

**5** Thrilling pages of  
**CAPTAIN AMERICA**  
SENTINEL OF OUR SHORES!  
**PLUS OTHER GREAT FEATURES!**

**MARCH** No. 1

**COMIC**



**XII ENCONTRO DE HISTÓRIA DA ANPUH - PARÁ**

**ANPUH**  
ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE HISTÓRIA



**MÁRCIO DOS SANTOS RODRIGUES (ORG.)**  
**HISTÓRIA, FONTES VISUAIS E FICCIONAIS**





**XII ENCONTRO DE HISTÓRIA  
DA ANPUH - PARÁ**

**Márcio dos Santos Rodrigues (ORG.)**

ANPUH  
ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE HISTÓRIA

**HISTÓRIA, FONTES  
VISUAIS E FICCIONAIS**



Copyright © by Organizadores  
Copyright © 2021 Editora Cabana  
Copyright do texto © 2021 Os autores  
Todos os direitos desta edição reservados

O conteúdo desta obra é de exclusiva  
responsabilidade dos autores.

**Capa e Projeto gráfico:**

Eder Ferreira Monteiro

**Edição e diagramação:**

Helison Geraldo Ferreira Cavalcante

**Coordenação editorial:**

Ernesto Padovani Netto

**Revisão:**

Os autores

**Ilustração de capa:**

Captain America Comics #1 de Joe Simon e Jack Kirby, 1941

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

História, Fontes visuais e ficcionais / Organizador Márcio dos Santos Rodrigues. - 1. ed. - Belém, PA: Cabana, 2021.

Vários autores.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-994185-6-3

1. História – Estudo e ensino 2. História da arte 3. Prática de ensino. I- Título.

CDD 907



[2021]  
EDITORA CABANA  
Res. Paulo Fonteles, Q-B, 24  
66640-705 – Belém – PA  
Telefone: (91) 99998-2193  
contato@editoracabana.com  
www.editoracabana.com

## Conselho Editorial ANPUH-PA

---

Dr. Itamar Rogério Pereira Gaudêncio (ESMAC/APM)  
Dr. Aguinaldo Rodrigues Gomes (PPGCult/UFMS)  
Dr. Gustavo Pinto de Sousa (INES/PROFHISTORIA - UFRJ)  
Dra. Karla Leandro Rascke (Unifesspa)  
Dr. Érico Silva Muniz (UFPA)  
Dr. Keith Barbosa (UFAM)  
Dr. Marley Antonia Silva da Silva (IFPA)  
Dr. Edilza Joana Oliveira Fontes (UFPA)  
Dr. Pere Petit (UFPA)  
Dr. Airtton Pereira (UEPA)  
Dra. Valéria Moreira Coelho de Melo (Unifesspa)  
Dr. Carlo Guimarães Monti (UNIFESSPA)  
Dr. Ipojucan Dias Campos (UFPA)  
Dr. Arthur de Freitas Neves (UFPA)

## Apoios:

---



Pré-Reitoria de Extensão e Assuntos Estudantis



PROFHISTÓRIA  
MESTRADO PROFISSIONAL  
EM ENSINO DE HISTÓRIA



## Sumário

<b>Apresentação: Os desafios da história social e do ensino de história em coletâneas.....</b>	<b>8</b>
Prof <sup>o</sup> Dr. Francivaldo Alves Nunes	
<b>Apresentação.....</b>	<b>11</b>
Márcio dos Santos Rodrigues	
<b>Mangá e historiografia: a representação imagética de uma cultura.....</b>	<b>15</b>
Antonio Augusto Zanoni	
<b>Imagens do novo mundo: a representação iconográfica de seres fabulosos pelo gravurista levinus hulsius (séc. xvi/xvii).....</b>	<b>31</b>
Adriano Rodrigues de Oliveira	
<b>Superman e o conservadorismo americano: imaginário heroico na Era Reagan.....</b>	<b>46</b>
Fernando Miramontes Forattini Bruno Leonardo Ramos Andreotti	
<b>“Inimigos da Democracia”: os vilões nas histórias iniciais do capitão américa.....</b>	<b>61</b>
Matheus Ostemberg Benites da Silva	
<b>Mulheres transformadas, com cabeças bem limpas”: virgem margarida e a formação de moçambique pós-independência.....</b>	<b>75</b>
Itamiris Cantanhede e Cantanhede	
<b>A representação do árabe na fonte “Holy Terror: Terror Sagrado” de Frank Miller, o orientalismo em sala de aula.....</b>	<b>86</b>
Lucas Bernardo dos Santos	
<b>Patriotismo e distopia nos quadrinhos AmericanFlagg!, Marshal Law e Martha Washington (1983-1999).....</b>	<b>89</b>
Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso	

**A representação dos imigrantes latinos no final do século XIX:  
uma análise histórica do conto “A Transição de Juan Romero”,  
de H.P. Lovecraft.....102**

Alexandre Bartilotti Machado

João Matheus da Silva Guimarães

Wilson Francisco Coroa Xavier

**Signos culturais e a arte: uma narrativa imagética do alagoano  
Delson Uchôa.....126**

Ana Beatriz Bezerra de Melo

**Sobre os Autores.....139**

## APRESENTAÇÃO

### Os desafios da história social e do ensino de história em coletâneas

A seção regional da Associação Nacional de História (ANPUH) em sua localização no Estado do Pará, promoveu entre os dias 2 a 4 de dezembro de 2020 a sua 12.<sup>a</sup> edição do Encontro de História da Anpuh-Pará, em formato virtual, com o tema “Passado e Presente: Os desafios da história social e do ensino de história”.

O evento se constituiu como importante espaço de discussão sobre duas áreas específicas do conhecimento histórico, que são: a história social e o ensino de história, promovendo uma interface entre os dois campos de pesquisa, diante dos limites e possibilidades de diálogo pertinentes sobre a região amazônica. Não há dúvidas que se tratou de profícuo momento de socialização da produção de estudos e práticas acerca das relações entre história e ensino, bem como de problematização da história social e os desafios da produção historiográfica recente.

O momento permitiu a incorporação para o ensino de História da Amazônia de questões relacionadas à ciência histórica, didática, produtos educacionais e as práticas curriculares. No caso da dimensão da especialidade da história social, o diálogo com as questões contemporâneas, a relação passado-presente na pesquisa histórica, a questão dos revisionismos/negacionismos históricos e os desafios da escrita da história social, diante das questões socialmente vivas, foram também observadas.

O encontro permitiu debater os desafios do ensino e da pesquisa histórica relacionando com a especialidade da história social, no entanto, envolveu



também outras áreas do conhecimento vinculadas as ciências humanas e sociais, como sociologia, filosofia, direitos, ciências políticas, antropologia, entre outras. Neste aspecto, tornou-se uma oportunidade de diálogo para os professores da educação básica, discentes de graduação, discentes de pós-graduação, historiadores e pesquisadores diversas áreas de ciências humanas que desejavam debater os caminhos da história social e o ensino de história na Amazônia e no Brasil. Incluiu-se ainda o diálogo sobre o cotidiano do espaço escolar diante dos desafios propostos pela Base Nacional Curricular Comum (BNCC) no contexto amazônico, entre outros temas que envolvem o ensino e produção do conhecimento histórico.

Os pertinzas professores e pesquisadores de diversas instituições do Pará, da Amazônia, do Brasil e do mundo, produziram um amplo e significativo debate sobre o conhecimento histórico e seus públicos (professores de história e os historiadores, principalmente), assim como buscaram formas de expandir e melhor integrar os conhecimentos sobre os debates acadêmicos e o espaço da sala de aula e a intervenção social. O que permitiu, no âmbito da educação básica, discussões sobre a prática pedagógica do docente em história e as ações em prol da formação de professores.

Como alguns dos resultados destes momentos de debates e diálogos, em que a relação passado e presente pautou os desafios da história social e do ensino de história, que apresentamos um conjunto de coletâneas, construídas de forma a agregar temáticas aproximadas de estudos e pesquisas. As coletâneas reunidas, sem dúvida, constitui um conjunto de contribuições originais e, sobretudo, desnaturalizadoras como se propõem ser os estudos que assumem, como coerência e autenticidade, a relação passado e presente, tendo como eixo central de diálogo, a história social e o

ensino. Os trabalhos reunidos propiciam aos leitores, ademais, um profícuo exercício de crítica historiográfica, métodos e análises documentais, que percorrem searas as mais diversas, adensando as riquezas de suas contribuições, quanto à análise de estratégias para enfrentar variadas formas de controle, domesticação e dominações estabelecidas por agentes e agências oficiais, mas também revelam formas de resistências, lutas e enfrentamentos.

Os textos expressam, simultaneamente, pesquisas em andamento, em fase de elaboração, definidas e defendidas. Temáticas, temporalidades e enfoques plurais, mas que gravitam no eixo que envolveu os debates no evento, no caso, a história social e o ensino de história, em contexto relacional com perspectivas de passado e presente. Diante de tantas e inovadoras contribuições, a intenção é que o leitor estabeleça um exercício de escolha mais consentâneo a seus interesses e afinidades, estando certo que encontrará nestas coletâneas um conjunto de leituras, instigantes, necessárias e provocativas.

**Profº Dr. Francivaldo Alves Nunes**  
**Presidente da ANPUH-Seção Pará**

## APRESENTAÇÃO

**Márcio dos Santos Rodrigues<sup>1</sup>**

Nos últimos tempos os historiadores têm recorrido às fontes que correlacionam figuração e ficcionalidade como testemunhos ou evidências a respeito da experiência dos homens no tempo e no espaço. Essa entrada desses registros no âmbito da pesquisa histórica tem aproximadamente pouco tempo, se comparado com a institucionalização da história como campo do saber institucionalizado, com metodologias de pesquisa e processos específicos de ensino. Essa entrada faz parte de um movimento ainda em curso, em que diferentes teorias e metodologias, concepções têm sido testadas, agregadas. Neste livro vemos como o interesse por essas fontes se justifica através de uma série de textos que, de forma teórica e prática, recorrem aos usos de variadas fontes imagéticas e ficcionais para a compreensão e análise de distintos contextos sociais.

---

<sup>1</sup> Doutorando em História pelo Programa de Pós-Graduação em História Social da Amazônia da Universidade Federal do Pará (UFPA). Mestre em História pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), na linha de pesquisa 'História e Culturas Políticas' (2011) e licenciado em História pela mesma instituição federal (2007). Foi entre os anos de 2018 e 2020 professor substituto do Curso de Licenciatura Interdisciplinar em Estudos Africanos e Afro-Brasileiros da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) e atualmente é pesquisador do Interdisciplinar em Estudos Africanos e Afro-Brasileiros, onde idealizou a linha de pesquisa Linguagens e Africanidades. Desenvolve pesquisas no campo dos estudos das Histórias em quadrinhos como fonte, ministrando regularmente cursos teóricos sobre os usos e possibilidades dos quadrinhos na educação e no âmbito da pesquisa histórica. Como historiador, desenvolve pesquisas nos campos do Ensino de História, da História Política, da História Ambiental, da História Social da Amazônia (considerando aspectos da História Global), dos Estudos Africanos e afro-brasileiros (com destaque para quadrinhos africanos) e dos estudos das Histórias em quadrinhos.

O que conta também é como essa relação entre História e ficção norteia abordagens críticas de produções que se predispõem a analisar tais tipologias de fontes.

O leitor verá ainda aqui espaço considerável para esforços interdisciplinares, que ampliam consideravelmente os métodos de análise sobre esses documentos e aproximam a História cada vez mais de outras áreas de conhecimento. Neste livro organizado por Márcio dos Santos Rodrigues, proponente do Simpósio Temático nº 08 História, Fontes visuais e ficcionais, vemos reflexões que analisam esses objetos culturais, até então desconsideradas pelos historiadores, e que examinam como eles se configuram como mecanismos principais ou complementares para a compreensão de processos históricos.

O primeiro texto da coletânea, MANGÁ E HISTORIOGRAFIA: A REPRESENTAÇÃO IMAGÉTICA DE UMA CULTURA, de Antonio Augusto Zanoni, busca contextualizar a trajetória histórica do Japão e da Segunda Guerra Mundial por meio dos mangás, histórias em quadrinhos produzidas por autores nipônicos. O texto é dedicado de forma paralela ao mangá como fonte histórica e ainda secundariamente como representação social.

O segundo capítulo, assinado por Adriano Rodrigues de Oliveira, trata da iconografia construída em torno de seres monstruosos e/ou fabulosos no período situado entre o final do século XVI e princípios do XVII. As reflexões são centradas nas imagens de Levinus Hulsius ou Levin Hulsius e como ele representou as criaturas monstros do Novo Mundo a partir de padrões estéticos muito semelhantes aos da representação dos índios americanos pelos demais gravuristas europeus, reforçando sua nudez e selvageria.

Já o trabalho SUPERMAN E O CONSERVADORISMO AMERICANO: IMAGINÁRIO HEROICO NA ERA

REAGAN, de Fernando Miramontes Forattini e Bruno Leonardo Ramos Andreotti, reflete sobre imaginário heroico contextualizando a chamada “virada conservadora republicana” consubstanciada no ideário e na figura de Ronald Reagan. Para tanto, toma como objeto de discussão um dos principais ícones norte-americanos, oriundo dos quadrinhos de super-heróis norte-americanos: o Superman.

O Capitão América, criado por Joe Simon e Jack Kirby, é tratado por Matheus Ostemberg Benites da Silva como fonte e objeto para se pensar o momento da Segunda Guerra Mundial e como o personagem se inseriu um campo de disputa e negociação em torno da entrada ou não dos EUA no conflito armado.

Itamiris Cantanhede e Cantanhede em seu texto “MULHERES TRANSFORMADAS, COM CABEÇAS BEM LIMPAS”: VIRGEM MARGARIDA E A FORMAÇÃO DE MOÇAMBIQUE PÓS-INDEPENDÊNCIA desenvolve em seu texto uma análise que considera a relação entre cinema e história a partir da atmosfera política e social de Moçambique no pós-independência. Para tanto, seu texto examina tal conjuntura tomando como fonte o filme *Virgem Margarida* (2012), produzido pela parceria entre França, Moçambique e Portugal, e dirigido por Licínio Azevedo. reflexões sobre esta obra cinematográfica leva à identificação de relações entre governo pós-colonial moçambicano e o tema da prostituição, os campos de reeducação e o tratamento resguardado aos “desajustados”.

