanho até o modelo bem mais sexy de hoje. É importante reparar também no desenho do corpo: especialmente nas figuras 8 e 9, a musculatura aparece mais definida, retratando a “geração academia” do final dos anos 1980 até os anos 2000.

Mais recentemente, os uniformes dos super-heróis (assim como de seres fantásticos e de outros planetas) seguem a tendência de roupas mais apertadas, delineando mais o corpo e a musculatura, para homens e mulheres, ressaltando assim suas formas esbeltas e definidas.

As figuras 10 e 11 ilustram uniformes, respectivamente, do Super-homem e do Eléktron; note-se a musculatura realçada por baixo do tecido. Na verdade, mesmo nas HQs mais antigas (Homem-aranha, Super-homem, Batman), essa já era uma tendência, mas não tão acentuada quanto atualmente, e era mais frequente para os homens.



Contagem Regressiva, vol. 13, p. 14. Panini, 2009.

**Figura 10 – Vestuário (Super-homem)**



Contagem Regressiva, vol. 13, p. 17. Panini, 2009.

**Figura 11 – Vestuário (Ray Palmer, o Eléktron)**





Contagem Regressiva, vol. 13, p. 19. Panini, 2009.

Figura 12 – Vestuário (Mary Marvel)

A Figura 12 apresenta Mary Marvel em ação. Observe-se a saia esvoaçante e a sensualidade devida ao uso do plano inferior. Comparando esta imagem com a imagem da Mulher-Maravilha da Figura 4, também de saíote, é possível notar a exploração da sensualidade nos dois casos, mas é importante notar que nos idos dos anos 1940, talvez a sensualidade fosse a mesma de hoje, comparativamente, de acordo com os padrões de cada época. Ainda se comparando as figuras 4 e 12, mesmo com a Figura 4 retratada por um plano relativamente inferior, a saia da Mulher-Maravilha não permite ver pequena parte da lingerie, como ocorre na Figura 12. As duas visões, uma mais “comportada” e outra mais “liberal”, são claramente reflexo dos padrões morais vigentes nas duas épocas.



Contagem Regressiva, vol. 13, p. 56. Panini, 2009.

**Figura 13 – Vestuário - Lanterna Verde, (Kyle Rayner), Ray Palmer (Eléktron) e Donna Troy (ex-Moça-Maravilha)**

Na Figura 13, vemos dois super-heróis em trajés comuns, bem característicos dos anos 2000. Até mesmo uma personagem vinda de outro planeta reflete os costumes terráqueos atuais, tanto no vestuário quanto no tipo físico, este um pouco mais “anorético” embora musculoso (Figura 14).



Contagem Regressiva, vol. 13, p. 48. Panini, 2009.

**Figura 14 – Vestuário (Forrageadora)**

As roupas acompanham a moda da cultura e do tempo em que as HQs são escritas. Dois exemplos aparecem abaixo (figuras 15 e 16).



XIII, vol. 8, p. 17. Panini, 2007.

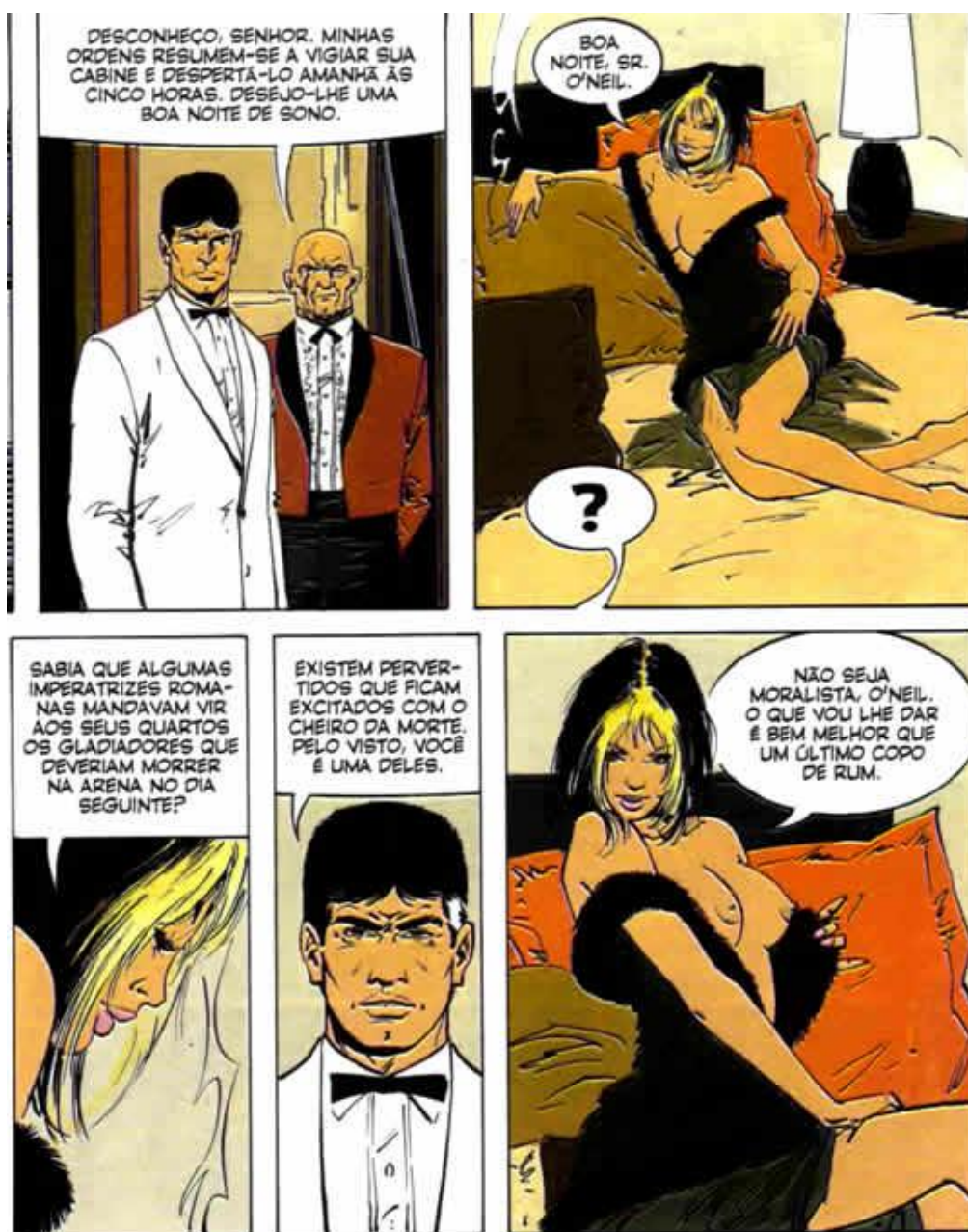
Figura 15 – Vestuário (personagem de *XIII*, de W. Vance e J. Van Hamme)



Preacher: Memórias, p. 88. Pixel Media, 2008.

Figura 16 – Vestuário (personagens de *Preacher: Memórias*, de Garth Ennis e Steve Dillon)

Hodiernamente, há bastante mais tolerância com a exposição do corpo nas HQs do que no passado, reflexo da mudança de valores em nossa sociedade. Com isso, o nu, que antes só era “permitido” em quadrinhos eróticos ou eminentemente adultos, hoje em dia já é bem mais tolerado em HQs. Os exemplos das figuras 17 e 18 foram retirados de uma HQ de temática mais complexa e adulta, mas que não configuram uma HQ erótica e muito menos pornográfica; as cenas se encaixam perfeitamente, sem o menor requinte de exagero, na trama. Ressalte-se que esta HQ foi criada na Europa, lugar tradicionalmente mais tolerante com a sexualidade e com a nudez, e atente-se para o biquíni fio dental da mulher na Figura 17.



XIII, vol. 8, p. 25. Panini, 2007.

Figura 17 – Vestuário (personagens de XIII)



XIII, vol. 8, p. 77. Panini, 2007.