O texto a seguir, de Lucas Bernardo dos Santos, estabelece uma perspectiva interdisciplinar em torno dos discursos políticos do norte-americano Frank Miller expressos através da HQ “Holy Terror: Terror Sagrado”. As representações do árabe e do mundo muçulmano são objeto de reflexão e postas em circulação através do diálogo com estudioso do campo dos quadrinhos e

dos estudos culturais.

Em PATRIOTISMO E DISTOPIA NOS QUADRINHOS AMERICAN FLAGG!, MARSHAL LAW E MARTHA WASHINGTON (1983-1999), Rodrigo Pedroso examina as construções visuais em torno do patriotismo norte-americano em séries em quadrinhos ambientadas em futuros distópicos no período final da Guerra Fria. As análises se focam em três séries de histórias em quadrinhos publicadas nos EUA entre os anos 1980 e 1990 e como os autores por meio delas expressaram seus posicionamentos com relação aos rumos que o país estava tomando.

Já o último texto da coletânea reflete acerca da representação dos imigrantes latinos no final do século XIX e início do século XX a partir da análise histórica do conto A Transição de Juan Romero (1944), de H. P. Lovecraft (1890-1937). Temas como controle de migração, raça, racismo e minorias são examinados e colocando em diálogo com o contexto de produção de Lovecraft.

Espera-se com este ebook, resultado do **Simpósio Temático nº 08 História, Fontes visuais e ficcionais**, contribuir para o debate e a reflexão sobre as maneiras e procedimentos a serem adotados na abordagem desses materiais de pesquisa, bem como enriquecer a construção do conhecimento histórico, potencializando novas abordagens historiográficas.

## MANGÁ E HISTORIOGRAFIA: A REPRESENTAÇÃO IMAGÉTICA DE UMA CULTURA

---

Antonio Augusto Zanoni<sup>1</sup>

### História cultural e as novas linguagens: potencialidades

Apesar de não haver uma data específica para que se possa definir o início da história cultural, o historiador Peter Burke em seu livro *História Cultural* defende a ideia que esta surge aproximadamente em 1800 e divide-se em quatro fases, a clássica que vai de 1800 a 1950, a história social e da arte que se iniciou em 1930, a história cultural popular surgida em 1950 e a nova história cultural iniciada em 1980. No entanto o historiador Alessandro Arcangeli no livro *Cultural History: A Concise Introduction* remonta o surgimento da história cultural ao final do século XIX com o surgimento da palavra *Kulturgeschichte* na Alemanha. De qualquer forma, não tirando a importância de quando se iniciou, busca-se neste artigo entender o que é este movimento e o que ele representa.

A história cultural vem para responder as perguntas que a história dos fatos e dos grandes homens não conseguia, vem para equilibrar o jogo de poder abordado por Foucault, vem para quebrar com a história infraestrutural (econômica) e abrir o “jogo” para a história superestrutural (política, ideológica, etc.), vem para entender por exemplo o *The Making of the English Working Class* de Edward Thompson, ou seja, como formou-se a classe trabalhadora Inglesa. Esta história então importa-se com a formação do fato.

A partir deste ponto então, objetos anterior-

---

<sup>1</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em História pela Universidade de Passo Fundo. Bolsista CAPES.

E-mail: antonio\_az@hotmail.com

mente descartados como fontes históricas passam a ser a fonte principal muitas vezes dos historiadores culturais, como afirma Fábio Feltrin de Souza:

O gesto de representar e significar o mundo é operado pela linguagem e suas formas de expressão codificada. Dessa maneira, a língua, a literatura, as artes, a fotografia, as imagens, os sons, a televisão, a internet, por exemplo, são potentes instrumentos de consolidação de significados. [...] Importante destacar que por linguagens compreendemos todos os dispositivos que acionam e constroem a realidade contemporânea (2015, p. 19).

A linguagem, a representação, o significado passam a ser conceitos muito utilizados por esta história. Conceitos em constante relativismo através do uso destes pela história cultura, que se apropria daqueles para poder significar suas práticas.

Desta forma:

[...] o real é sempre um conceito, pois nasce de operações de significação, de classificação, de racionalização, de rememoração, de imaginação, empreendidas por homens situados num dado momento e numa dada sociedade, cultura, classe social, categoria de gênero, etnia, geração (ALBUQUERQUE, 2006, p. 210. apud SOUZA, 2015, p. 23).

Sendo assim, tanto o real como outros conceitos podem ser historicizados para criar uma cadeia de significações para o praticante da história cultural, afim de validar suas teorias e nota-se que este sujeito assim como quem foi ou quem criou a fonte que está sendo utilizada estava vinculado a um espaço e tempo que está agora sendo investigado por outro sujeito em outras condições de espaço e tempo. Entende-se então que o objeto ou o indivíduo detentor de subjetividade será investigado por outro indivíduo detentor também de subjetividade, assim a representação e significação da história não unicamente cultural não é exclusiva-



mente “pura”.

De qualquer forma, jornal, televisão, cinema, entre outras infinidades de artes são cabíveis de interpretação histórica para a história cultural. Inclui-se aqui também o mangá, um objeto repleto de história e que se explorado, pode revelar vários aspectos culturais das duas últimas décadas do século XIX japonês até os dias atuais, assim como relações internacionais. Peter Burke afirma:

O terreno comum dos historiadores culturais pode ser descrito como a preocupação com o símbolo e suas interpretações. Símbolos, conscientes ou não, podem ser encontrados em todos os lugares, da arte à vida cotidiana, mas a abordagem do passado em termos de símbolo é apenas uma entre outras. Uma história cultural das calças, por exemplo, é diferente de uma história econômica sobre o mesmo tema, assim como uma história cultural do Parlamento seria diversa de uma história política da mesma instituição (2008, p.1).

Além disso, Samuel P. Huntington exprime a ideia de que atualmente as distinções culturais são de maior importância do que as políticas e econômicas, de modo que após a guerra fria não se vê tanto conflitos internacionais, mas sim “choques de civilizações” Burke também cita Antal, no qual na visão de Burke “tratava a cultura como expressão ou mesmo “reflexo” da sociedade. [...] encarava a arte da Florença renascentista como reflexo da visão de mundo da burguesia, e achava William Hogarth interessante porque “sua arte revela ... as visões e os gostos de uma ampla parcela da sociedade” (BURKE, 2008, p. 9). Já o historiador Jacob Burckhardt observa a questão da história cultural de forma que os produtos deixados pelos sujeitos muitas vezes tinham informações que “eles não sabiam que sabiam”, isto é, determinado objeto querendo ou não tinha informações sobre determinado acontecimento.

É interessante notar que muitas culturas são construídas e recriadas por motivo de uma segunda, ou seja, elas se criam porquê de forma positiva ou negativa se espelham na cultura do outro, por exemplo, o outro do mangá é o quadrinho ocidental e através deste ambos se reconstruíram ao longo do tempo, tanto de forma amistosa, no qual um buscava o traço do outro, quanto rivalmente no qual cada um buscava criar, inovar para diferenciar-se do outro. Entretanto outro problema ainda em discussão é a questão da cultura popular contra a cultura erudita, no qual indivíduos tentam estratificá-las. Não seria mais interessante entendê-las como culturas que se relacionam, culturas híbridas?

Também é importante retomar a ideia exposta por Chartier, na qual a história cultural não é história cultural europeia. Apesar de haver muito mais material sobre este assunto, como a própria história cultural propõe, todas outras formas de fontes são legítimas, assim aumentando em grande número a maneira que pode-se estudar estas novas histórias dos continentes ou países recém descolonizados, no entanto não deixando de ser influenciados pelo seu colonizador, independentemente do nível ou tipo de influência a qual foi exposto, mas nota-se também a modificação dos rastros da influência do colonizador ou ainda a troca cultural indireta do colonizado para o colonizador. Em outras palavras, a ocupação estadunidense no Japão pós Segunda Guerra trouxe grandes quantidades de expressões culturais “ocidentais” que foram ou não absorvidas pelo povo japonês, em diferentes níveis (in) dependendo da vontade tanto do individual quanto do coletivo e que são até hoje absorvidas e modificadas para se enquadrar a realidade japonesa e o inverso também se faz real. Nota-se por exemplo o uso constante do Katakana, um dos três tipos de escrita do japonês, junto com o Hiragana e os Kanji, para representar a es-

crita de palavras, expressões, etc. de palavras não japonesas, isto é, no mangá por exemplo, as onomatopeias (no qual o Japão é um dos países mais ricos nesta figura de linguagem) são representadas frequentemente com o katakana, para que outros países influenciados pelos mangás possam mais facilmente traduzir essa forma de escrita e esses sons.

Eric Hobsbawn, no livro *A Era dos Extremos* traz um panorama das artes e do entretenimento antes de 1945, sendo que basicamente estas incluíam obras de arte, cinema, livros e música. No entanto “[...] os equipamentos menores da vida diária foram rapidamente remodelados pela modernidade”, e observa-se que não apenas no mundo ocidental, mas também no oriente, esses efeitos ocorriam, isto é, objetos que muitas vezes não tinham grande importância na vida cotidiana ou que eram pouco utilizados por um motivo ou outro, passaram a fazer parte do cotidiano destes indivíduos e aqui cabe bem o uso do mangá, objeto que apesar de ter sua criação remontada em 1700, foi apenas durante o século XX que passou a ter real importância no cosmos japonês. Para os artistas não ocidentais, a luta era para entender e colocar sua cultura, suas artes em um mundo ocidental, mas sendo estas expressões artísticas com pensamentos majoritariamente orientais e a partir deste desejo, do oriente fazer parte do mundo, une-se as duas artes tanto de forma voluntária quanto involuntária. Seguindo com o pensamento de Hobsbawn, esse afirma que o século XX parecia ser o século do povo, das massas, assim as artes e diversões foram voltadas para este grupo, que ainda em grande parte não-alfabetizado, recorria a quadrinhos com poucas palavras e ao cinema de seu país, no qual esse último se produzia de forma hegemônica nos EUA e no Japão.

### **Cultura cotidiana: hibridização**

Para os países devastados após a Segunda Guerra, fora essencial a recuperação de sua soberania. No caso japonês nota-se uma absorção da tecnologia “ocidentais” e um melhoramento destas, de modo a revender um produto melhor e mais barato. Hobsbawn diz que esta “era de ouro [pós-guerra] democratizou o mercado” por consequência de fortes planejamentos e orientações estatais. Vale ainda ressaltar que a ajuda econômica estadunidense foi decisiva para a restauração nipônica, mas tendo em mente que o Japão funcionaria como base industrial e geográfica estadunidense para os eventos advindos da guerra ideológica entre capitalismo e comunismo, como as guerras da Coreia e do Vietnã por exemplo. Apesar de ter um objetivo secundário, tanto a ajuda econômica dos EUA quanto a ocupação do pós-guerra, fizeram com que as relações amistosas entre esses dois países aumentassem e vale notar ainda, que após o fim da guerra, o povo japonês não estava tanto com raiva dos estadunidenses quanto de seus próprios líderes – salvo o imperador, que ocupa um outro local no imaginário do coletivo da sociedade japonesa – que perderam, e se renderam a um estrangeiro<sup>2</sup>. Este desenvolvimento econômico e tecnológico do pós-guerra teve colossal impacto nas artes mundiais, na qual passaram a se valer também de meios eletrônicos mais frequentemente do que já o utilizavam.

O Japão do pós-guerra passou a ser então um lugar no qual a maioria das pessoas viviam em zonas urbanas, na qual os jovens tinham acesso as novas tecnologias, a estudo e a toda gama de novos meios de en-

---

<sup>2</sup> Henshall (2012), no seu livro *A History of Japan* acredita que por estarem em guerra, qualquer lado deveria fazer o necessário para ganhar, o que não foi realizado pelos líderes japoneses, culpados pela derrota na guerra por parte da população da época.

tretenimento, como o rock americano. O modelo educacional também passou a ser muito semelhante ao do E.U.A. Em geral, vê-se o Japão de 1960 ainda com suas tradições embasando seu cotidiano, mas estas em parte, modificadas pela ocupação norte-americana após a Segunda Guerra Mundial.

Nota-se que a geração jovem do pós-guerra queria e fora diferente de seus pais. Tornaram-se mais independentes, buscaram novas concepções de realidade sempre a contraponto de seus pais pois difícil era criar vínculo entre um soldado tradicional japonês sobrevivente de várias atrocidades e seu filho, consumidor da cultura estadunidense. As indústrias passaram a dar atenção a essa nova geração de consumidores, vendendo moda e entretenimento como por exemplo o blue jeans e o rock, no qual até hoje no Japão, em aberturas de animês ou em músicas de rock no geral trazem partes das letras em inglês, herança de tempos ocupação norte-americana. Desta forma, como Hobsbawn menciona, passou-se a ter um novo modo de operação das indústrias e da mídia para os jovens, e em pouco tempo “passou a existir uma cultura jovem global” como resultado.

Por mais fortes que fossem os laços de família, por mais poderosa que fosse a teia de tradição que os interligasse, não podia deixar de haver um vasto abismo entre a compreensão da vida deles, suas experiências e expectativas, e as das gerações mais velhas. (HOBSBAWN, 1995, p. 323)

É interessante notar como a estética ganhou mais força da sua representatividade nesta época, visto a necessidade das pessoas se identificarem em grupos ou subgrupos culturais, isto é, parou-se de ter unicamente a identificação do povo japonês com roupas samurais ou de geisha ou que comem peixe cru, mas pensa-se em pessoas que se vestem como seus perso-

nagens favoritos dos mangás ou comem hambúrgueres, e inclusive cria-se subgrupos dentro desses subgrupos, de forma que um grupo específico como os dos otakus abre portas para os otakus que gostam de fazer cosplay, ou de jogos, ou de mangás ou de animês ou ambos. Criam-se novas identidades que são resposta ou ainda, sintomas das novas influências trazidas pela globalização.

Através deste novo modo de existir de uma geração que desconheceu a calamidade da guerra (pelo menos a maioria), a existência do campo da arte também se alterou, tendo em vista que a arte como investimento antes da década de 1950 não era possível de ser entendida. Questões como que tipo de arte era melhor vem sendo derrubadas, para que então se observe que tanto Shakespeare quanto Batman têm suas importâncias em seus respectivos contextos. Observa-se também que a tecnologia se passou a ser utilizada cada vez mais para demonstrar esta nova arte, mesmo que mais nas “artes populares” que nas “eruditas”.

Um dos marcos do mangá se dá através de relações comerciais entre a Holanda e o Japão por volta de 1700 na qual o artista Hokusai vai pela primeira vez transpor o objeto artístico do tradicional japonês (samurai, geisha, xoguns) para o “homem comum”. Sonia M. Bibe Luyten mostra em seu artigo que a pintura *A grande Onda* é uma pintura de um japonês com expressões ocidentais mais traços orientais, no qual retrata pescadores, ou seja, o homem comum. Katsushika Hakusei foi o pioneiro na criação da arte do “outro”, iniciando uma nova forma de pensar a arte no Japão.

**Figura 1 – A grande onda, de Katsushika Hakusei, 1830-1833. É interessante notar que esta imagem está localizada hoje em Nova Iorque.**



Fonte: Imagem de domínio público

O termo mangá significa literalmente desenhos irreverentes, desenhos nos quais inspiraram artistas como Van Gogh e Monet na Europa, assim sendo, o processo de aculturação e assimilação se deu entre ambos os lados. Encontrar as “origens” do mangá moderno é uma tarefa um tanto quanto complexa, e, de certo modo, desnecessária para a discussão pretendida aqui. Se faz essencial saber que o mangá moderno é um híbrido entre as artes e os mangás do Japão de outrora, que entraram em contato com os quadrinhos estadunidenses no início do século XX. Todavia, infelizmente o termo mangá foi apresentado ao mundo de forma negativa por deturpação da origem da palavra, no qual passou a ser “imagens irresponsáveis” e que mais tarde, junto a correntes conservadoras dos anos de 1960 a meados de 1980, sofreu forte repressão de temáticas que não faziam parte da política ideológica das mesmas.

Produto que é visto até hoje com preconceito, o mangá é vítima frequente de uma suposta superioridade ocidental, de generalizações e de falta de conhecimento de quem o julga, confundindo-o muitas vezes como algo inteiramente pornográfico ou infantil, ideia na qual o General MacArthur exprime bem quando fala que o povo japonês “parece um menino de 12 anos”, quando esse comandou o Japão até 1951. Essa visão representa o olhar “ocidental” sobre o “oriental” e não unicamente naquele determinado espaço e tempo: “infantis, imaturos, uma criança dependente da América controladora e paternal.” (GRAVETT, 2006, p. 12). Apesar de toda a força tecnológica e cultural que o Japão passou a exercer mundialmente após 1960, ainda hoje observa-se preconceitos culturais, principalmente do que não se compreende, como escrito pelo jornal New York Times em 10 de janeiro de 2002 no qual defendeu a ideia que o povo japonês lia o mangá por falta de alfabetização, e mais tarde retratou-se dizendo que o Japão detinha níveis de alfabetização superiores aos estadunidenses. O mangá não está isento de culpa, de carregar subjetividade e poder, ao contrário, o mangá é um objeto extremamente ideológico no qual cada autor “para ou bem ou para o mal” se utiliza para repassar quem ele é e em que tempo vive. Uma obra de arte não existe sem um artista que a tenha feito, tanto como, quanto sem intenções de tê-la feito.

Após a segunda guerra, os japoneses precisavam de algo barato como forma de entretenimento, e uma das formas principais disso eram os mangás impressos em preto e branco e em folhas de papel muito finas ou as estações de leitura, no qual um indivíduo lia ou fazia interpretações com fantoches em uma pequena carrocinha. Através do contato constante com os quadrinhos norte-americanos e também as outras mídias e inclusive outros mangás, os mangás foram e são



reinventados constantemente para englobar as mais diferentes esferas sociais e culturais, atingindo não só o público infantil e adulto “comum”, mas ao passo que movimentos sociais e culturais iam mundialmente se espalhando, o Japão também adquiria estes para si, desta forma, há hoje mangás voltados para grávidas, mulheres que trabalham em casa, assim como para órfãos, etc. ao contrário dos quadrinhos norte-americanos e não generalizando, que normalmente abordam temas de super heróis ricos, modificados geneticamente ou vindos de outro lugar que não a terra<sup>3</sup>.

De qualquer forma, a atividade de ler o mangá sozinho para um povo tão governamentado por rígidas noções de respeito, hierarquia e coletividade, faz com que o indivíduo se sinta em um mundo só seu, no qual pode desenvolver sua imaginação sem toda essa rigidez do sistema social e cultural Japonês e como Paul Gravett aborda em seu livro, apesar de todo esse decoro exterior, o povo japonês consegue em geral, agir de forma mais natural em relação a representação de sexo ou relações corporais.

Com toda a influência por ser essa arte tão liberal, o mangá foi facilmente transformado em animações digitais, os animês. No entanto, foi necessário que um mangaká<sup>4</sup> chamado Osamu Tezuka, considerado o pai do mangá moderno, investisse nesta área primeiramente. Tezuka inicialmente fez sucesso com seus mangás por trazer novas estratégias de desenho e escrita do mangá, e após fazer sucesso abriu indústrias de filmes, de animação e de criação de mangás, então pode-se considerar que apesar de toda a influência anteriormente exterior, foi com Tezuka que por volta de

---

<sup>3</sup> Nesse contexto, me refiro que os mangás das épocas de antes do ano 2000, que já tinham essas narrativas, ao contrário dos HQ norte-americanos mainstream que só após essa época, salvo exceções, é que narrativas conhecidas chegam ao público.

<sup>4</sup> Criador do mangá, semelhante ao cartunista.

1950 revolucionou a construção deste objeto composto por imagem e escrita.

Walt Disney inclusive se apoderou de ideias de Tezuka, como o Kimba, o leão branco, que no ocidente transformou-se em Simba e toda a história do Rei Leão. Esse dualismo entre E.U.A. e Japão durante a guerra, entretanto, foi a força motora para a criação de novos pensamentos e histórias para o mangá, que eram frequentemente utilizados como propaganda de guerra; enquanto os americanos criaram o capitão América, os japoneses em 1930 tinham o gato Felix como sua mascote militar.

**Figura 2 – Os teatros de papel (kamishibai) após a 2ª guerra eram a forma de entretenimento.**



**Figura 3- Capa do DVD de Kimba, o leão branco.**  
Filme que mescla a arte norte-americana e japonesa



Fonte: Imagem de domínio público

**Figura 4 – Felix, o gato em avião militar japonês.**  
Nota-se que Felix segura uma bomba.



Também há mangás ligados diretamente a segunda guerra, produzidos por japoneses ou descendentes de japoneses que se encontram na América e utilizam de traços ocidentais para criá-los, assim como mangás de filósofos, como do livro Assim falou Zaratustra de Nietzsche. Observa-se grande quantidade de jogos, filmes e brinquedos que tiveram sua base no mangá, e que mesmo com a resistência governamental muitas vezes para excluir, burlar ou performar alguma ação para evitar a chegada ou ainda, que chegasse de forma menos “agressiva” possível a seus consumidores, as técnicas imagéticas e a vontade pessoal do mangaká, sendo ele autônomo ou trabalhando em um estúdio de desenho, o produto geralmente repassa a mensagem que era intencionada. Em suma, é uma batalha constante contra diferentes tipos de censura.

### **Considerações finais**

O povo japonês consome os mangás diariamente e em qualquer lugar, se tornou objeto do cotidiano, e a tentativa de achar uma comparação na cultura ocidental se torna impossível visto que o oposto acontece, a minoria lê qualquer tipo de conteúdo durante sua ida ao trabalho ou em horas de lazer enquanto no Japão a minoria é quem não acompanha pelo menos uma série de mangá. Ele também é objeto do cotidiano de ensino, visto que ajuda a pensar a imagem, a criar textos, a desenvolver as onomatopeias, que são parte importante da língua japonesa, e ainda o traz, se focarmos em mangás voltados para ensino, fatos, igualmente a um livro didático ocidental.

Compondo o imaginário e mediando o leitor e o mundo do qual deriva, a imagem subjetiva não se resume ao armazenar imagens retiradas do cotidiano, viabiliza, também, análises, sínteses e comparações. O mangá, por conter uma linguagem

verbal e não-verbal mais acessível, porém não menos reflexiva e enriquecedora, desperta um “processo interior que envolve a memória, a reflexão, os valores éticos e a afetividade resultando em nossa visão de mundo, em idéias complexas que estabelecemos a respeito da realidade” (COSTA, 2005, p. 44. apud BATISTELLA, 2009, p.10).

Experiências pessoais após a segunda guerra e a retratação de um Japão desolado moralmente, relações de gênero, aspectos da mentalidade e do comportamento humano são retratações que muitas vezes o mundo ocidental não entende o porquê de estar neste “objeto infantil”. O Japão e mais especificamente os mangakás, não se importam em geral com o alcance mundial que seu mangá terá – salvo no que tange a produções destinadas exclusivamente ao capital – e por isso o mangá, apesar de estar ganhando força ao passo que o mundo também discute novas ideias, consegue fazer mais sentido e trazer mais significado a pessoas que já não se adaptam a um mundo conservador e com pensamento fechado. Mas mesmo assim, países como França, Brasil, Estados Unidos, entre outros, entendem que o mangá é um objeto único e que suas características peculiares como a leitura do “traz para a frente”, sua quantidade exorbitante de onomatopeias e a liberdade de falar de qualquer tema é que faz com que este objeto seja sucesso mundial.

De acordo com Batistella,

Para a leitura e interpretação da imagem, assim como os textos verbais, pressupõem-se uma relação com os aspectos culturais e históricos. Faz-se necessário, assim, compreender a leitura do mangá como parte de um contexto sócio, histórico e cultural, atribuindo-lhe um sentido no âmbito visual e ideológico e como produtor de significados e significações. A apropriação, ampliação do horizonte de expectativas durante a leitura ocorre por intermédio desse enlaçar de palavras e imagens,

dissociando, assim, a vinculação tradicional da leitura ao texto escrito (2009, p. 12).

Através de uma absorção destes conteúdos internacionais, qualquer indivíduo pode passar a conhecer a cultura nipônica e vincular-se a ela ao mesmo tempo que passa a vivê-la. Desta forma ele entende o porquê de tirar os sapatos na entrada da casa, e qual o sentido dos títulos honoríficos como kun, chan, etc. Ligado a tudo isso ainda está a relação entre o mangaká e o consumidor de seu produto, no qual este por feedback ou estatísticas de venda, continua a ser produzido ou não, assim em muitos casos, mangás que poderiam vir a ter sucesso são descartados por causa que não se adaptaram ao mundo capitalista e seus números, ou por simplesmente não serem de interesse do público consumidor.

### **Referências Bibliográficas**

BATISTELLA, Danielly. Mangá: O jogo entre palavras e imagens. Disponível em: [http://www.revistaicarahy.uff.br/revista/html/numeros/1/ensaios/DANIELLY\\_BATISTELLA.pdf](http://www.revistaicarahy.uff.br/revista/html/numeros/1/ensaios/DANIELLY_BATISTELLA.pdf)

BURKE, Peter. O que é história cultural?. Rio de Janeiro: Zahar, 2008. 85 p.

CHARTIER, Roger. Cultura escrita, literatura e história. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001. 189 p.

GRAVETT, Paul. Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006. 183 p.

HOBSBAWN, Eric J.. Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. 598 p.

SOUZA, Fábio Feltrin de. Os conceitos de cultura e linguagens na historiografia: um debate interdisciplinar. Interthesis, Santa Catarina, v. 2, n. 12, p.18-33, jul. 2015.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. Mangá e Animê: Ícones da Cultura Pop Japonesa. Disponível em: [http://fjfsp.org.br/site/wp-content/uploads/2014/04/Manga\\_e\\_Anime.pdf](http://fjfsp.org.br/site/wp-content/uploads/2014/04/Manga_e_Anime.pdf)

## IMAGENS DO NOVO MUNDO: A REPRESENTAÇÃO ICONOGRÁFICA DE SERES FABULOSOS PELO GRAVURISTA LEVINUS HULSIUS (SÉC. XVI/XVII)

---

Adriano Rodrigues de Oliveira<sup>1</sup>

### Considerações iniciais

No presente texto analisamos a representação iconográfica de diversos seres monstruosos e/ou fabulosos pelo comerciante, editor e gravurista belga, Levinus Hulsius, no período situado entre o final do século XVI e princípios do XVII. Em sua oficina, localizada na cidade alemã de Nuremberg, foram criadas diversas gravuras que representam as amazonas, os acéfalos e os gigantes – criaturas fantásticas que deveriam habitar os espaços geográficos mais incógnitos das terras americanas.

Levinus Hulsius ou Levin Hulsius, descendente de uma família rica e tradicional, nasceu no ano de 1546, na cidade portuária de Gante, no noroeste da Bélgica. Ainda jovem, ingressou no seminário da universidade de seu país, para se dedicar ao estudo das Letras e da Matemática. Durante esse período, transformou-se em defensor ferrenho do protestantismo e da reforma da igreja, mas por ocasião desse último acontecimento e, após um decreto do rei espanhol que determinava a reverência aos princípios da fé católica, fora obrigado a estabelecer residência na cidade alemã de Frankfurt Am Main (BUENO JIMÉNEZ, 2014, p. 56).

No ano de 1590, mudou-se para a cidade de Nuremberg, lugar em que obteria enorme sucesso como editor, impressor, lexicógrafo, fabricante e comerciante de instrumentos matemáticos e de astronomia. Em

---

<sup>1</sup> Doutorando em História na Universidade Estadual Paulista (UNESP).

sua oficina, Hulsius editou e compilou uma série de narrativas de viagens ao Novo Mundo, entre as quais as obras em que aparecem as gravuras sobre os referidos monstros da América: o relato viagem de Ulrich Schmidel ao Brasil e ao Rio da Prata no período 1534-1554; as narrativas das viagens ao redor do mundo realizadas por Fernão de Magalhães/ Juan Sebastián Elcano, Francis Drake e Thomas Cavendish, em diferentes períodos do século XVI e, finalmente, o relato do corsário e explorador inglês Walter Raleigh sobre o *Descobrimento do Reino da Guiana* em 1595 (BUENO JIMÉNEZ, 2014, p. 58-59).