Figura 18 – Vestuário (personagens de XIII)

O corpo da mulher, principalmente nas HQs de super-heróis e ficção científica, vem sofrendo alterações, sempre retratando o ideal masculino de mulher. A personagem *Fogo* (DC Comics) é uma brasileira, Beatriz da Costa (Bea), que apresenta, com ligeiras adaptações estéticas, as curvas típicas da mulher brasileira e que vêm sendo admiradas cada vez mais no resto do mundo. É possível que esta admiração pelas formas da mulher brasileira venha do sucesso de *top models* brasileiras que fogem um pouco ao padrão “anoréxico” usual no meio da moda, como a modelo Gisele Bündchen. Talvez não seja à toa que *Fogo*, em sua identidade secreta como Beatriz Costa, também é modelo e atriz. Após ter sido atingida por uma explosão de piroplasma em uma de suas missões, a personagem adquiriu a capacidade de se inflamar e de voar. Uma particularidade é que *Fogo* fica apenas de biquíni ou nua quando se torna incandescente (alguma inspiração nas praias brasileiras?). A Figura 19 apresenta duas ilustrações da personagem. A Figura 20 ilustra a personagem já inflamada.



Figura 19 – Corpo Feminino (Fogo / Beatriz da Costa)  
(Universo DC, vol. 12. Panini, 2008)



**Figura 20 – Corpo Feminino (Fogo / Beatriz da Costa)**

Durante o período em que as revistas em quadrinhos foram alvo de forte campanha difamatória em diversos países – eram consideradas indecentes, desaconselhadas para crianças, de orientação anticlerical, mundanas, com temas nocivos à juventude (terror, violência, sexo) e com deterioração da língua –, a sensualidade e o desenho do corpo (principalmente da mulher) eram itens considerados dos mais graves.

O perigo estava, em especial, nos temas das histórias de procedência americana, nas quais não aparecia uma só figura feminina cujos detalhes anatômicos não estivessem demasiadamente acentuados, “onde não há mulher que não tenha *sex appeal* e onde se endeusa a violência, a brutalidade e até mesmo o ódio entre os povos”. (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 216)

Durante os anos de perseguição aos quadrinhos, diversas modificações tiveram de ser feitas nas histórias originais, para que as revistas não fossem censuradas. Em fins de 1954, Adolf Aizen, proprietário da Editora Brasil-América (EBAL), lançou seu próprio “código de ética”, com itens que ficaram conhecidos como os “mandamentos das histórias em quadrinhos”.

O código permitia que as histórias importadas, por exemplo, fossem mutiladas ao ser adaptadas para o português: o texto e os cenários tinham de ser alterados, para que o leitor identificasse elementos brasileiros. O código estabelecia, ainda, o uso de nomes brasileiros para os personagens e o de expressões nacionais em lugar das ditas em outros países. Devia ser evitado o abuso da linguagem floreada, de palavras e expressões que levassem a interpretações equívocas; alusões a ideologias ou partidos políticos, nacionais ou não, a religiões e outras doutrinas políticas, a questões sexuais etc. O mesmo valia para os desenhos. (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 257)

Com isso, “qualquer material era traduzido e ‘adaptado’ com o máximo rigor moral. (...) Os balões foram atenuados, e as mulheres sensuais, comuns nos quadrinhos ingleses, apareciam mais ‘vestidas’”. (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 258) Muitas vezes eram pintadas roupas sobre os corpos, roupas estas inexistentes ou mais curtas no desenho original. Com isso, HQs traduzidas e lançadas no Brasil nas décadas de 1950, 1960 e 1970 (talvez até um pouco antes e um pouco depois) não são confiáveis do ponto de vista do desenho e do texto.

## 13.2 Comportamento e Sexualidade

### 13.2.1 Marido e Mulher

É interessante analisar a relação entre marido e mulher na evolução das HQs. Esta relação, de uma forma ou de outra, sempre reflete o que a sociedade pensa do casamento, com seus valores, aspirações e comportamento do homem e da mulher. A relação é explicitada principalmente por meio dos diálogos, com reflexos também nos trajes “permitidos” ao homem e à mulher. Vejamos primeiramente alguns exemplos extraídos de Flash Gordon, de 1934 (figuras 21 a 24).



**Figura 21 – Comportamento – Marido e Mulher**  
(Flash Gordon no Planeta Mongo. Ebal, 1977, p. 20 – original 1934.)



**Figura 22 – Comportamento – Marido e Mulher**  
(Flash Gordon no Planeta Mongo. Ebal, 1977, p. 28 – original 1934.)





**Figura 23 – Comportamento – Marido e Mulher**  
 (Flash Gordon no Planeta Mongo. Ebal, 1977, p. 43 – original 1934.)



**Figura 24 – Comportamento – Marido e Mulher**  
 (Flash Gordon no Planeta Mongo. Ebal, 1977, p. 60 – original 1934.)

A noção do casamento eterno, indissolúvel, em que marido e mulher enfrentam as fases boas e ruins da vida, fica bastante clara nas falas de Dale: “Obrigada, Flash! Morreremos juntos! Assim partiremos juntos para sempre!” (Figura 21); “Flash, você acaba de decretar a nossa morte! Morreremos juntos!” (Figura 22); “Sou feliz, muito feliz, meu Rei e meu marido!” (Figura 24) A última fala traz a ideia da subserviência da mulher ao marido, que era seu “rei” e seu “marido”. A imagem do homem protetor fica estabelecida na fala de Flash: “Estes braços são para defender você, e eles sempre a defenderão!” (Figura 23) Na Figura 24, no balão com a fala de Flash, caracteriza-se o ideal do casamento: um inseparável do outro, mas a mulher sustentando a relação, dando forças ao homem para levar a cabo sua função de provedor, de protetor: “E, com você junto a mim, farei o impossível!”

Comportamento bastante diferente demonstram Wolverine e Witchblade na história *Witchblade & Wolverine: Matrimônio Sangrento*, de 2004 (*Witchblade and Wolverine: Bloody Wedding*). Casam-se (Figura 25) e já na lua de mel (figuras 26 e 27) engajam-se em discussão acalorada, com ameaças físicas (os dois são dotados de lâminas mortais) e fazem as pazes ao final da história (Figura 28). Mesmo com a briga (e separação no decorrer da história) e a agressividade demonstrada, no final ainda prevalece o amor entre os dois, mostrando que o casamento ainda é uma aspiração moderna, embora com outras atitudes, tolerância à separação temporária e à agressividade entre os membros do casal. Wolverine: “Temos a grana, Sara... e o sonho”; Witchblade: “Ainda é um sonho, Logan” (Figura 28). É interessante ler a declaração de amor entre os dois nos últimos balões da Figura 28. A grande diferença para os exemplos de Flash Gordon e Dale, obviamente, está na condição da mulher, na segunda história não mais subserviente ao marido, e do homem, que se permite momentos de grande exaltação (tolerados pela mulher, mas somente depois de algum tempo e de algum tipo de retratação). Observem-se os desenhos das roupas e dos corpos das personagens.



**Figura 25 – Comportamento – Marido e Mulher**  
(*Witchblade & Wolverine: Matrimônio Sangrento*. Mythos Editora, 2004.)



**Figura 26 – Comportamento – Marido e Mulher**  
 (Witchblade & Wolverine: *Matrimônio Sangrento*. Mythos Editora, 2004.)



**Figura 27 – Comportamento – Marido e Mulher**  
 (Witchblade & Wolverine: *Matrimônio Sangrento*. Mythos Editora, 2004.)



Figura 28 – Comportamento – Marido e Mulher  
(Witchblade & Wolverine: Matrimônio Sangrento. Mythos Editora, 2004.)

O ideal do amor eterno e do casamento indissolúvel pode ter mudado com o passar do tempo, mas a noção de amor e de uma união nele calcada ainda fazem parte da sociedade e, conseqüentemente, das HQs. O exemplo dado acima de Wolverine e Witchblade ilustra este fato, assim como já o ilustravam os exemplos de Flash Gordon. Outras HQs retomam o tema, aparentemente universal, e transmitem o ideal de nossa sociedade em torno da união por amor, como ilustrado na Figura 29 abaixo.



**Figura 29 – Comportamento – Marido e Mulher**  
(*Shadowpact*. Universo DC, nº 13. Panini, 2008.)

Por outro lado, o final de um casamento não era um tema muito abordado e tolerado nas primeiras HQs, provavelmente devido aos valores morais vigentes à época. Hoje em dia, com as conquistas da mulher e com a flexibilização de valores éticos e morais, o assunto é lugar-comum e, por isso, retratado nas HQs. As mesmas personagens que juraram amor eterno na Figura 29 ("E eu te prometo te amar para sempre.") agora se separam, por decisão da mulher, fato quase impensável, por exemplo, na década de 1940 (Figura 30 – "Quero o divórcio.").



**Figura 30 – Comportamento – Marido e Mulher**  
(*Shadowpact*. Universo DC, nº 13. Panini, 2008.)

Ainda dentro do tema do casamento, é interessante notar a questão da reconciliação após um período turbulento da união. A Figura 28 ilustra a reconciliação de Wolverine e Witchblade, com diálogos bastante informais, sinceros e que refletem o comportamento de um casal dos anos 1990-2000. Por comparação, analisemos uma sequência longa de *Flash Gordon no Reino das Cavernas*, originalmente criada em 1935. Flash é aprisionado pela rainha vilã Azura, que tem uma queda por ele (Figura 31); no decorrer da história, Azura “obriga” Flash a beijá-la, e Dale assiste à cena (Figura 32). No final, ao saber que Azura dera uma poção para Flash beber e ficar com amnésia, Dale o perdoa (figuras 36 e 37). O interessante aqui é observar as falas de Flash e Dale: antes de ser aprisionado, Flash é o protetor que quer tomar o lugar de sua mulher (Figura 31); durante a prisão de Dale, mesmo sem recobrar a memória, Flash é o homem justo, humanitário, que não deixa que lhe façam mal (Figura 33); depois, vemos o diálogo entre Flash e Dale, durante sua reconciliação (figuras 36 e 37). Aos olhos de hoje, as falas de Dale deixam transparecer uma dependência e subserviência da mulher, fatores “normais” – e esperados – nos anos 1930. Acompanhemos a sequência, longa, mas necessária (figuras 31 a 37).



**Figura 31 – Comportamento – Marido e Mulher**

(*Flash Gordon no Reino das Cavernas*. Ebal, 1974, p. 10 – original de 1935.)



**Figura 32 – Comportamento – Marido e Mulher**

(*Flash Gordon no Reino das Cavernas*. Ebal, 1974, p. 14 – original de 1935.)





**Figura 33 – Comportamento – Marido e Mulher**  
 (Flash Gordon no Reino das Cavernas. Ebal, 1974, p. 14 – original de 1935.)



**Figura 34 – Comportamento – Marido e Mulher**  
 (Flash Gordon no Reino das Cavernas. Ebal, 1974, p. 31 – original de 1935.)



**Figura 35 – Comportamento – Marido e Mulher**  
(Flash Gordon no Reino das Cavernas. Ebal, 1974, p. 31 – original de 1935.)



**Figura 36 – Comportamento – Marido e Mulher**  
(Flash Gordon no Reino das Cavernas. Ebal, 1974, p. 33 – original de 1935.)



**Figura 37 – Comportamento – Marido e Mulher**  
 (Flash Gordon no Reino das Cavernas. Ebal, 1974, p. 33 – original de 1935.)

O amor incondicional de Dale por Flash (Figura 38) e mais uma vez o desejo de morrer com o amado (Figura 39), valores muito em voga nos anos 1930, ficam patentes nas ilustrações a seguir (figuras 38 e 39). Se a reconciliação de Wolverine e Witchblade levou de uma a duas páginas para acontecer (Figura 28), a de Flash e Dale nesta história precisou de diversas.



**Figura 38 – Comportamento – Marido e Mulher**  
 (Flash Gordon no Reino das Cavernas. Ebal, 1974, p. 24 – original de 1935.)



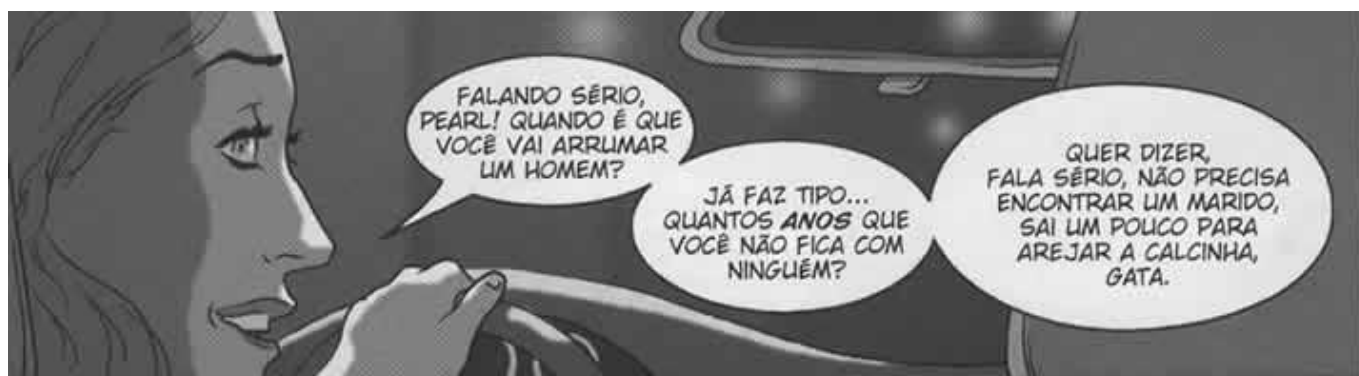
**Figura 39 – Comportamento – Marido e Mulher**  
 (Flash Gordon no Reino das Cavernas. Ebal, 1974, p. 31 – original de 1935.)

### 13.2.2 Relacionamentos

Os super-heróis (e super-heroínas) sempre tiveram suas identidades escondidas. Mais recentemente, com todas as mudanças principalmente na DC e na Marvel, muitos deles revelaram suas identidades e outros permaneceram incógnitos. Seja como for, muitos super-heróis e super-heroínas vivem uma vida “normal”, trabalham e se divertem como qualquer outra pessoa. A Mulher-Maravilha é Diana Prince, atualmente embaixadora na Terra de seu mundo original, Themyscira; a Mulher-Hulk é Jennifer Walters, uma advogada bem sucedida; e, para ficar somente em três exemplos, Ultra, é uma super-heroína moderna, que vive suas aventuras de super-heroína ao mesmo tempo em que se diverte com suas amigas, em situações semelhantes às da série de TV *Sex and City*. As figuras 40, 41 e 42 mostram a relação da personagem Ultra com suas amigas e um possível pretendente. Atenção particular deve ser dada aos diálogos, bastante informais e atuais. Note-se também a liberdade de que desfrutam as mulheres retratadas, fenômeno bastante diferente das HQs mais antigas.