A série de viagens de Hulsius, com grande apelo visual, tornou-se um sucesso no mercado editorial europeu. De acordo com Ana Maria de Moraes Belluzzo (1999), o final do século XVI coincide com o momento em que “o argumento visual toma proeminência e conquista autonomia com relação ao texto, do qual se desgarra” (BELLUZO, 1999, p. 53). Desse modo, as gravuras tornaram-se cada vez mais indispensáveis, externando o imaginário europeu a partir de uma visão “distorcida e estereotipada de sociedades remotas” (BURKE, 2017, p. 189).

Acerca da natureza dessas imagens, o historiador francês Roger Chartier, chama nossa atenção para o fato de que estas não são meras ilustrações desprovidas de significado, mas a própria representação de um imaginário coletivo (CHARTIER, 2005, p. 27-28). Por sua vez, o medievalista francês Jean-Claude Schmitt, faz a seguinte observação: “Todas as imagens, em todo caso, têm sua razão de ser, exprimem e comunicam sentidos, estão carregadas de valores simbólicos, cumprem funções religiosas, políticas ou ideológicas...” (SCHMITT, 2007, p. 11).



## As Amazonas

O mito das amazonas remonta ao imaginário da Grécia Antiga. Em suas *Histórias*, Heródoto descreve que essas mulheres eram também conhecidas pela denominação *Oiórpatá*, ou “matadoras de machos”. Viviam em constantes guerras contra os gregos, eram hábeis cavaleiras e usavam armaduras de combate, arco, flecha e dardo (HERÓDOTO, 2006, p. 351-352). Hipócrates descreveu em seus tratados sobre medicina que as amazonas não possuíam o seio direito, pois ainda quando meninas, suas mães “*les aplican al seno derecho un aparato de bronce, construído con tal finalidad, tras haberlo puesto al rojo; el pecho se quema, de suerte que se anula su desarrollo y transmite todo su vigor y plenitude al hombro y brazo derechos...*” (HIPÓCRATES, 1986, p. 75).

No imaginário grego, o mito das amazonas simboliza a antítese do mundo patriarcal grego, uma vez que são as mulheres que vão à guerra, montam a cavalo e recusavam, por tabela, o espaço doméstico e as “tarefas femininas”. Willian Blake Tyrrel (2001), ao analisar o mito como produto histórico do pensamento grego, observa que existe uma “*polarización en que el extremo masculino representa la cultura y el extremo femenino representa la naturaleza...*” (TYRREL, 2001, p. 16).

A primeira referência à essas “matadoras de machos” americanas, encontramos nos relatos das viagens de Cristóvão Colombo ao novo continente. Seus *Diários* fazem menção à uma ilha caribenha habitada exclusivamente por mulheres que se reuniam com homens em determinadas épocas do ano com o objetivo único da procriação. Eram temidas por todas as populações do Caribe, uma vez “que, com inúmeras canoas, percorrem todos estes mares, comendo os homens que conseguem capturar...” (COLOMBO, 2013, p. 96). Nas *Cartas* que narram as excursões exploratórias do na-

vegador florentino Américo Vespúcio no Novo Mundo, em 1500, uma passagem semelhante descreve o ataque de um grupo de mulheres canibais que esquarteraram um jovem europeu e o devoraram na presença dos “cristãos”, depois de levá-lo a um “grande fogo que tinham aceso...” (VESPÚCIO, 2003, p. 104).

Todavia, é da *relação* do frei dominicano Gaspar de Carvajal sobre o *Descobrimento do rio das Amazonas*, no ano de 1541, uma das mais emblemáticas descrições sobre a aparência dessas amazonas da América: “muito alvas e altas, com o cabelo muito comprido, entrançado e enrolado na cabeça. São muito membrudas e andam nuas em pelo, tapadas as suas vergonhas, com os seus arcos e flechas nas mãos...” (CARVAJAL, 1941, p. 60-61).

Ao longo do século XVI, a Ilha das lendárias “mulheres sem homens”, seria buscada com afincos por viajantes e caçadores de fortuna em diversos lugares da América do Sul. Ainda na década de 1540, o soldado bávaro Ulrich Schmidel, em busca das Amazonas e da fabulosa Eldorado, relata em *Viaje ao rio de la Plata* que pediu ajuda ao governante dos índios Xaraiés para encontrar a dita ilha das mulheres que “*no tienen más que un pecho y sólo se juntan con sus maridos 3 ó 4 veces en el año, y si de este contato con el marido quedan preñadas de varón, se lo mandan ellas a que se esté con el marido; mas se resulta mujer, la conservan a su lado y ellas...*” (SCHIMÍDEL, 2003, p. 92).

O relato de Schmidel aparece representado em uma primeira gravura impressa na oficina de Levinus Hulsius no ano de 1599 (fig. 1). A imagem fora desenhada para compor a reedição da obra do soldado e explorador bávaro ao Brasil e Rio da Prata entre 1534 e 1554. Na coletânea, renomeada com o título de “*Vierte Schiffart*” (Quarta Viagem), vemos a figura de uma mulher conversando com o governante dos Xaraiés.

Nota-se que a amazona fora representada segundo os estereótipos da “típica” mulher indígena: tem o corpo totalmente nu e cabelos longos e encaracolados. Curiosamente, tais características não foram apontadas por Schmidel, e se assemelham muito mais ao relato do padre Carvajal em 1541. A existência de ambos os seios, o corpo todo desenhado e os cestos de frutas tropicais – um na mão direita e outro sobre a cabeça, não deixam dúvidas em relação a transformação/apropriação do mito ao contexto do Novo Mundo.

**Figura 1 - Uma amazona da Região do Prata conversando com o governante dos índios Xaraiés. Gravura de Levinus Hulsius para o relato de viagem de Ulrich Schimidl. Nuremberg, 1599.**



Fonte: The Internet Archive.

Uma segunda gravura impressa na oficina de Hulsius, também no ano de 1599, ilustra as amazonas do “Reino da Guiana”. Na referida imagem, vemos a representação de um grupo formado por cerca de duas dezenas de mulheres que estão acompanhadas de um número relativamente inferior de homens, possivelmente, indígenas da região. No primeiro plano do desenho, encontra-se a figura de duas amazonas, sendo

que uma delas está armada com seu tradicional arco e flecha. A posição imponente, com um braço posto sobre a cintura e outro levantado e segurando a ponta do arco, indica tratar-se possivelmente da “rainha” dessas terras. É importante destacar que todas as mulheres têm o corpo totalmente desnudo, membros robustos e avantajados e longos cabelos encaracolados que descem até a altura da cintura. No centro da emblemática xilogravura, vemos ainda a representação de um farto banquete, rodeado por casais que trocam beijos, carícias e praticam livremente o ato sexual (fig. 2).

**Figura 2 - O “ritual” festivo erótico das amazonas da Guiana. Impresso na cidade de Nuremberg em 1603 por Levinus Hulsius para o relato de Walter Raleigh sobre o “Reino da Guiana”.**



Fonte: The Internet Archive.

Certamente não seria possível o reconhecimento da cena, em seus pormenores, não fosse o entendimento do texto que inspirou o gravurista belga na representação da aludida ilustração. Trata-se da obra intitulada *A descoberta do grande, rico e belo império da Guiana*, de Sir Walter Raleigh, corsário, poeta e explorador inglês que

fez uma expedição em 1595 pelo rio Orinoco em busca da fabulosa *El Dorado*. Hulsius, que reeditou o relato do expedicionário inglês no ano de 1599, com o título em alemão *Die fünffte kurtze wunderbare Beschreibung, dess Goldreichen Königreichs Guianae in America oder neuen Welt, vnter der Linea Aequinoctiali gelegen*, tratou de inserir gravuras nas passagens mais chamativas, especialmente nas que descreviam lugares míticos e povos monstruosos. Na narrativa de Raleigh, o trecho que inspirou o desenhista na representação do “ritual” festivo das amazonas da Guiana, afirma que:

As mulheres guerreiras das tribos próximas à Guiana só conviveriam com homens uma vez por ano. Então, bebiam, fumavam, dançavam, lutavam e fornicavam sem parar durante um mês inteiro, que acredito ser abril. Em abril, não só as amazonas, mas todos os chefes, príncipes e sábios das tribos da região se reúnem num tipo de festival... (RALEIGH, 2002, p. 62 e 65).

Como podemos notar, o gravurista procurou ser fiel à descrição textual, ilustrando o encontro das amazonas com os homens das tribos vizinhas. Assim, tanto o texto quanto a imagem, apresentados para um Europa essencialmente cristã, anunciam os “pecados” praticados pelos ameríndios, uma vez que se embriagavam, fumavam e “fornicavam sem parar”. Outros elementos não encontrados no texto, como a nudez total do corpo “amazônico”, bem como os longos cabelos e os membros robustos, demonstram, a rigor, que o mito em sua transposição à América, já havia ganhado uma iconografia própria. Conforme observa Roja Mix, “*a fines del siglo XVI, desembarazadas de la legenda geográfica, las amazonas se van a transformar en figuras alegóricas del nuevo continente*” (ROJA MIX, 1993, p. 137).

## Os Acéfalos

O mito dos homens sem cabeça, que possuíam os olhos e bocas nos ombros ou nas costas, remonta ao imaginário antigo e medieval. Tais seres anômalos receberam diferentes nomes, a depender do contexto temporal e espacial em que foram situados: blêmias, epistiges, acéfalos, entre outros. Autores clássicos como Plínio, Santo Agostinho, Isidoro de Sevilha e Jean de Mandeville, descreveram a existência desses “monstros humanos” e alimentaram desde o bestiário medieval, às lendas islandesas e folclores alemães (ROJA MIX, 1993, p. 128). Assim como os demais monstros, os homens sem cabeça foram situados pelo imaginário europeu nos limites fronteiriços mais ignotos, sendo localizados nos textos da literatura de viagem e na iconografia medieval/renascentista em certas regiões da África, da Ásia e, finalmente, da América.

Na transposição dessa lenda para o Novo Mundo, os acéfalos ficariam conhecidos como ewaipanomas ou euaipanomas a partir do relato de Walter Raleigh. De acordo com as descrições do explorador inglês, era certo que esses selvagens sem cabeça existiam, uma vez que foram relatados por diversos índios da Guiana. Assim sendo, estava “convencido de que tal tribo existe, quando a vejo descrita por Maundeville [Mandeville] e outros estudiosos europeus...” (RALEIGH, 2002, p. 156). Raleigh aponta ainda que muitos índios temiam essas criaturas anômalas, que “Impunham muito respeito onde quer que andassem, pela brutalidade com que atacavam seus inimigos” (RALEIGH, 2002, p. 156). Em outra passagem de sua obra, o corsário que estava à serviço da rainha inglesa e pretendia encontrar a todo custo a fantástica Eldorado, faz as seguintes descrições sobre esses monstros do Novo Mundo:

Nas margens do Caora, vive uma nação de selvagens fantasmagóricos. (...) São seres monstruosos chamados de euaipanomas pelos índios. Com corpo de homem, não tinham cabeça. Os olhos nasciam nas costas, a boca seria centrada no peito e um longo chumaço de cabelos saía dos seus ombros... (RALEIGH, 2002, p. 155).

Em uma xilogravura da edição alemã de *A descoberta do grande, rico e belo império da Guiana*, ou seja, da mesma obra impressa na cidade de Nuremberg em 1599 por Levinus Hulsius, vemos a representação desses “terríveis” euaipanomas americanos (fig. 3.). No primeiro plano da ilustração, dois seres sem cabeça conversam entre si e observam atentamente a paisagem “amazônica”: nota-se que, diferentemente do relato de Raleigh, as criaturas possuem os olhos no peito, assim com a boca e o nariz; têm cabelos ligeiramente crescidos e, diferentemente das amazonas que têm o corpo totalmente desnudo, estes, tem o corpo parcialmente coberto por uma espécie de tanga posta na altura da cintura.

É uma tarefa difícil e complexa ponderar sobre o significado desses monstros e sua associação a certos povos americanos no contexto colonial do Novo Mundo. Entretanto, não seria exagero afirmar que, tais representações, procuravam explicar a selvageria e monstruosidade do índio, justificando, por tabela, o processo de dominação e exploração. No caso dos euaipanomas, o simbolismo expresso tanto no texto, quanto na imagem, denota a irracionalidade dos diferentes grupos humanos que habitavam a América, característica que nesse mesmo viés, contracenaria com a razão “típica” do conquistador e civilizador europeu.

**Figura 3 - Os índios acéfalos ou Ewaipanomas. Impresso na cidade de Nuremberg em 1599 por Levinus Hulsius para ilustrar o relato de Walter Raleigh sobre o “Reino da Guiana”.**



Fonte: The Internet Archive.

### **Os Gigantes**

A última imagem impressa na oficina de Levinus Hulsius que apresentamos no presente texto é a que compõe um mapa parcial da América Meridional e representa a fabulosa *Regio Gigantum* (Região dos Gigantes), ou “Terra de Patagões” (fig. 4). De acordo com diversos relatos, mapas e cartas náuticas, datados dos séculos XVI e XVII, esse mítico espaço geográfico, localizado entre o estuário do Prata e o Estreito de Magalhães, seria habitado por índios selvagens, comedores de carne crua e da estatura de gigantes. Uma citação do frei e cosmógrafo francês André Thevet, em sua obra intitulada *Singularidades da França Antártica*, escrita em 1557, demonstra a incorporação do mito ao imaginário europeu quinhentista: “Esta região é habitada por uns indígenas possantes, os chamados patagões, verdadeiros gigantes por sua alta estatura e robusta compleição física...” (THEVET, 1978, p. 183-184).



A lenda dos patagões, uma das mais recorrentes e duradouras entre as diversas fábulas produzidas pela imaginação europeia nas terras da América, teve início com os relatos de Antonio Pigafetta. Na ocasião, o cronista italiano ficou encarregado de anotar os acontecimentos da primeira viagem de circum-navegação ao redor do globo, empreendida entre os anos de 1519 e 1521 sobre o comando do capitão português Fernão de Magalhães. Pigafetta anotou os episódios do referido périplo fornecendo em pormenores “descrições dos lugares e informações etnográficas e linguísticas sobre as populações locais...” (AIROLA; DE BEER, 2000, p. 262).