**Figura 40 – Relacionamento – Ultra**  
(Ultra: Sete Dias. Pixel Media, 2005..)

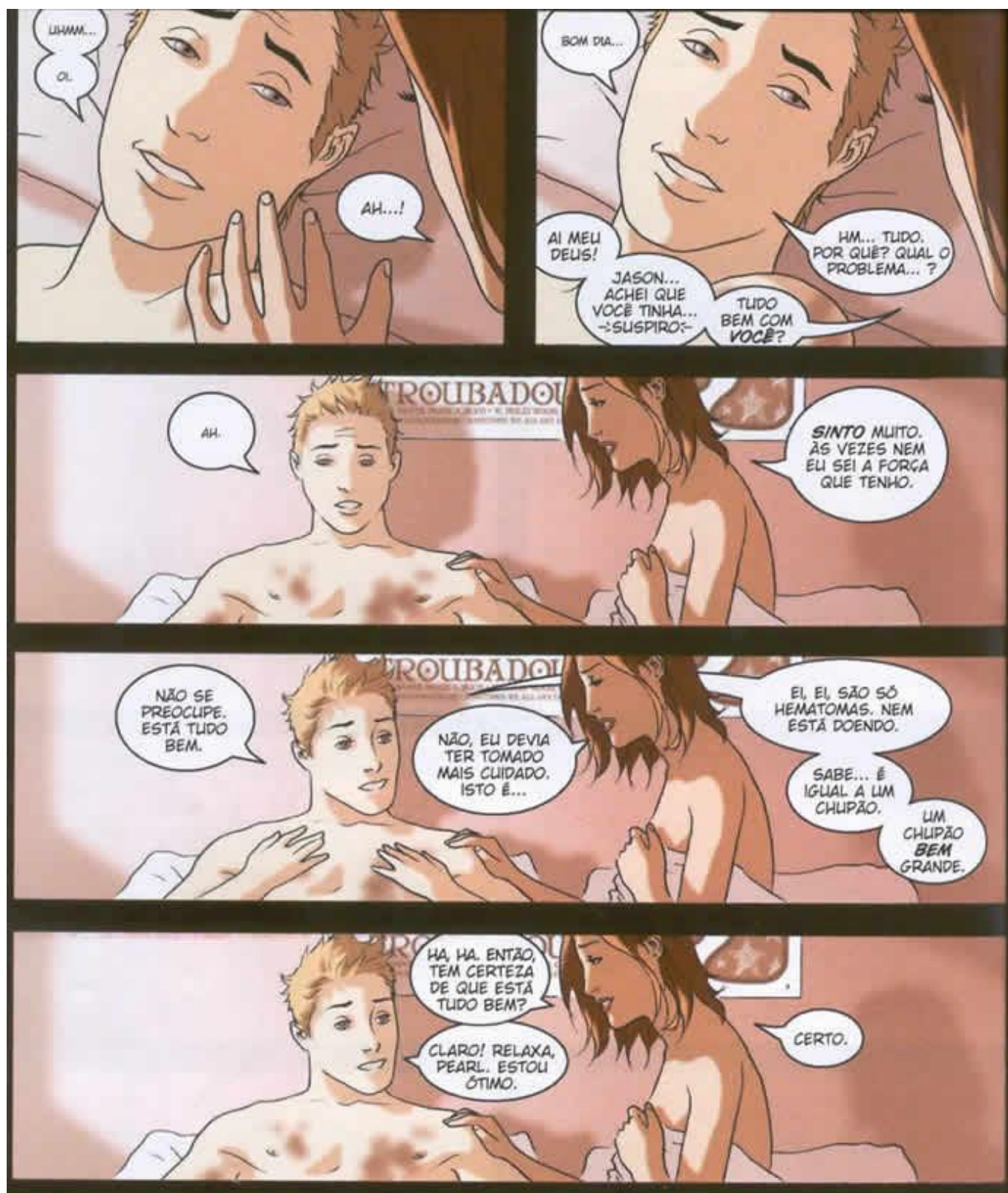


**Figura 41 – Relacionamento – Ultra**  
(Ultra: Sete Dias. Pixel Media, 2005..)



**Figura 42 – Relacionamento – Ultra**  
(Ultra: Sete Dias. Pixel Media, 2005..)

Uma sequência bastante interessante é a de quando Ultra conhece um rapaz (coincidentemente de acordo com o que uma cartomante previu) e dorme com ele. Durante a noite de sexo, ela se esquece de sua superforça e o machuca bastante. Aparentemente fica apaixonada por ele (não sabe que ele será o grande vilão da história) e é obrigada a admitir o fato perante duas amigas. Acompanhem a sequência nas figuras 43, 44 e 45.



**Figura 43 – Relacionamento – Ultra**  
(Ultra: Sete Dias. Pixel Media, 2005..)



Figura 44 – Relacionamento – Ultra  
(Ultra: Sete Dias. Pixel Media, 2005..)



Figura 45 – Relacionamento – Ultra  
(Ultra: Sete Dias. Pixel Media, 2005..)

Ter uma relação sexual passageira, somente por uma atração física casual, já foi tabu na sociedade. Não mais. As HQs modernas tratam do assunto de maneira natural, como assunto corriqueiro. Mais uma vez ficam manifestas as conquistas sociais no terreno da sexualidade, principalmente das mulheres, não mais presas a um ideal de amor e sexo unicamente dependente do casamento oficializado. A rigor, HQs mais antigas, pós-liberação sexual, já mostravam homens e mulheres em relações mais livres, mas, exceto em poucos casos em que o tema era parte da história, o assunto não era abordado tão direta e objetivamente quanto hoje. Um exemplo aparece na Figura 46; a trama gira em torno de um rapaz apaixonado por uma moça que tem por ele uma forte atração mas não um amor igual ao dele por ela.



**Figura 46 – Relacionamento – Aldebaran**  
(Aldebaran, vol. 5. Panini, 2007, p. 59..)

### 13.2.3 Homossexualidade

Outro assunto tabu na sociedade de modo geral, o homossexualidade não costumava ser abordada nas HQs. Atualmente o tema é discutido abertamente (a bem da verdade, já faz alguns anos), com diversas personagens, masculinas e femininas, assumidamente homossexuais e outras com sua opção menos explícita. Tal fato é sem dúvida um reflexo da maior tolerância e respeito pela opção sexual dos indivíduos.



O Flautista, personagem do universo DC, ao final de sua participação numa saga (*Contagem Regressiva*), durante a qual ficou junto de seu companheiro de crimes, o Trapaceiro, assume sua opção para os leitores (Figura 47).



**Flautista**  
**Contagem Regressiva, Vol. 10, p. 84. Panini, 2009.**

Figura 47 – Homossexualidade – Flautista

Em *Checkmate*, Thomas, personagem gay, assume sua opção homossexual para Tormenta e Fogo (heterossexuais), conforme ilustrado na Figura 48.



**Figura 48 – Homossexualidade – Thomas**  
 (Checkmate, Renegados em Cheque, parte 3. Panini, 2008, p. 90)

O lesbianismo também é encarado de forma bastante natural hoje em dia nas HQs. Alguns exemplos aparecem nas figuras 49 e 50.



Figura 49 – Homossexualidade – Serpente da Lua e Phylla-Vell (a nova Quasar)  
(Aniquilação, vol. 2. Panini, 2008)



Figura 50 – Homossexualidade – Serpente da Lua e Phylla-Vell (a nova Quasar)  
(Aniquilação, vol. 2. Panini, 2008)



Figura 51 – Homossexualidade – Renee Montoya e Dária



Figura 52 – Homossexualidade – Renee Montoya e Kate Kane (a Batwoman)

As figuras 51 e 52 acima ilustram a ex-policia! Renee Montoya, homossexual assumida, na cama com sua última namorada (que a deixou) e num encontro com uma ex-namorada, Kate Kane, identidade da Batwoman. Curiosamente, a primeira aparição da Batwoman, na revista *Detective Comics*, nº 233 (1956), tinha como intuito ser uma namorada do Batman, para descartar alusões à homossexualidade de Batman e Robin, em resposta ao ataque aos quadrinhos por parte do livro *Seduction of the Innocent*, de Fredric Wertham. (Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Batwoman>>. Acesso em: 8 jun. 2010.)



**Figura 53 – Homossexualidade – Kate Kane (a Batwoman) e Renee Montoya (a nova Questão)**

A Figura 53 ilustra uma briga entre as ex-namoradas, com detalhe para as roupas coladas e os corpos “sarados”.

Os quadrinhos infanto-juvenis não ficam de fora da temática da homossexualidade. Uma história na revista *Tina* nº 6, “O Triângulo da Confusão”, causou polêmica ao retratar um suposto personagem gay. Após algumas confusões engraçadas envolvendo Tina, sua amiga Pipa e mais dois amigos das duas, Caio e Miguel, no final da história o personagem Caio aponta para um seu colega e diz: “sou comprometido”. Foi o suficiente para o jornal *Extra* do dia 17 de novembro de 2009 estampar a manchete ilustrada na Figura 54. A figura também mostra o final da história com a fala polêmica. O artigo do jornal teve sequência no dia 18 de novembro.



**Figura 54 – Homossexualidade – Caio e seu suposto amigo gay**

Como em todo jornal sensacionalista, a manchete é bastante chamativa – com direito a cacófato –, tanto na capa quanto na página interna: “Gay entra na Turma da Mônica” (*Extra*, 17 nov. 2009). No artigo do dia seguinte, a capa do mesmo jornal estampa a manchete “Sem Preconceito” e, na página interna, o título “O triângulo da... polêmica”, em alusão ao título original da revista, “O Triângulo da Confusão” (*Extra*, 18 nov. 2009). É importante ressaltar que a história em nenhum momento deixa claro se o personagem é gay ou não; no máximo, pode-se chegar a tal conclusão, mas sem base no texto, no contexto, ou nas imagens. Esclareça-se também que a revista *Tina* é destinada a um público adolescente e não a um público infantil. A assessoria da equipe de Maurício de Sousa, criador das histórias da Turma da Mônica, segundo o jornal, afirmou que a ideia “não é levantar bandeiras (...) mas discutir temas que fazem hoje parte do universo dos adolescentes”. (*Extra* 17 nov. 2009)

Polêmicas à parte – a história foi objeto de defesas e ataques –, é bom saber que as revistas de Maurício de Sousa também retratam personagens com deficiência, como um menino cadeirante (Luca) e uma menina cega (Dorinha), o que nunca foi objeto de polêmica. Maurício de Sousa se defendeu das críticas, mas o fato é que o número seguinte da revista *Tina*, nº 7, veio com um subtítulo: “Uma revista para jovens adultos!” O ponto de exclamação deve querer dizer alguma coisa... Em entrevista a um encarte do jornal Folha de S. Paulo (*Livraria da Folha*) em agosto de 2010 (p. 14), Mauricio de Sousa fecha a questão, pelo menos por hora, ao responder a pergunta “Por que Caio, o suposto personagem gay, sumiu dos quadrinhos?” Sua resposta: “Ele não sumiu, vai reaparecer, mas com essa proposta de o leitor decidir se ele é gay ou não. Nem nós nem nosso público mais conservador está preparado para receber um personagem decididamente gay nas nossas histórias em quadrinhos.” Será que não?

Um exemplar da revista *Mundo dos Super-Heróis* (Ano 1, Nº 2, outubro de 2006, Editora Europa) apresenta uma reportagem bastante interessante de Antônio Santos, relacionando algumas personagens gays do mundo dos quadrinhos, a saber:

- ♥ Apollo e Meia-noite – integrantes do grupo de super-heróis The Authority e que “protagonizaram a primeira cerimônia de casamento gay dos quadrinhos”, adotando a pequena Jenny Quantum, “a quem tentam criar como uma criança normal, apesar dos enormes poderes da menina”. (p. 48)
- ♥ Colossus Ultimate – X-man que supostamente tem uma queda por Wolverine. (p. 48)
- ♥ John Constatine – o protagonista da revista *Hellblazer* declarou-se bissexual na edição 51. (p. 48)
- ♥ Hooded Justice – personagem de *Watchmen*, “mantinha um caso secreto com um de seus colegas de grupo, provavelmente o Capitão Metrópolis”. (p. 48)
- ♥ Hulkling e Wiccan – heróis independentes do grupo Jovens Vingadores, que têm uma relação fiel e apaixonada. “O casal causou certo alvoroço na mídia tradicionalista norte-americana, por ser a primeira dupla de namorados gays adolescentes e protagonistas de uma revista de super-heróis da Marvel”. Hoje são os membros mais populares do grupo. (p. 49)
- ♥ Estrela Polar – mutante do grupo de heróis canadenses Tropa Alfa. Primeira personagem da Marvel a assumir suas orientações homossexuais, na revista *Alpha Flight*, edição 106. (p. 49)
- ♥ Starman III – alienígena do planeta Talok III, bissexual, prega que o amor não tem distinção de gêneros, nem de espécies. (p. 49)
- ♥ Extraño – personagens do grupo Novos Guardiões, espalhafatoso, exagerado e fútil, é odiado pelos leitores, devido às histórias de péssima qualidade. Contraiu AIDS “numa história que não se propôs a tratar o assunto com a seriedade que merece”, e atualmente está desaparecido das revistas. (p. 49)
- ♥ Maggie Sawyer – ex-capitã da polícia de Metrópolis, declarou-se lésbica e foi a primeira coadjuvante homossexual do universo do Superman; atualmente transferida para Gotham City, tornou-se amiga de Renée Montoya. (p. 49)
- ♥ Renée Montoya – introduzida no desenho *Batman: The Animated Series*, foi levada para os quadrinhos imediatamente, tornando-se uma das principais coadjuvantes do universo do Batman. Apoiada pelos amigos em sua opção sexual, teve problemas de aceitação por parte de sua família, depois que o vilão Duas-Caras divulgou uma sua foto com uma garota. (p. 49)

### 13.2.4 Valores

Por serem “produto típico da cultura de massas” (KLAWA; COHEN, 1977, p. 108), é de se esperar que as histórias em quadrinhos retratem a época em que são escritas. A cultura do país, os valores morais, o vestuário, o corpo, as relações interpessoais, os anseios e desejos do povo, tudo está refletido nas HQs. Por mais que se trate de ficção científica, ou de histórias fantásticas, e por mais que se trate de mundos ideais, a visão futurística ou fantástica só é possível a partir do que se pensa com base no que se vive no momento em que são criadas as HQs.

Os hábitos, costumes e valores de um povo ou de uma dada sociedade, vão mudando com o passar do tempo, vão se adaptando às conquistas sociais, ao desenvolvimento tecnológico, e todas estas mudanças, de uma forma ou de outra, são retratadas pelos quadrinhos. Com isso, são retratadas as incoerências de cada povo, incoerências estas que muitas vezes só são percebidas depois de algum tempo decorrido. Vejamos um exemplo baseado nos *comics* americanos.

Para muitos, os Estados Unidos sempre foram o país berço do capitalismo moderno, disseminador do *american way of life*, bastião da democracia, em suma, modelo a ser imitado e copiado por muitos outros países, seja por interesses político-econômicos, seja por mera admiração. Em uma de suas aventuras, Jim das Selvas, de Alex Raymond, persegue e mata um “bandido” que tinha sequestrado uma mulher, recuperando-a assim de seu cativo. A Figura 55 abaixo ilustra a cena da morte e o comentário subsequente.



Figura 55 – Valores morais  
(*Jim das Selvas*, EBAL, 1974, p. 97-98 – original 1935)

Para qualquer leitor, de qualquer época, trata-se de um assassinato a sangue-frio, sem julgamento, fato a que os americanos sempre se opuseram, tendo em vista seu alardeado “senso de justiça”. Talvez para “adoçar” a brutalidade do roteiro, tomou-se o cuidado de incluir o trecho “depois de aplicar a justiça da selva em Dick Romney” no recordatório subsequente ao assassinato. Em outras palavras, na selva tudo



é possível e perdoável; talvez no continente americano, Jim das Selvas tivesse levado o criminoso para a polícia, de modo que fosse julgado como manda a lei.

Um contraponto a esta história pode ser encontrado em *Aniquilação* (Figura 56). Após vencer um oponente, uma personagem mata o vencido, covardemente e a sangue-frio. O fato serve de pano de fundo para uma discussão moral entre o matador e seu colega de equipe. À crítica do colega, “você o assassinou (...) você o matou a sangue-frio” (primeiro quadrinho da direita), defende-se o matador com “o que eu fiz salvou vidas” (último quadrinho, embaixo), numa versão pós-moderna de “os fins justificam os meios”.

Dois dos maiores ícones dos quadrinhos foram criados, indubitavelmente, com o intuito de levar ao mundo o ideal americano: Capitão América e Mulher-Maravilha. As cores e as estrelas de seus uniformes (e do escudo do Capitão América) deixam poucas dúvidas quanto às referências. O Capitão América é descrito na Wikipedia como o *alter ego* de Steve Rogers:

Criação intencionalmente patriótica sempre a lutar contra o Eixo durante a Segunda Guerra Mundial, o Capitão América foi a personagem mais popular da publicação Timely Comics durante a Segunda Guerra Mundial. Após o final da guerra, sua popularidade diminuiu e ele desapareceu por volta da década de 1950, a despeito de uma fracassada redescoberta em 1953. O Capitão América foi reapresentado durante a Era de Prata dos quadrinhos, quando foi revivido de sua animação suspensa pela equipe de super-heróis Os Vingadores, em *The Avengers* #4 (Março de 1964). (Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Captain\\_America](http://en.wikipedia.org/wiki/Captain_America)>. Acesso em: 21 maio 2010.)

As figuras 57 e 58 ilustram as capas, respectivamente, da primeira revista do Capitão América e de seu retorno.

O Capitão América tem sido motivo de grande controvérsia, por encarnar flagrantemente os ideais norte-americanos. Jô Soares discorre sobre sua criação:

De um chauvinismo muito conveniente a uma época de guerra como 1941, surgiu o Capitão América. Valoroso defensor dos ideais americanos à antiga – mais ou menos correspondentes àqueles dos primeiros desbravadores para quem um índio bom era um índio morto – e fruto de uma experiência científica levada a efeito pelo doutor Erskine, que transformou o bem intencionado mas mal proporcionado Steve Rogers no herói do escudo listado, o Capitão América já começa sua carreira liquidando o espião nazi que mata o seu benfeitor no próprio momento da experiência. (SOARES, 1977, p. 100)



**Figura 56 – Valores morais**  
*(Aniquilação, nº 4, Panini, 2007, p. 52)*



Figura 57 – Capitão América (Joe Simon & Jack Kirby)  
(*Captain America Comics* #1, Marvel, 1941)

(Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Captain\\_America](http://en.wikipedia.org/wiki/Captain_America)>. Acesso em: 21 maio 2010.)



Figura 58 – Capitão América (Stan Lee & Jack Kirby)

(*The Avengers* #4, Marvel, 1964) (Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Avengers4.jpg>>. Acesso em: 21 maio 2010.)