Segundo as anotações de seu diário, ao chegar na Baía de San Julián (atual Patagônia Argentina), no dia 19 de maio de 1520, os marinheiros teriam se deparado com um homem gigantesco, que “cantava e dançava ao mesmo tempo, jogando poeira sobre a cabeça (...). Este homem era tão grande que nossas cabeças chegavam apenas até à sua cintura...” (PIGAFETTA, 2019, p. 58-59). Em outro trecho de sua crônica, o viajante italiano observa a estranha medicina desses gigantes, denominados de “patagões” por Magalhães: “Quando estão doentes do estômago, por exemplo, em vez de tomarem um purgante, como nós, eles introduzem uma flecha na boca, o mais que podem, para provocar o vômito, expelindo uma matéria verde mesclada com sangue...” (PIGAFETTA, 2019, p. 63). Em outra passagem, Pigafetta alega que “comiam, cada um, um cesto de biscoitos por dia; devoravam os ratos crus, sem tirar a pele, e tomavam meio balde de água de um só trago” (PIGAFETTA, 2019, p. 64).

Quando Hulsius desenhou seu mapa da Terra dos Gigantes ao final do século XVI (1599), a lenda dos fabulosos patagões já havia sido inserida no centro das constantes disputas marítimas e territoriais no extremo Sul da América. No Estreito de Magalhães, impor-

tante passagem para encurtar a rota até as terras das especiarias, e onde habitavam os “patagões”, embarcações “de diferentes nacionalidades começaram a cruzar as suas águas, visando colocá-lo sob o domínio de suas respectivas bandeiras...” (AIROLA; DE BEER, 2000, p. 269). Desse modo, a região seria visitada e explorada em diferentes contextos da segunda metade do século XVI, por nomes como os dos corsários ingleses Francis Drake e Thomas Cavendish e pelos famosos capitães holandeses Seebald de Weert e Olivier van Noort. De todas essas expedições, temos inúmeros relatos do encontro de soldados europeus contra belicosos índios selvagens, dotados de grande estatura, força e velocidade.

Ao analisar a lenda “patagônica”, Louise Bénat (2006) observa a confluência de duas tradições distintas: a do homem selvagem – bárbaro, primitivo, peludo e de grande estatura, e a do “típico” gigante, personagens recorrentes nos mitos clássicos e nos romances de cavalaria ((BÉNAT In: THOMAS, 2006). No caso específico do mapa de Hulsius, vemos a representação alegórica do patagão inserindo a dita seta na garganta na presença de um soldado europeu (fig. 4). Para Roja Mix, a cena demonstra o primitivismo e a barbárie dos povos americanos na perspectiva do imaginário europeu. Dessa forma, assim como os demais monstros, “*el patagón se incorpora así a una retórica que va a desarrollar un discurso ‘convinciente’ sobre el hombre y el mundo americanos: la retórica de la América imaginaria*” (ROJA MIX, 1993, p. 149).

**Figura 4 - Na “Região dos Gigantes”, um patagão insere uma seta na garganta diante de um europeu. Gravura de Levinus Hulsius para o relato de Ulrich Schimidl. Nuremberg, 1599.**



Fonte: *The Internet Archive*.

### Considerações finais

Conforme constatamos em nosso estudo, Hulsius se valeu de determinados padrões estéticos renascentistas para representar o *Outro* ameríndio a partir de sua nudez, monstruosidade, primitivismo e selvageria. Assim, embora tais imagens presentes nas grandes compilações de viagens ao Novo Mundo intencionavam conquistar o lucrativo mercado editorial, é certo que contribuíam para reforçar o imaginário europeu sobre a condição selvagem, exótica e monstruosa dos índios americanos, concebidos na literatura de viagem e na iconografia, como criaturas irracionais e transgressoras da ordem.

## Referências Bibliográficas

- BÉNAT, Louise. Los monstruos en la historiografía colonial. In: Stols, E., Thomas, W., y Verberckmoes, J., (eds.). *Naturalia, mirabilia & monstrosa en los imperios ibéricos: siglos XV-XIX*. Leuven: Leuven University Press, 2006.
- CARVAJAL, Gaspar de. *Descobrimento do rio das Amazonas*. Trad. C. de Mello Leitão. 5ª Ed. – São Paulo: Ed. Brasiliense, 1941.
- COLOMBO, Cristóvão, 1450-1506. *Diários da descoberta da América: as quatro viagens e o testamento/Cristóvão Colombo*. Porto Alegre: L&PM, 2013.
- BELLUZO, Ana Maria de Moraes. *O Brasil dos Viajantes – vol. I*, São Paulo: Metalivros, 1999.
- BUENO JIMÉNEZ, Alfredo. *Hispanoamérica en el imaginario gráfico de los europeos*. Granada: Editorial de la Universidad de Granada, 2014.
- BURKE, Peter. *Testemunha Ocular: o uso de imagens como evidência histórica*. São Paulo: Editora Unesp, 2017.
- CHARTIER, Roger. *A força das representações: história e ficção*. Organizado por João Cezar de Castro Rocha. – Chapecó, SC: Argos, 2015.
- Diário de Walter Raleigh – O caminho de Eldorado. A descoberta da Guiana por Walter Raleigh em 1595*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2002.
- HERÓDOTO. *História*. Versão para o português de J. Brito Broca. Ed. eBooksBrasil, 2006.
- HIPÓCRATES. *Tratados Hipocráticos*. Livro II. Sobre Los Aires, Aguas y Lugares. Madrid: Ed. Gredos, 1986.
- MAGASICH-AIROLA, Jorge; DE BEER, Jean-Marc. *América mágica: quando a Europa da Renascença pensou estar conquistando o Paraíso*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- PIGAFETTA, Antonio. *A primeira viagem ao redor do mundo: o diário da expedição de Fernão de Magalhães*. Tradução de Jurandir Soares dos Santos. 2ª ed. – Porto Alegre: L&PM, 2019.
- ROJAS MIX, Miguel. “Los monstruos: ¿mitos de legitimación de la conquista? América Latina: palabra, literatura e cultura, v. 1, p. 123-150, 1993.
- SCHMITT, Jean-Claude. *O corpo das imagens: ensaio sobre a cultura visual na Idade Média*. Bauru, SP: EDUSC, 2007.

SCHMIDEL, Ulrich. Viaje al río de la Plata. Biblioteca Virtual Universal, 2003.

THEVET, André. As Singularidades da França Antártica. Tradução de Eugênio Amado. São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, 1978.

TYRRELL, William Blake. Las Amazonas: Un Estudio de Los Mitos Atenienses. España: Fondo De Cultura Económica de España, 2001.

VESPÚCIO, Américo. Novo Mundo: as cartas que batizaram a América. Apresentação e notas de Eduardo Bueno. São Paulo: Ed. Planeta do Brasil, 2003.

## **SUPERMAN E O CONSERVADORISMO AMERICANO: IMAGINÁRIO HEROICO NA ERA REAGAN**

---

**Fernando Miramontes Forattini<sup>1</sup>**  
**Bruno Leonardo Ramos Andreotti<sup>2</sup>**

### **Introdução**

Esse breve artigo pretende demonstrar como a ideologia política americana é tributária de seu imaginário heroico a partir de uma análise do contexto histórico que propiciou a “virada conservadora republicana” consubstanciada no ideário e na figura de Ronald Reagan e de um dos personagens culturais mais emblemáticos dos Estados Unidos: o Superman.

Podemos dizer que no fim da presidência de Jimmy Carter em 1978, os Estados Unidos passavam por uma radical transformação ideológica. Crises como o segundo choque do petróleo; o sequestro por 444 dias de cidadãos estadunidenses na embaixada no Irã; a conflituosa relação de Carter com o Congresso; e a crise energética que debilitou a indústria e o estilo de vida estadunidense foram, entre outros, casos que criaram o que muitos chamaram de “grave crise de confiança”, marcando profunda mudança ideológica na política estadunidense.

Muitos apontavam que a raiz de todos esses problemas residiam na fraca e indecisa personalidade de Carter, farejando uma oportunidade política. Todos os candidatos, de ambos os partidos, buscaram representar-se como possuidores dos valores que acusavam faltar no então presidente: *determinação, força, resolução*

---

<sup>1</sup> Doutorando no Programa de Pós-Graduação em História da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Bolsista do CNPq-Brasil. E-mail: fernandomiramontes@yahoo.com.br.

<sup>2</sup> Doutorando no Programa de Pós-Graduação em História da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Bolsista da CAPES-Brasil. E-mail: brandreotti@gmail.com

e, principalmente, o *slogan* do ganhador da corrida presidencial, Ronald Reagan: *Liderança* (Leadership '80).

O tipo de liderança que o público ansiava era diferente do tipo que colocou Carter como presidente em 1976. Seu estilo baseado no homem comum, de fala calma, era o oposto do que os eleitores pediam: como muitos analistas dizem, os eleitores buscavam um líder com características mais próximas a de um herói. (PERLSTEIN, 2020)

É a partir desse desejo que podemos entender a guinada ideológica que se manifestou no imaginário americano, para o qual a figura do herói sempre foi importante desde a fundação da nação. Conforme argumenta Boorstin (1965), uma das tarefas primordiais para uma nação é a construção de heróis.

Boorstin mostra como o personagem histórico David Crockett (1786-1836), um soldado e político estadunidense, foi popularizado pela tradição oral e pelas dime novels, literatura que descenderão os heróis pulp e os quadrinhos de super-heróis na primeira metade do século XX. Personagens como Crockett possuíam uma imagem idealizada que os americanos tinham de si, apenas exagerando traços comuns (BOORSTIN, 1965, p. 337). Algo parecido também ocorreu com George Washington, escolhido para ser construído como o mais importante “Pai Fundador dos Estados Unidos”, e, portanto, mitificado (idem). Assim, é possível dizer que, nos Estados Unidos, há tanto a necessidade de heróis quanto uma espécie de clareza em relação a essa necessidade, possuindo efeitos duradouros no imaginário heroico americano.

De acordo com Gilbert Durand (2012), as imagens heroicas significam a vitória sobre o destino e o triunfo sobre a morte, operando uma separação e valorização de opostos. Não é por acaso que um dos traços do imaginário americano é justamente um maniqueís-

mo ontológico e moral que divide o mundo entre bons e maus (WUNENBURGER, 2007), continuamente atualizado e instrumentalizado no discurso político americano.

Esse parece ser o traço primordial que formará o *monomito americano*, proposto por Lawrence e Jewett (1977), podendo ser resumido da seguinte forma: uma comunidade em harmonia paradisíaca é ameaçada pelo mal; as instituições normais falham em conter a ameaça, um herói abnegado emerge, renuncia a todas as tentações e leva a cabo a tarefa redentora, ajudado pelo destino, sua vitória restaura a comunidade à condição paradisíaca inicial e o herói retorna à sua obscuridade inicial.

Politicamente instrumentalizado, o herói capta todos os fervores da esperança coletiva (GIRARDET, 1987, p.66), expressando uma visão coerente e completa do destino coletivo (idem, p. 70). Para essa instrumentalização é necessária uma certa adequação entre a personalidade do herói e as necessidades de uma sociedade em um determinado momento de sua história, tornando-se objeto de análise privilegiado para se identificar valores, ideologias e mentalidades (idem, pp. 82-83).

Assim, heróis representarão, em menor ou maior escala, a tarefa de proteger a comunidade de ameaças externas, especialmente em momentos históricos essenciais à sua formação identitária, seja visando elevar a moral do cidadão durante o New Deal (1933-1939), ou durante e após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Esses heróis, em especial o Superman (criado em 1938 por Jerry Siegel e Joe Shuster), são expressão dos valores culturais contidos no “estilo de vida americano” (American way of life), uma referência de autoimagem para a maioria daquela população até os dias atuais, com variações em relação ao nível de influência<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> Podemos dizer que esse ideal terá forte influência até momentos-chave



Figura 1 - Capa da Action Comics #1 (1938).



Fonte: SUPERMAN CRÔNICAS V.1.  
Barueri: Panini, 2007.

Voltando ao contexto histórico, era senso comum que os Estados Unidos precisavam de uma figura forte, heroica, oposto a Carter. Ronald Reagan e seus apoiadores acreditavam que ele personificasse esse herói. Toda sua campanha era baseada nos “valores essenciais do americano”. Não só durante sua campanha, mas por toda sua carreira, Reagan, ator conhecido por seus filmes que simbolizavam o “estilo americano de

---

como a Guerra do Vietnã, em que cairá em desuso em boa parte das grandes cidades e em faixas etárias mais jovens. Entretanto, como mostraremos neste artigo, ele voltará a ser utilizado como ícone político com a retomada conservadora pós-Jimmy Carter, com Ronald Reagan e George Bush sênior.

vida” por retratar “integrantes-modelos” da sociedade (soldado, estudante/atleta universitário e, principalmente, *cowboys*). Será principalmente essa imagem de alguém ligado ao centro-oeste dos Estados Unidos, a um arquétipo não-factual de pessoas heroicas, sempre moralmente corretas e trabalhadoras, desligadas dos vícios da cidade e da política, que Reagan mais utilizará como plataforma política.

Essa necessidade por heróis pôde ser notada na explosão de popularidade de filmes como *Superman: O Filme* (1978) no final da presidência de Carter. Depois de algumas décadas de queda em popularidade, o Homem de Aço é reavivado num contexto político nada incidental.

Se, nos anos de 1960, até boa parte dos anos de 1970 os EUA passavam por contestações sobre autoridade política, imperialismo e patriotismo, no final dos anos de 1970, com as crises econômicas e políticas, haverá mudança de ideia. A própria cronologia do filme, com muitos elementos incorporados pelos quadrinhos futuros, servirá ao cenário político. Há importante hiato na história de Clark Kent. Ele estava ausente durante todo os anos de 1960 e parte dos anos 70. Essa é a época de sua adolescência, em que o Superman não marca sua presença no mundo, pois estava em treinamento por Jor-El. Ele retorna à cena somente em 1978, com superpoderes e seus “valores americanos” intatos numa cidade descrita como caótica, suja e confusa. A ideia do filme é mostrar que Superman traria os valores tradicionais, do meio rural, de volta.

Clark não presenciou os limites das promessas estadunidenses e a sua realidade desigual. Não viu os movimentos negros como os Panteras Negras, Malcolm X e Martin Luther King (MLK) clamarem por justiça, nem assistiu ao assassinato de Kennedy e de MLK.

Não viu o fracasso da Guerra do Vietnã e os milhares mortos, nem a erosão da classe trabalhadora estadunidense e da classe política com o *Watergate*. Para Clark era como se os EUA fossem o mesmo país do pós-Guerra, forte e sem limites, como ele.

O filme e os quadrinhos dão essa mostra de estranhamento. De como um rapaz tido como fora de moda, “um quadrado” de acordo com a gíria da época, vai à cidade grande, o coração financeiro-político do país, trabalhar num jornal onde ele ficará a par dos problemas para ajudar a sanar os males da sociedade. Apesar da distância, há a mostra de união entre os dois mundos, quando Clark se apaixona por Lois Lane, repórter inteligente, sagaz e desiludida com o país em que vive.

O crítico de cinema Erik Lundegaard nos conta que na estreia a percepção da audiência foi notável (LUNDERGAARD, 2003). Se no início do filme, quando Lois pergunta a Superman: “Por que você está aqui?” e obtém como resposta “Estou aqui para lutar pela verdade, justiça e pelo *American-way*”, obtendo alguns risos na plateia de descrédito, mas no final a resposta foi outra, tornando-se o filme que mais rendável em bilheteria em 1978/1979<sup>4</sup>.

Essas palavras, que reverberam uma certa nostalgia, se encaixa perfeitamente a um poder do Superman mostrado no filme: voltar no tempo para salvar seu interesse romântico, Lois Lane. A alegoria foi intencional (PERSLETEIN, 2020). Tal percepção é retificada pelo diretor do filme, Richard Donner, ao dizer que o Superman representa atitudes conservadoras e que Donner desejava poder voltar ao que a América fora um dia (idem).

Donner retrata-se como mais um dos desiludi-

---

<sup>4</sup> Disponível em: [https://www.boxofficemojo.com/year/1979/?ref\\_=bo\\_yl\\_table\\_42](https://www.boxofficemojo.com/year/1979/?ref_=bo_yl_table_42). Acesso: 28/09/2020.

dos com a “filosofia liberal”, consubstanciada no período Carter. É importante apontar que, ao lado do mito do herói, o mito da idade de ouro, um passado perfeito em oposição a um presente degradado, também é altamente capitalizável politicamente (GIRARET, 1987).

### **Os quadrinhos**

De acordo com o historiador Ian Gordon (2017) a nostalgia é um traço definidor do personagem, sentimento que está em sintonia com o mito da idade de ouro, o que parece indicar que o Superman está ligado ao triunfo americano, seja evocando um passado glorificado, seja na promessa de uma espécie de volta a esse passado.

Nesse sentido a versão do Superman apresentada na minissérie em seis edições *Man of Steel*, de 1986, de autoria de John Byrne, já um dos maiores nomes da indústria dos comics à época, expressa valores liberais e conservadores e ecoa aspectos do filme de 1978 – especialmente porque Byrne quis fazer dessa versão uma espécie de síntese de todas as versões do Superman até então, notoriamente a do seriado televisivo dos anos 50 e da versão cinematográfica de 1978, sintetizando elementos nostálgicos e evocando o passado, ao mesmo tempo em que se propunha a atualizar o personagem. Por situar-se em um momento onde a editora DC Comics passava por uma reestruturação editorial de seu universo ficcional onde a história do personagem seria recontada para uma nova geração de leitores, o quadrinho torna-se ponto privilegiado para entender como o imaginário heróico americano passa a expressar valores alinhados às necessidades políticas da Era Reagan (1981-1989).

Nessa nova origem do personagem sua herança kryptoniana será deixada em segundo plano, dando

ênfase aos valores americanos de sua origem terrestre, valores que recebeu dos pais, Jonathan e Martha Kent, pequenos proprietários rurais do Kansas – estado do centro-oeste americano.

Byrne fará o personagem dizer:

Posso ter sido concebido lá fora, nas profundezas do cosmo... mas eu só nasci quando aquele foguete se abriu aqui na Terra... e neste país. (...) Embora Krypton tenha me gerado, foi a Terra que me tornou tudo o que sou... tudo o que importa. Krypton deu origem ao Superman... mas a Terra me transformou em um ser humano (BYRNE, 2015: 62).

Segundo Santos (2017) o projeto político neo-conservador narra a história de uma nação que exclui certos grupos sociais, notoriamente, mas não só, latino-americanos, e ainda que imigrantes possam ter sua cidadania reconhecida (e tiveram sob a Era Reagan com a Lei de Reforma de Controle e Imigração de 1986), não são considerados como pertencentes à tradição fundada miticamente que se expressa principalmente por meio do Destino Manifesto. É nesse contexto que Clark Kent ganhará predominância sobre Kal-El (nome kryptoniano do Superman). Digno de nota é fato de que um dos feitos do Superman na minissérie é impedir o sequestro de um navio por um grupo de criminosos de origem latino-americana, retratados de maneira extremamente estereotipada, o que parece evidenciar essa cisão entre certos grupos de imigrantes desejados e não desejados.

**Figura 2 - Imigrantes estereotipados.**



Fonte: O HOMEM DE AÇO. São Paulo: Eglemoss, 2015

### **A virada cultural e política ao conservadorismo**

Nos últimos anos de Cartes, há uma reviravolta no partido Republicano estadunidense, que líderes utilizarão variadas táticas de cooptação e instrução de futuros políticos, instruindo-os a utilizar certas palavras negativas em relação aos Democratas, como patéticos, doentios, fracos, corruptos, traidores, “contra a bandeira e à família” e acusando-os de querer “destruir os Estados Unidos”. Esses cursos vinham de vários setores conservadores, apoiando o enfoque na “reeducação política dos jovens e jovens adultos” (LEVITSKY; ZIBLAT, 2019) muitos financiados por empresas como Coca-Cola, Dow Chemical, Mobil e Nestlé.

Os *neocons* (neoconservadores) eram vistos como os líderes “rebeldes” da cena política, enquanto os liberais seriam os esnobes aristocratas advindos das melhores faculdades (*Ivy League*). Não é à toa, que num movimento retroalimentador, esses valores impulsionassem a compra de quadrinhos e filmes de heróis, e esses próprios meios buscassem ao menos debater esses conceitos em voga. Essa guinada política já estava presente nos quadrinhos de super-heróis americanos desde o começo

da década de 70, na chamada Era de Bronze (1970-1985), onde temas sociais e políticos foram evidenciados nesses quadrinhos como jamais havia ocorrido até então, mas foi extrapolada durante a Era de Ferro (1986-1994) (cf. ANDREOTTI; MARGANGONI; ZANOLINI, 2017).

O Superman de Byrne está alinhado a este *zeitgeist*: fruto de seu tempo e, poderia acrescentar-se, lembrança de seu passado visto como glorioso. O personagem torna-se um yuppie, gíria para um jovem profissional urbano bem sucedido, com isso afastando-o das classes populares como na sua versão da década de 30. Ainda assim, tem suas raízes terrestres no Kansas. Dessa forma, Clark Kent realiza uma espécie de síntese do ideário liberal e conservador nos Estados Unidos, alinhado ao capitalismo neoliberal da Era Reagan em que os “Estados Unidos eram o país dos homens que vencem na vida sozinhos” (TOTA, 2009: 226).

Ao mesmo tempo vemos suas características de vigilante tornarem-se mais tênues, com o personagem alinhado à lei e ordem. Na minissérie, quando em conflito com seu archi-inimigo Lex Luthor, nesta versão um tipo de empresário corrupto, este tenta contratá-lo, o que prontamente é recusado. Porém, só toma uma atitude contra Luthor quando autorizado pelo prefeito de Metrópolis. Superman nega a autoridade do poder econômico de Luthor, porém aceita como legítima a autoridade política do prefeito, estando assim em consonância com os valores democráticos dos Estados Unidos.

**Figura 3 - O Superman submete-se à autoridade política.**



Fonte: O HOMEM DE AÇO. São Paulo: Eaglemoss, 2015

A associação do Superman à lei e à ordem e o Batman é extrapolada na série *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), de Frank Miller, marco da Era de Ferro. Essa série de quatro revistas envolvendo Batman, tido como um vigilante – alguém que defende a ordem por meios que violam as barreiras legais e formais –, e Superman, marcará como este herói estava sendo tratado desde o filme de 1978, passando pelos quadrinhos de Byrne, e consolidará esse seu papel, mas de modo muito mais complexo do que fora feito até então.

Nessa edição, Superman perceberá que:

apesar de seus serviços serem necessários ao governo, os governantes (e o povo) o resente de ter que necessitar de poderes mais fortes que eles. “Eles nos matariam se pudessem, Bruce”, diz Superman. (...) O fato dele temer o público como principal ameaça-



ça a sua existência, o faz se tornar um vigilante do governo ao invés de um vigilante propriamente [como é Batman], fazendo-o entregar sua liberdade para se tornar um instrumento do governo. Ele não luta mais contra o crime. Ao contrário, ele vira um super-herói limitado pelo governo, limitado a lutar a luta da política americana. [...] A aquiescência política ao presidente [claramente Reagan] é mais que aparente do que apenas em seu polido “Sim, Sr.” (DUBOSE, 2007: 922).

Esse medo em relação ao povo americano também está presente na história de Byrne. Na história, seu primeiro grande ato público é impedir a queda de um avião, despertando um certo fascínio das pessoas ao redor. O Superman reage ao povo americano da seguinte forma “Foi como se a minha primeira aparição pública simplesmente despertasse as piores e mais gananciosas facetas das pessoas” (BYRNE, 2015: 38).

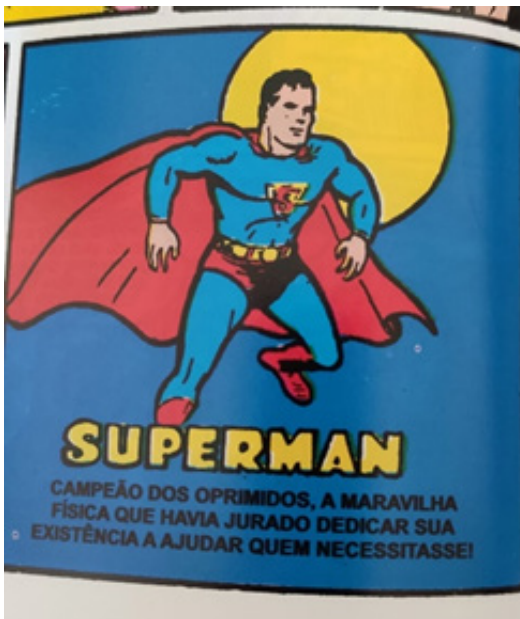
**Figura 4 - O Homem de Aço (1986).**



Fonte: O HOMEM DE AÇO. São Paulo: Eglemoss, 2015.

Assim era o Superman dos anos 80: alinhado ao status quo, afastado do povo americano, de certa forma uma antítese do que fora em sua origem, “campeão dos oprimidos” que jurou dedicar sua existência a ajudar os necessitados, “filho do ethos do New Deal e de Roosevelt” (ROBERTS, 2016: 376).

**Figura 5 - Requadro de Superman #1 (1939).**



Fonte: SUPERMAN CRÔNICAS V.1.

Barueri: Panini, 2007.

Procurou-se demonstrar como a ideologia política americana é tributária de seu imaginário heroico, que se manifesta tanto na figura de seu presidente, no caso, como Reagan fora percebido em sua época, como em um dos personagens mais emblemáticos desse país, o Superman. Tanto uma figura quanto outra – e sua sintonia – parecem ser capazes de captar fervores,

esperanças, expectativas e necessidades de uma determinada época, revelando elementos importantes da ideologia conservadora da Era Reagan.

### **Referências Bibliográficas**

ANDREOTTI, Bruno; MARANGONI, Adriano; ZANOLINI, Mauricio. Quadrinhos através da História – as Eras dos super-heróis. São Paulo: Criativo, 2017.

BOORSTIN, Daniel. The Americans. The National Experience. Nova Iorque: Vintage Books, 1965.

BYRNE, John. O Homem de Aço. São Paulo: Eaglemoss, 2015.

DUBOSE, Mike S. “Holding Out for a Hero: Reaganism, Comic Book Vigilantes, and Captain America”. In. The Journal of Popular Culture. PCA, vol. 40, n. 6, Dez. 2007, pp-915-935.

DURAND, Gilbert. As estruturas antropológicas do imaginário. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GIRARDET, Raoul. Mitos e mitologias políticas. São Paulo: Cia das Letras, 1987.

GORDON, Ian. Superman: the persistence of an American icon. New Jersey: Rutgers University Press, 2017.

JEWETT, Robert; LAWRENCE, John Shelton. The American Monomyth. Nova Iorque, Doubleday, 1977.

LEVITSKY, Stephen; ZIBLAT, Daniel. How Democracies Die. Nova Iorque: Crown, 2019.

LUNDEGAARD, Erik. Did Superman Resurrect Patriotism? On Truth, Innocence, and the American Way. Julho, 2013. Disponível em: <http://eriklundegaard.com/item/did-superman-resurrect-patriotism-on-truth-innocence-and-the-american-way>, Acesso: 27/09/2020.

PERLSTEIN, Rick. Reaganland: America's Right Turn 1976-1980. Nova Iorque: Simon & Schuster, 2020.

ROBERTS, Jordan. A verdadeira história da ficção científica. São Paulo: Seoman, 2018.

SANTOS, Ronaldo Alves Ribeiro dos. Juventude em fúria: representações, tensões e política no governo Reagan. Dissertação (mestrado). Programa de Pós Graduação em Educação no Instituto de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal de Mato Grosso, Campus Universitário de Rondonópolis. Rondonópolis, 2017.

SUPERMAN CRÔNICAS V.1. Barueri: Panini, 2007.

SOFFER, Reba N. History, Historians, and Conservatism in Britain and America: the Great War to Thatcher and Reagan. Oxford: Oxford University Press, 2009.

TOTA, Antonio Pedro. Os Americanos. São Paulo: Contexto, 2009.

WUNENBURGER, Jacques. O Imaginário. São Paulo, 2007.