Nano Souza faz um registro interessante sobre o momento histórico da criação do Capitão

América:

Assim como todo e qualquer personagem de ficção, o Capitão América é fruto de uma época em especial, foi criado em determinada situação histórica, refletindo assim seu ambiente sócio-econômico. Como personagem típico de HQs norte-americanas, o Capitão continuou sendo publicado através dos anos, em diversos momentos históricos e políticos diferentes, refletindo cada um deles. Ou seja, o personagem sempre foi o retrato de seus criadores, não haveria um "Capitão América" pronto, definitivo, mas uma personagem que expressa mais o que pensam seus atuais autores e editores do que um projeto pronto e acabado. (SOUZA)

É ainda Nano Souza que resume os valores que representa o Capitão América:

Segundo muitos estudiosos, o Capitão seria a síntese da ideologia militarista norte-americana: um herói intervencionista, que toma a justiça pelas próprias mãos, contra governos estrangeiros que representariam "o mal", justamente por seguirem outro modo de vida que não o norte-americano. A única arma usada pelo Capitão – um escudo – representaria a idéia de que os EUA só atacam para se defender; o fato do Capitão agir de forma independente – do governo ou de instituições – faz parte da ideologia liberal capitalista da "livre iniciativa", onde pessoas vestem uniformes e saem caçando criminosos (no caso do Capitão, espões e agentes terroristas) por sua própria conta. (SOUZA)

Não é à toa que o Capitão América desperte tanta polêmica, visto encampar valores de um país admirado por muitos e criticado por muitos, valores estes reproduzidos nas HQs da personagem ao longo das décadas.

A Wikipedia oferece um breve histórico da Mulher-Maravilha:

A Mulher-Maravilha é membro de uma tribo fictícia de mulheres, as Amazonas (baseada nas Amazonas da mitologia grega), criada por [William Moulton] Marston como um “modelo claramente feminino cuja missão era resgatar os ideais de amor, paz e igualdade sexual das Amazonas, e trazê-los para um mundo dividido pelo ódio dos homens”. [Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Wonder\\_Woman](http://en.wikipedia.org/wiki/Wonder_Woman)>. Acesso em: 21 maio 2010.]

A Figura 59 ilustra a primeira publicação solo da Mulher-Maravilha, que na verdade teve sua estreia na Sociedade da Justiça da América (*All Star Comics* #8, 1940) [Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Justice\\_Society\\_of\\_America](http://en.wikipedia.org/wiki/Justice_Society_of_America)>. Acesso em: 21 maio 2010.].



**Figura 59 – Mulher-Maravilha**

(*Sensation Comics* #1, 1942) (Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Wonder\\_Woman](http://en.wikipedia.org/wiki/Wonder_Woman)>. Acesso em: 21 maio 2010.)

O psicólogo William Moulton Marston, criador, segundo alguns, colaborador, segundo outros, do que viria a ser o detector de mentiras, após uma entrevista em 1940, em que descrevia o potencial educacional dos quadrinhos – entrevista publicada posteriormente sob o título *Don't Laugh at the Comics* [*Não riam dos quadrinhos*, em português] – foi convidado para ser consultor educacional para duas editoras que viriam a formar a DC Comics. Foi nesta época que decidiu criar um novo super-herói, alguém que sempre triunfasse não com os punhos ou com armas de fogo, mas com o amor. Supostamente, de acordo com um artigo numa revista da Universidade de Boston, sua mulher, Elizabeth, gostou da ideia e sugeriu que a personagem fosse uma mulher. Nasce então a Mulher-Maravilha. [Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Wonder\\_Woman](http://en.wikipedia.org/wiki/Wonder_Woman)>. Acesso em: 21 maio 2010.]

Sua experiência com detectores de mentira fizeram-no crer que as mulheres eram mais honestas e mais confiáveis do que os homens, podendo assim trabalhar com mais eficiência. Daí afirmar que “a Mulher-Maravilha é uma propaganda psicológica para o novo tipo de mulher que deveria, acredito eu, governar o mundo”. [Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Wonder\\_Woman](http://en.wikipedia.org/wiki/Wonder_Woman)>. Acesso em: 21 maio 2010.] Na verdade, é interessante lembrar que o laço da Mulher-Maravilha, quando em volta de alguém (normalmente um criminoso), faz com que a pessoa fale a verdade; isso não é de se estranhar, considerando-se a vinculação do criador da Mulher-Maravilha, Moulton Marston, com a criação do detector de mentiras.

Há mais ideologia da época por trás da criação da Mulher-Maravilha:

Marston criou a Mulher-Maravilha com [sua mulher] Elizabeth (que Marston acreditava ser o modelo da mulher liberada, não convencional da época). Marston foi inspirado também por Olive Byrne, que vivia com o casal numa relação polígama/poliamorosa. Ambas as mulheres serviram de

exemplo para a personagem e influenciaram bastante sua criação. A Mulher-Maravilha estreou na revista *All Star Comics* #8 (dezembro de 1941), com roteiro de Marston e arte de Harry G. Peter. (Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Wonder\\_Woman](http://en.wikipedia.org/wiki/Wonder_Woman)>. Acesso em: 21 maio 2010.)

Para muitos um ícone do feminismo, ou pelo menos das super-heroínas dos quadrinhos, a Mulher-Maravilha passou por transformações ao longo das décadas, sem jamais perder suas características de mulher independente, desde seu início disfarçada como secretária do oficial da inteligência americana Steve Trevor em luta com os nazistas, até modernamente como embaixadora na Terra de seu mundo de origem, Themyscira.

### 13.2.5 História e Política

As histórias em quadrinhos muitas vezes fazem referência a fatos históricos, antigos e atuais, à política dos países onde são criadas ou de outros locais, e a personagens que já entraram para a História ou que estão em evidência. Este é um fator que, por si só, já coloca por terra a noção – ainda comum a muitos detratores das HQs – de que os quadrinhos são “coisas de criança”, ou “leitura inútil”. Ler *V de Vingança* sem conhecer um pouco da Guerra Fria é não entender muito bem os detalhes da história. O mesmo vale para muitas HQs escritas durante a Segunda Guerra (Batman, Super-Homem, Mulher-Maravilha, para citar somente três exemplos), que colocavam as personagens na frente de batalha, guerreando diretamente ou como espões. Em muitos casos, as HQs servem para disseminar ideologias dos governos dos países em que são criadas, em outros para criticar atitudes e políticas de determinados governos.

A relação entre a História e os quadrinhos é atualmente objeto de análise por parte de especialistas. A rigor,

O artista de histórias em quadrinhos trabalha com as informações sobre a história e o cotidiano, transformando-as em ficção. Sua busca é a difícil tarefa de entreter e informar, sendo ele um formador de opinião, servindo aos poderes sociais. Junto com a narrativa dos fatos surge a ficção histórica, na qual o autor mescla toda a carga de informação que recebe com seus parâmetros de subjetividade e abstração, construindo, assim, uma nova visão para essas informações. (BARBOSA, 2009, p. 104)

Por outro lado, “é quase impossível não se utilizar um estereótipo nos meios de comunicação de massa. Jornalistas, cineastas e os artistas dos quadrinhos trabalham com estereótipos o tempo todo”. (BARBOSA, 2009, p. 104) Isso explica que, se por um lado algumas histórias em quadrinhos são confiáveis do ponto de vista histórico (Joe Sacco, em *Palestina*), outras têm o fato histórico somente como pano de fundo (Goscinnny e Uderzo, em *Astérix*), não como verdade. Isso explica também a visão de um determinado fato histórico a partir de diferentes ângulos, como a Guerra de Secessão americana, vista por Jack Kirby por um viés nacionalista, e por Wallace Wood de maneira contrária à da narrativa oficial. (BARBOSA, 2009, p. 105-107)

A Segunda Guerra Mundial é um exemplo bastante significativo para a proliferação de HQs cujas personagens foram usadas para defender ideologias. Personagens como Mickey e Donald, Príncipe Valente, Capitão América, Mulher-Maravilha e Super-Homem, dentre outros, protagonizaram histórias em que lutavam contra os nazistas.

Sempre que um país entra em guerra, há necessidade de promover a união dos cidadãos daquele país em torno do conflito, ou seja, é preciso convencer as pessoas de que o conflito é necessário, de que as privações pelas quais passarão por causa da guerra – incluindo a morte de entes queridos – são absolutamente necessárias em prol de um bem maior.