## “INIMIGOS DA DEMOCRACIA”: OS VILÕES NAS HISTÓRIAS INICIAIS DO CAPITÃO AMÉRICA

---

Matheus Ostemberg Benites da Silva<sup>1</sup>

### Introdução

O personagem Capitão América foi criado pelo argumentista Joe Simon e pelo desenhista Jack Kirby, a serviço da editora *Timely Comics* que, posteriormente, se tornaria a *Marvel Comics*. A primeira edição da revista do herói datava em sua capa março de 1941, entretanto, já estava disponível para venda em dezembro de 1940<sup>2</sup>.

A criação do Capitão América se situou em um contexto onde a ocorrência da Segunda Guerra Mundial afetava o cenário político mundial, com uma virada temática nos quadrinhos, que passaram a retratar constantemente a guerra em suas páginas. Um exemplo de tal tendência foi o surgimento dos heróis patrióticos, vestidos com as cores e ideologias estadunidenses.

Além de uma tendência mercadológica da época, os heróis patrióticos expressavam também as opiniões dos quadrinistas<sup>3</sup> a respeito do conflito. Para compreender melhor as concepções dos autores a respeito da guerra, é importante também analisar quais eram as ameaças elencadas por eles nas histórias, uma vez que, além de representarem ameaça para o herói, também poderiam ser interpretadas como ameaças aos Estados Unidos.

---

<sup>1</sup> Mestre em História pela Universidade Federal da Grande Dourados. E-mail: toissilva@gmail.com

<sup>2</sup> Segundo o The Grand Comics Database, a revista estava disponível para venda a partir de 20 de dezembro de 1940. Disponível em < <https://www.comics.org/issue/1313/>>. Acesso em 24 jun, 2019, às 15h43min.

<sup>3</sup> Profissionais envolvidos com a criação das histórias em quadrinhos.

Diante disso, o presente artigo tem como objetivo analisar como são representados<sup>4</sup> os vilões nas histórias do Capitão América escritas por Simon e Kirby, presentes nas 10 primeiras edições da revista *Captain America* publicadas, de acordo com a data de capa, entre março de 1941 e janeiro de 1942, estabelecendo ligações desses vilões com o contexto de

### **Representações dos inimigos de guerra nas histórias do Capitão América: a ameaça dos quintas colunas e a demonização dos vilões asiáticos**

Uma das características das primeiras histórias do Capitão América é a repetição temática: as missões do herói e de seu *sidekick*, Bucky, se passam, na maioria das vezes, dentro dos EUA, com o objetivo de deter os chamados “quintas-colunas”.

Os quintas-colunas, de acordo com os enredos escritos por Simon, seriam espiões e sabotadores estrangeiros, relacionados às forças do Eixo, infiltrados dentro dos EUA para ameaçar a independência do país. É na primeira história, logo em sua página inaugural (Imagem 1), no lado inferior esquerdo, que dois quintas-colunas disfarçados de soldados são apresentados prontos para explodir uma fábrica de munições (ato que se concretiza na página seguinte), visando cumprir os “planos do Führer”, como um deles ressalta em sua fala.

Figura 1



Fonte: SIMON; KIRBY, 1941, p. 2

É interessante considerar que a ameaça à liberdade, simbolizada pela sabotagem da fábrica de munições, correspondia mais a uma ameaça ao esforço de guerra estadunidense. Interpreta-se que a mensagem de Joe Simon e Kirby, ao produzirem tal momento em seu enredo, era mostrar o interesse dos inimigos alemães em que os EUA não se envolvessem na guerra, sendo uma mensagem crítica ao fato do país, na ocasião, ainda não ter enviado tropas para a Europa.

Em *The hunchback of Hollywood and the movie murder*, história presente em *Captain America* número 3, são revelados mais detalhes em relação aos quintas-colunas. A história se passa no set de gravação de um filme, um conto medieval que, segundo o diretor, se caracterizava como uma metáfora da luta contra a tirania, sendo um filme antinazista. Os problemas começam quando o diretor é assassinado por uma figura misteriosa e de aparência monstruosa, chamada apenas de “O Corcunda”. Durante as filmagens, em que Bucky (o parceiro mirim do Capitão América) e Steve Rogers trabalham como atores figurantes, ocorre outro assassinato e, posteriormente, descobre-se que Craig Talbot, ator que estrelaria o filme, era o assassino. Ao lutar contra o Capitão América, o ator revela, impellido pelo herói, os motivos de assassinar o diretor do filme: o filme de Carstine era uma propaganda contra a “causa nazista” e o ator via como seu dever assassinar o diretor pois era um membro da “*Bund*”. Mas o que era a *Bund*?

Criada em 1936, a *German American Bund*<sup>5</sup> foi a maior organização pró-nazismo formada dentro do território estadunidense. Não há um consenso sobre a quantidade de integrantes de tal organização, mas Patrick Rodriguez (2014, p. 66) destaca um evento da organização, em 1939, realizado no Madison Square Garden, que teria atraído mais de 20 mil espectadores. A presença dos entusiastas do nazismo dentro dos EUA provavelmente influenciou Joe Simon e Jack Kirby a elencarem os “quintas-colunas” como os principais inimigos do Capitão América em suas primeiras aventuras.

Enxergar os quintas-colunas como ameaça não era exclusividade dos criadores do Capitão América. Discursos do presidente Franklin D. Roosevelt, além de

---

<sup>5</sup> Pode ser traduzida de forma mais próxima como “Federação Germano-Americana”.



reportagens de famosos jornais como o *The New York Times*<sup>6</sup> colocavam os quinta-colunistas como ameaças ao território e esforço de guerra estadunidense. Entretanto, a partir dos estudos de Geels (1975) e Rodriguez (2013), compreende-se que a *German American Bund* não apresentou ameaça ao território estadunidense. Os autores afirmam que não havia uma ligação direta entre os nazistas alemães e os nazistas estadunidenses, muito menos uma influência do Partido Nacional-Socialista alemão nas ações cotidianas tomadas pela *Bund* em solo estadunidense, sendo, portanto, problemático classificar a organização como uma “quinta-coluna” alemã nos EUA.

Os quintas-colunas de Simon e Kirby não eram representados apenas por integrantes da *Bund*, ou campanhas e espiões comuns. Na história denominada *The Riddle of the Red Skull* (O Enigma do Caveira Vermelha), os autores apresentam aquele que seria o grande antagonista do Capitão América ao longo de sua vida editorial: o Caveira Vermelha. Nessa primeira versão do personagem<sup>7</sup>, a icônica caveira vermelha que dá nome ao personagem na verdade é um capacete, que esconde a identidade de George Maxon, um empresário dono de uma empresa fictícia chamada Maxon Aircraft Company, produtora de aeronaves militares. Inicialmente, Maxon é apresentado como um aliado dos EUA e só se

---

<sup>6</sup> O temor a respeito dos quintas-colunas também foi reforçado em um artigo do jornal *The New York Times*, de 16 de junho de 1940, escrito por Otto D. Tolischus. No artigo os quintas-colunas são descritos como uma das “novas armas de guerra” alemãs, que, em tempos de paz, coleriam para a Alemanha informações a respeito da política, das atividades comerciais e também da moral da nação em que estivessem infiltrados, além do objetivo de espionagem direta e, em casos emergenciais, treinamento de tropas de choque. O artigo pode ser comprado no arquivo online do *The New York Times* < <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/ref/member-center/nytarchive.html>>.

<sup>7</sup> Posteriormente, a história de origem e a identidade secreta do Caveira Vermelha seria modificada: ele passou a ser Johann Schmidt, um agente nazista, próximo de Adolf Hitler e que se tornaria chefe da Hydra, uma das organizações terroristas do universo fictício da Marvel.

descobre que ele é o vilão no final da história.

A ideia do envolvimento do setor empresarial com o nazismo, expressa por Simon e Kirby através do personagem Caveira Vermelha, também pode ser vista como reflexo do contexto social vivido pelos EUA no período em que os quadrinhos do Capitão América foram produzidos. Moniz Bandeira (2017, p. 42-43) aponta que existia uma significativa simpatia pelo nazifascismo entre os “homens de negócio” estadunidenses. O autor cita como exemplo de colaboração entre empresas estadunidenses e o regime nazista a *International Business Machine* (IBM), que forneceu máquinas utilizadas nos campos de concentração nazistas, e a *Standard Oil*, propriedade da família Rockefeller, que forneceu petróleo e gasolina para a Alemanha. Outro exemplo conhecido de empresário estadunidense simpatizante do regime nazista foi Henry Ford, dono da *Ford Motors Company*, que, segundo Moniz Bandeira (2017, p. 45) financiava o Partido Nacional-Socialista alemão desde os anos 1920.

Apesar de colaborações e defesas da ideologia nazista, não houve ameaça ao território estadunidense promovida por esses simpatizantes ao nazismo, ao contrário do Simon e Kirby buscaram construir em seus vilões dos quadrinhos. Pode-se dizer que as ameaças foram “ampliadas” para se adaptarem aos papéis de vilões. Ao olhar as questões políticas e sociais que envolviam Joe Simon e Jack Kirby no contexto da criação do Capitão América, é possível interpretar que os criadores do personagem também buscavam fazer algo relativamente comum em tempos de guerra: a “demonização” dos oponentes.

Nas histórias do Capitão América, a oposição entre os “mocinhos” e os “vilões” não aconteceu apenas nos discursos verbais escritos por Simon ao longo dos enredos, que colocam em lados diferentes os “cães

da democracia”, termo usado pelo agente nazista que tenta acabar com Steve Rogers na primeira história do herói, e os “inimigos da democracia”, como são por várias vezes chamados os inimigos estadunidenses nas revistas do herói<sup>8</sup>.

A diferenciação entre os personagens também é ressaltada na representação gráfica de Jack Kirby. Antonio Luiz Cagnin (1975, p. 51), destaca a importância fundamental da representação gráfica nas histórias em quadrinhos, uma vez que o desenho é uma forma do emissor (o desenhista) orientar a percepção do significado em relação à história contada. Os desenhos de Kirby colaboram significativamente para a construção representativa a respeito da guerra, juntamente com os diálogos escritos por Joe Simon.

Steve Rogers, após a aplicação do soro que lhe concede suas habilidades, é representado como um homem forte, alto e caucasiano. Jack Kirby é cuidadoso em representar o personagem com traços leves e formas bem definidas. Com os vilões, entretanto, os traços de Kirby trazem algumas mudanças. Pode-se exemplificar tal afirmação com a Figura 3, que mostra o quintacoluna sabotador que explode a fábrica de munições.

---

<sup>8</sup> Em um de seus discursos de rádio, que ficou conhecido como “Quarantine Speech”, Roosevelt destacou que a “maioria esmagadora” dos países desejava viver em paz, e relaciona essa paz à liberdade econômica e à remoção das barreiras contra o comércio. A democracia também estaria ligada a uma economia liberal aos moldes estadunidenses e pode-se dizer que a promoção e defesa da democracia significavam a promoção e defesa dos interesses estadunidenses, de suas concepções sociais e econômicas, ligadas ao liberalismo econômico, bem como a tentativa de legitimação do país como uma liderança mundial.

Figura 3



Fonte: SIMON; KIRBY, 1941, p. 3

Os traços usados para retratar o vilão não são tão definidos, a arte é mais caricata, com os elementos do rosto, como olhos, bocas e nariz, representados de forma assimétrica. Os traços, sobretudo da face do vilão, são feitos para que se transmita por parte do personagem um sentimento de raiva e maldade. Entender as características que compõem as faces desenhadas dos personagens contribui para uma análise mais enriquecedora da história como um todo, uma vez que o rosto “externa os sentimentos. [...] Os traços fisionômicos dão maiores informações e funcionam como canais auxiliares da comunicação oral” (CAGNIN, 1975, p. 100). A escolha por fazer o personagem ser representado de uma forma mais caricata e menos realista colabora no distanciamento dele com o que seria na-

tural, demonstrando, assim, através da representação gráfica, que o vilão está fora do padrão de normalidade e do que é aceitável pela sociedade que o retrata. Ainda assim, são representados com um biótipo humano.

Ao contrário dos vilões alemães, o retrato dos vilões asiáticos era bem longe de algo considerado “natural”. A eles não era atribuída humanidade, mas sim monstruosidade, como demonstra a imagem a seguir.

Figura 5



Fonte: SIMON; KIRBY, 1941, p. 1.

A Figura 5 é a primeira página da história denominada *Captain America and the Ageless Orientals who wouldn't die!!*, presente em *Captain America* número 2, colocada à venda em fevereiro de 1941<sup>9</sup>. Os vilões da

<sup>9</sup> Informação do site Grand Comics Database <<https://www.comics.org/issue/1361/>>. Acesso em: 01 abr. 2020, às 19h20min.

história são os “Gigantes Orientais”, que possuem uma aparência totalmente “monstrificada”: são gigantes, magros, com pernas e braços cumpridos, dedos longos de unhas pontiagudas que mais parecem garras, olhos rasgados, presas e pele esverdeada. Além disso, o argumento de Simon os apresenta mais como animais irracionais. A história não apresenta uma temática ligada com a Segunda Guerra Mundial, a não ser a presença dos vilões asiáticos e é revelado, posteriormente, que os Gigantes Orientais vieram do Tibete. Apesar da nacionalidade diferente, é importante ressaltar que o Pacto Tripartite entre Alemanha, Japão e Itália foi firmado em setembro de 1940, colaborando para a criação de um ambiente de preconceito aos asiáticos dentro dos EUA, portanto a revista, publicada em 1941, já poderia estar levando em consideração a aliança entre esses países.

Em *Captain America* número 6, a história intitulada *Meet The Fang – Arch fiend of the Orient*, também tem como antagonista um vilão de origem asiática, chamado Fang. Nessa história, um agente de uma “nação asiática agressora”, chamado Barão Nushima, vai até o bairro chinês da cidade de São Francisco, onde fica o esconderijo do vilão Fang. O plano de Nushima é contratar Fang e seus capangas para impedirem que dois diplomatas chineses se dirijam à Washington para firmar acordos econômicos com os EUA. Apesar de não haver uma confirmação quanto à nacionalidade de Nushima, dá-se a entender pelo termo “nação asiática agressora” usado por Simon no enredo, que a referida nação é o Japão. Isso também pode ser deduzido por razão da disputa entre Japão e EUA pela esfera de influência na China, assim como na referida história do Capitão América

Figura 6



Fonte: SIMON; KIRBY, 1941, p. 25

Na Figura 6, presente na referida história, Fang é perseguido pelo Capitão América. O vilão também é representado com características “não-naturais”: assim como os Gigantes Orientais, possui unhas que parecem garras e presas. O tom de pele de Fang e seus capangas chineses é mais amarelado em comparação com os personagens estadunidenses, um estereótipo comum na representação de asiáticos nos quadrinhos estadunidenses.