Assim, na Segunda Guerra Mundial, os países envolvidos utilizaram os meios de comunicação para convencer o público de que o inimigo era detestável e terrível, ao passo que as suas próprias forças eram boas e imbatíveis. Com os quadrinhos, em especial os de super-heróis, não foi diferente. Nos Estados Unidos, terra natal dos “supers”, a maioria absoluta deles foi “convocada” para a guerra e passou a enfrentar nazistas, japoneses e italianos. (CARVALHO, 2006, p. 62)

Mais recentemente, quando do atentado terrorista de 11 de setembro de 2001 às Torres Gêmeas, em Nova Iorque, “os quadrinhos voltaram a ser utilizados para elevar o moral e promover a união nos Estados Unidos” (CARVALHO, 2006, p. 68), como, por exemplo, em uma história do Homem-Aranha, da editora Marvel, em que ele, outros super-heróis e até vilões como o Doutor Destino se unem para ajudar os feridos e a reconstruir a cidade. Sem falar nas referências a presidentes, primeiros-ministros, enfim, personagens da política mundial, tanto “do bem” quanto “do mal”, distribuídas nas mais variadas HQs das mais variadas personagens.

Para discorrer sobre este tema seriam necessárias muitas páginas; por isso, ficaremos com apenas dois exemplos. No primeiro, Beatriz da Costa (Bea), a Fogo, heroína da DC Comics, que, como já foi visto (13.1), é uma brasileira, modelo e atriz, espiã e mercenária, que possui o poder de se inflamar. Em uma das histórias de que participa, ela acaba colaborando para a prisão de seu pai, outrora envolvido na Operação Condor, uma aliança político-militar entre os regimes militares de Brasil, Argentina, Chile, Bolívia, Paraguai e Uruguai, criada no início dos anos 1970, com o intuito de unir forças na repressão aos opositores dos regimes ditatoriais destes países. As figuras 60 a 64 ilustram parte de história em que a trama se desenrola, com direito a informações aos leitores sobre a Operação Condor (Figura 63), culminando na prisão do pai de Beatriz, Ramon da Costa, codinome Ramon Corvalho. Este trecho da história se passa na cidade do Rio de Janeiro, como se pode ver pelo Cristo Redentor (Figura 60).



Figura 60 – Operação Condor (*Checkmate: Corvalho, Parte 2* – Universo DC, Panini, 2008, p. 89)





Figura 61 – Operação Condor (*Checkmate: Corvalho, Parte 2* – Universo DC, Panini, 2008, p. 90)

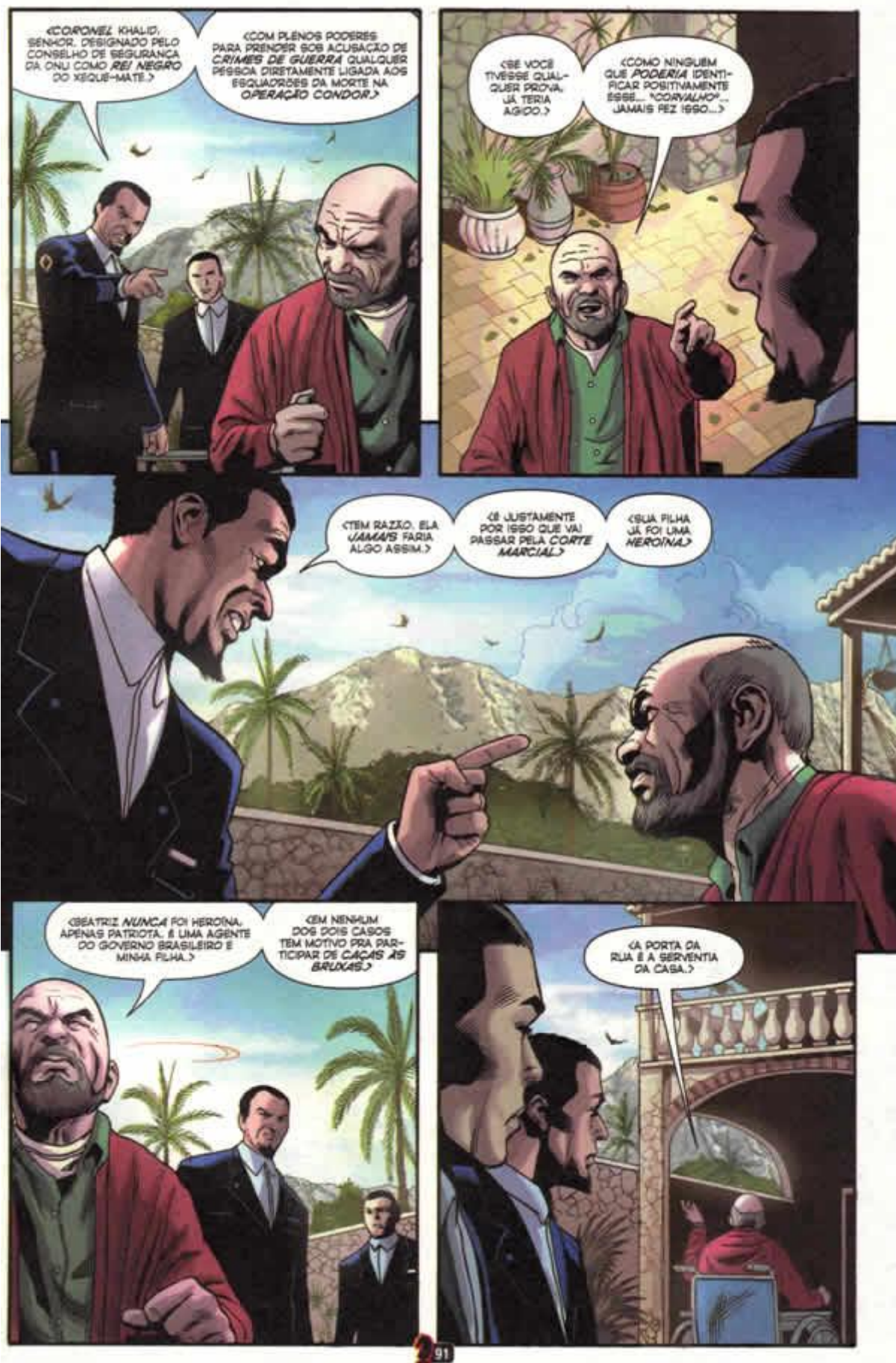


Figura 62 – Operação Condor (*Checkmate: Corvalho*, Parte 2 – Universo DC, Panini, 2008, p. 91)



Figura 63 – Operação Condor (*Checkmate: Corvalho, Parte 2* – Universo DC, Panini, 2008, p. 92)



Figura 64 – Operação Condor (*Checkmate: Corvalho, Parte 2* – Universo DC, Panini, 2008, p. 97)

Um outro exemplo, mais simples, neste caso de referências bem atuais, está na Figura 65, onde vemos uma referência ao Partido Republicano dos EUA.



Avante Vingadores, vol. 1. Panini, 2007. p. 95.

Figura 65 – Política americana

Os exemplos referidos demonstram que, na grande maioria dos casos, as histórias são compreendidas em sua trama principal. No entanto, o conhecimento das referências externas, implícitas e/ou explícitas, torna a leitura muito mais saborosa, e, em muitos casos, educativa. Neste último caso, as HQs contribuem para a ampliação do conhecimento dos leitores que ainda não conhecem os fatos relatados e são impulsionados a procurar informações, além de poderem ser utilizadas em sala de aula, no caso em pauta, em disciplinas de História, Ciências Políticas, Sociologia, ou semelhantes.

### 13.2.6 Pais e Filhos

Muitos heróis e personagens das HQs se casam (entre si ou não) e têm filhos. Alguns filhos seguem a carreira dos pais, outros não. Em um futuro alternativo do Universo Marvel, Wolverine e Elektra têm uma filha, Rina Logan, conhecida por Wild Thing, uma mutante que possui diversos poderes, dentre eles um fator acelerador de cura, sentidos super-humanos, força, velocidade e reflexos também super-humanos, além de habilidades de combate, aprendidas de seus pais. Esquentada, não gosta de receber ordens, e por isso prefere a companhia do pai, em suas caçadas a bandidos cheias de emoção e luta, à da mãe, que leva atualmente uma vida mais pacata. Na Figura 66 temos, nas palavras da própria Wild Thing (em tradução livre para o português, Coisa Selvagem), as razões para sua preferência: “Este é um momento especial com meu pai. Ele é mutante e o chamam Wolverine.” (segundo recordatório) “É algo que não posso compartilhar com minha mãe, Elektra. Ela é muito civilizada.” (terceiro recordatório) “Não. Agora é hora de correr pelo mato depois de escurecer. O vento em nossos dentes. Hora de se tornar selvagem!” (quarto recordatório) O pai, mostram as evidências, adora a companhia da filha, como demonstrado na mesma figura: “Está rápido demais para você, querida?” [tradução nossa]

A relação entre os dois é igual a qualquer relação entre um pai carinhoso e cuidadoso e sua filha, que nutre carinho especial por ele. Esta relação saudável fica evidenciada na Figura 67, em que, após pancadarias bem ao gosto dos dois, Wild Thing pergunta se o pai a resgataria, caso fosse sequestrada:

Wild Thing: Pai, se eu fosse sequestrada, você pagaria o resgate?

Wolverine: Nem em um milhão de anos, querida.

Wild Thing: Não pagaria?!

Wolverine: Claro que não. Iria pegar você em pessoa. E nada no mundo me impediria. Não sabia disso?

Wild Thing: Sabia, pai. Sabia sim.

[tradução nossa]

Alguns podem considerar esta relação como “anormal”, considerando-se os níveis de violência envolvidos nos “passeios”. Por outro lado, considerando-se as habilidades dos dois, o contexto e o universo das histórias e as temáticas abordadas, guardadas as devidas proporções, o amor entre pai e filha está mais do que caracterizado, da mesma forma que estaria em situações ditas “normais”, como um passeio ao zoológico.

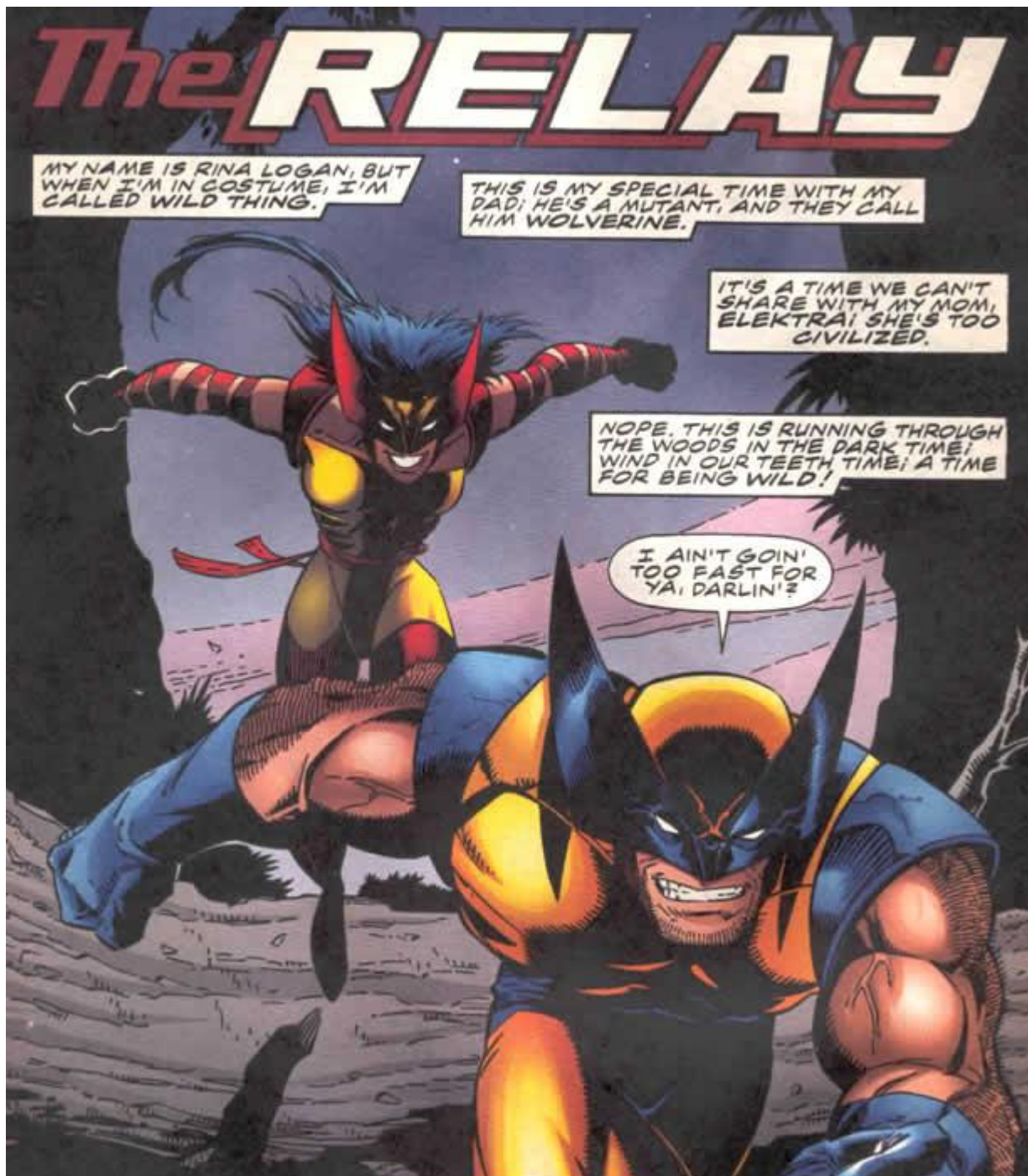


Figura 66 – *Wild Thing* (vol. 1, nº 4, Marvel Comics, janeiro de 2000, p. 1)







Figura 67 – *Wild Thing* (vol. 1, nº 1, Marvel Comics, outubro de 1999, p. 23)

Pode-se dizer que as relações humanas, em sua essência, não mudam; no máximo, atualizam-se. São meramente transplantadas para um universo diferente de nosso dia a dia. É importante lembrar que os desenhistas e roteiristas de HQs são pessoas como nós, muitas vezes pais e filhos, em suma, seres humanos, com desejos e sentimentos que são, de uma forma ou de outra, e respeitadas as convenções e os enredos das HQs, veiculados em suas tramas. Igualmente, podem-se encontrar visões mais conservadoras ou mais liberais dessas relações, o que corrobora o fato de serem as HQs frutos da época em que são escritas.



Um contraponto a essa imagem de “boa relação” entre pais e filhos, ainda que em alguns casos mais tumultuada, é exemplificada pelos filhos rebeldes. A rebeldia dos jovens sempre existiu na vida real e muitas vezes foi levada para as HQs. Uma das experiências mais recentes aparece em *Fugitivos*, um grupo de adolescentes, que, ao descobrirem que seus pais eram criminosos, travam intensa batalha com eles, derrotam-nos e fogem de casa, metendo-se, a partir daí em boas confusões. Um pequeno resumo da origem do grupo aparece na Figura 68.

## FUGITIVOS

 <b>NICO MINORU</b> Filha de magos das trevas	 <b>GERTRUDE YORKES</b> Filha de déspotas transtemporais	 <b>CHASE STEIN</b> Filho de cientistas loucos
 <b>MOLLY HAYES</b> Filha de mutantes malignos	 <b>VICTOR MANCHA</b> Filho de Ultron, um robô assassino	 <b>ALFAZEMA</b> Dinossauro geneticamente desenvolvido

Em algum ponto de suas vidas, todas as crianças acham que têm os pais mais malvados do mundo, mas os de Nico Minoru e seus amigos realmente eram.

Ao descobrirem que eram filhos de um grupo de supervilões conhecido como Orgulho, os adolescentes roubaram armas e equipamento dos pais, fugiram de casa e, com o tempo, os derrotaram. Mas isso foi só o começo. Juntos, os jovens fugitivos agora esperam redimir os crimes de seus pais, investindo contra as novas ameaças que tentam preencher o vácuo deixado pelo Orgulho.

**Fugitivos. Avante Vingadores, vol. 6, p. 3. Panini, 2007.**

Figura 68 – Fugitivos

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- BARBOSA, Alexandre. **História e quadrinhos**: A coexistência da ficção e da realidade. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. (orgs.) *Muito Além dos Quadrinhos*: Análises e Reflexões sobre a 9ª Arte. São Paulo: Devir, 2009
- CARVALHO, DJota. **A Educação está no Gibi**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.
- GONÇALO JUNIOR. **A Guerra dos Gibis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os Quadrinhos e a Comunicação de Massa. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.
- SOUZA, Nano. **Capitão América**: Herói ou Vilão? Disponível em: <[http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/capitao\\_american1.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/capitao_american1.cfm)>. Acesso em: 21 maio 2010.
- SOARES, Jô. Os dilemas do fantasma e do Capitão América. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.
- VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In RAMA, Angela et alii. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2006.