Tanto com os Gigantes Orientais quanto com Fang e seus capangas, a intenção foi de mostrar os personagens como “incivilizados”, com atitudes mais próximas de animais do que de seres humanos. Rui Zink (2011, p.52-53) mostra que a desumanização do inimigo em tempos de guerra é algo comum e até visto como útil, uma vez que é preciso fazer o oponente ser desumano para que a violência contra ele seja vista como algo benéfico e necessário. Esse objetivo se faz a

partir de dois processos: a ultrassimplificação da mensagem e a demonização do outro. A ultrassimplificação é bem visível nas histórias do Capitão América escritas por Simon e Kirby, uma vez que os enredos apresentam personagens com um caráter “unidimensional”: o Capitão América e seus aliados estadunidenses são representados como inquestionavelmente bons e os vilões, alemães ou japoneses, são malignos. Quando há uma falha moral nos personagens estadunidenses, esses acabam por se revelar quintas-colunas, a serviço do nazismo. A demonização do outro é explicitada nas atitudes atribuídas por Joe Simon aos vilões e também na representação gráfica de Jack Kirby.

Há uma terceira história envolvendo inimigos asiáticos em *Captain America* número 5. Em *Captain America and the Riddle of the Great Sea Dragon*, o vilão principal é o Capitão Okada, que comanda um submarino gigante em forma de dragão que busca descobrir segredos militares estadunidenses no Pacífico. Em nenhum momento é dito que Okada é japonês, entretanto o vilão faz referências de apoio ao Eixo, deixando subentendida a sua nacionalidade.

**Figura 7**



Fonte: SIMON; KIRBY, 1941, P. 9.



A Figura 7 mostra Okada e seus capangas mantendo preso o Comandante Phillips, da Marinha dos EUA, a quem o vilão torturava para conseguir informações militares sigilosas, e sua filha Marie. Em comparação com os Gigantes Orientais ou com Fang, Okada tem uma aparência mais “humanizada”, apesar de ser representado como um impiedoso militar que não hesita em usar a tortura para conseguir as informações que precisa. Seus capangas, no entanto, são altos e fortes, retratadas vestindo apenas tanga e sempre agindo com brutalidade, a mando de Okada. Mais uma vez, a imagem passada através de Okada e, principalmente de seus capangas, é a de que os japoneses seriam incivilizados e cruéis.

### Considerações Finais

As 10 primeiras edições da revista *Captain America*, além de definirem as características do herói que seriam reproduzidas ao longo dos anos, são também uma forma de conhecer as representações de seus criadores, Joe Simon e Jack Kirby a respeito da Segunda Guerra Mundial em seu período inicial, sendo, portanto, um retrato da guerra pintado pelos autores do herói. Essas histórias, apresentando um maniqueísmo nada velado, buscam perpetuar uma ideologia relativa à guerra nos leitores, que são orientadas a reconhecer quem são os inimigos (que podem inclusive estar na casa ao lado), quais, supostamente, eram suas origens e suas intenções, e como esses leitores deveriam agir em relação a esses inimigos. Possíveis quintas-colunas deveriam ser vigiados e denunciados.

A transformação dos inimigos de guerra em vilões dos quadrinhos também envolveu um processo de desumanização e “demonização”, sobretudo dos inimigos asiáticos, representados graficamente pelos

desenhos de Jack Kirby como monstros, o mais longe possível do retrato de um ser humano, imbuídos de atitudes cruéis e, igualmente, desumanas. Os vilões, assim como o Capitão América, são construções ideológicas, que expressam representações raciais e culturais vigentes na sociedade estadunidense envolvida com a guerra. A representação gráfica exerce o papel de expressar o não dito pela comunicação oral das histórias, colaborando para a produção do sentido. Os criadores do Capitão América repetiram uma tendência de tempos de guerra: desumanizar os inimigos e tornar virtuosos e legítimos os combates.

### Referências Bibliográficas

CAGNIN, Antônio Luís. Os Quadrinhos. São Paulo: Ática, 1975.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. Estudos Avançados, vol. 5, nr. 11, jan./abr. 1991, p. 173-191.

GEELS, James E. The German-American Bund: Fifth Column or Deutschtum. 1975. 186 f. Tese (Mestrado em artes). North Texas State University.

MONIZ BANDEIRA, Luiz Alberto. A desordem mundial: o espectro da total dominação. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

RODRIGUEZ, Patrick. True Americanism: The Rise of America's Nazi in The Great Depression. 2014. 92 f. Tese (Mestrado em História). University of Colorado.

SIMON, Joe; KIRBY, Jack. Captain America #1-10. Nova York: Timely Comics, mar. 1941-jan. 1942.

ZINK, Rui. Da bondade dos estereótipos. In: LUSTOSA, Isabel (Org.). Imprensa, Humor e Caricatura: a questão dos estereótipos. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011

## **MULHERES TRANSFORMADAS, COM CABEÇAS BEM LIMPAS<sup>1</sup>: VIRGEM MARGARIDA E A FORMAÇÃO DE MOÇAMBIQUE PÓS-INDEPENDÊNCIA**

**Itamiris Cantanhede e Cantanhede<sup>1</sup>**

Após séculos de colonização portuguesa, em junho de 1975 Moçambique conquistou sua independência política e, em seguida, a FRELIMO (Frente de Libertação de Moçambique) assumiu o governo local. Este partido, de viés marxista-lenista, adotou um modelo de nação que se pretendia distante do de Portugal, interferindo, inclusive, na sétima arte. Assim, se no período colonial eram projetados filmes que representavam os ideais e a cultura ocidentais, a partir da independência buscou-se promover um cinema para o povo moçambicano, distante do eurocentrismo e do colonialismo. A imagem foi um aspecto importante para levar adiante este modelo de nação, sobretudo porque grande parte da população era analfabeta e descolonizar as mentes por meio do olhar era um recurso viável. Nesse sentido, após a independência, foi necessário moldar a identidade moçambicana e o cinema foi um grande agente contribuinte para o alcance desse propósito, principalmente nas primeiras décadas.

É nesse mesmo cenário político que, em 1975, Samora Machel, o primeiro presidente de Moçambique, cria o Instituto Nacional de Cinema (INC) e convida o cineasta Ruy Guerra para ser o diretor. O Instituto funcionava como uma espécie de laboratório que reuniu figuras importantes dentro do setor cinematográfico moçambicano e estrangeiro (ARENAS, 2012, p. 75), ele também foi responsável pela produção de filmes, documentários e cinejornais. Seu funcionamento esten-

---

<sup>1</sup> Graduanda da Universidade Estadual do Maranhão, bolsista PIBIC/CNPq. E-mail para contato: itamiriscantanhede@hotmail.com

deu-se até 1991, quando, por conta de um incêndio, os equipamentos e salas foram destruídos. Com uma vasta criação, “entre 1976 e 1991, o INC produziu treze longas-metragens, 119 curtas-metragens e 395 reportagens televisivas batizadas com o nome de Kuxa Kanema (“Nascimento do Cinema”)” (LOPES, 2016, p. 7). A participação do INC na cinematografia moçambicana é de grande importância, já que proporcionou a conexão de Moçambique com outros países, unidos pelo cinema, e também se propôs a educar a população através das grandes telas. As produções podem ser caracterizadas pelo seu engajamento político e, uma vez que eram financiadas pelo governo, representavam sua idealização de construção do país independente. Além de Ruy Guerra, outros cineastas também passaram pelo Instituto Nacional de Cinema. Nomes como Jean Rouch, Jean-Luc Godard e Licínio Azevedo podem ser ressaltados. Aqui, portanto, é interessante considerar apenas a filmografia de Licínio Azevedo<sup>2</sup>, em específico a obra *Virgem Margarida* (2012). Não à toa ele é um dos principais cineastas moçambicanos. As suas obras retratam importantes recortes históricos, políticos, sociais e culturais de Moçambique e, em geral, são documentários com narrativas sensíveis à realidade local, que têm como pano de fundo as consequências da colonização, o país independente em busca de sua identidade e os efeitos da guerra civil.

Para produzir o filme de ficção *Virgem Margarida* (2012), Licínio Azevedo baseou-se em seu próprio documentário, *A última prostituta*, lançado em 1999. Este, por sua vez, foi criado a partir de uma fotografia

---

<sup>2</sup> Licínio Azevedo é um cineasta brasileiro-moçambicano, nasceu no Rio Grande do Sul e foi erradicado em Moçambique desde a independência, em 1975. Atuou no INC junto com Rouch e Godard e é fundador e presidente da produtora Ébano Multimedia. Dirigiu obras como *A árvore dos antepassados* (1994), *A última prostituta* (1999), *O grande bazar* (2006), *Virgem Margarida* (2012) e *Comboio de sal e açúcar* (2016).

de 1978, registrada pelo moçambicano Ricardo Rangel, a qual mostrava uma prostituta sendo conduzida por dois militares. Esse lapso temporal é explicado pelo contexto político de Moçambique à época, pois o documentário foi finalizado no mesmo período das eleições e o governo da FRELIMO pediu que não fosse exibido naquele momento, por se tratar de um tema — campos de reeducação para prostitutas — que pudesse soar como provocativo. Já *Virgem Margarida*, lançado em 2012, foi apresentado primeiro em outros lugares, em festivais, e somente depois foi exibido em Moçambique (PEREIRA; CABECINHAS, 2016, p. 1034). Esse aspecto demonstra como o cinema está intimamente relacionado com a situação política, não só no que diz respeito ao processo de produção, mas também de recepção da obra.

Em seus 90 minutos, *Virgem Margarida* apresenta a vida de Margarida, uma jovem camponesa, virgem e analfabeta que é levada erroneamente para um campo de reeducação para prostitutas. É esta protagonista quem dá nome ao título do filme. Ela estava noiva e foi até a cidade comprar coisas para o enxoval, mas acabou sendo surpreendida pelos militares da FRELIMO. Além de Margarida, o filme também amplia seu olhar para outras mulheres. A personagem Rosa, por exemplo, é uma prostituta que se autointitula “puta de terceira”, ela tem uma personalidade de confronto, de contraposição, de quem não se intimida facilmente. Já a Suzana, que também é prostituta e é classificada por Rosa como “puta de primeira”, é dançarina em uma casa de festas e mãe de duas crianças. A quarta personagem a ser destacada é a Comandante Maria João, que faz parte do corpo da FRELIMO e é a responsável por chefiar as prostitutas. Ela adia seus planos de casamento por conta de ordens superiores, para administrar o campo de reeducação. A comandante é, inclusive,

uma figura masculinizada, o que é perceptível em uma de suas falas, quando ela diz que é uma mulher, mas também pode ser um homem muito mau para aquelas que não a obedecerem (AZEVEDO, 2012, 00:22:50). Embora todas sejam mulheres inseridas em um mesmo ambiente, é possível detectar uma pluralidade de histórias pessoais e também de personalidade entre elas. Quando as prostitutas tomam conhecimento da virgindade de Margarida passam a protegê-la e a pedir por sua liberdade. Com efeito, quando ela é liberada, no caminho de volta ela acaba sendo estuprada por um general da FRELIMO, fato que culmina no suicídio de Margarida e na revolta coletiva de militares e prostitutas unidas por esse acontecimento. Logo, se de início essas mulheres parecem ser distantes uma das outras, seja por conta de desentendimentos entre as próprias prostitutas, seja na relação mulheres prostitutas versus mulheres militares, aos poucos, essas mulheres também vão encontrando motivos para somar forças e reivindicar seus objetivos.

Diante disso, é notório que a estrutura do filme pode ser dividida em três atos, pois tem um desenrolar que parte desde a apreensão dessas mulheres pelos militares, passa pela vivências delas no campo de reeducação, junto com outras prostitutas e também mulheres em posto de comando e, finaliza com a saída de todas elas do campo de reeducação e o suicídio de Margarida. Ademais, ainda que esteja apoiada em uma história real, é necessário atentar que essa narrativa é uma ramificação, ou seja, é embasada em um documentário que foi baseado em uma fotografia, o que abre espaço para o uso de uma grande carga ficcional por parte do roteirista e do diretor.

Parece, portanto, conveniente mencionar a cena de apreensão das prostitutas na rua, que é bastante sinalizadora da violência inicial que essas mulheres

sofreriam, uma vez que elas são abordadas brutalmente pelos militares, desde os estabelecimentos noturnos até a via pública. Levadas à força e sem saber para onde estavam indo, Margarida e as prostitutas foram amontoadas na traseira de um caminhão. Em seguida, o filme corta para o ambiente onde elas passaram a noite, um local amplo, com outras mulheres reunidas, no qual há várias faixas estendidas, com dizeres e lemas representativos, como por exemplo “A luta continua”, “Unidade, trabalho e vigilância”, “Independência ou morte. Venceremos”, frases que sintetizavam o regime socialista sob a liderança da FRELIMO em Moçambique. Afinal, buscava-se não a independência como último fim, mas esta seria um processo continuado, uma conquista que ainda teria um seguimento, um desdobramento para o povo moçambicano. Portanto, era necessário descolonizar as mentes, e esses slogans “marcaram o fim do passado colonial e tradicional e o nascimento do ‘homem novo socialista’” (FRY, 2003, p. 291). Assim, a FRELIMO estruturou um projeto de nação que visava eliminar todos os resquícios do colonialismo. Nessa proposta, estava incluso o ideal de “homem novo”, uma política que pretendia afastar a população de todos os vestígios coloniais deixados pelos portugueses. O “homem novo” priorizaria a ciência, a cultura, a educação, abandonaria as tradições, aquilo que era considerado feitiçaria, sinônimo de má vida e vadiagem. Além disso, os discursos do presidente Samora Machel também externavam esse sentimento de mudança, de criação dos novos moçambicanos, que seriam os responsáveis pela (re)escrita de sua própria história, após a dominação europeia.

Na política moçambicana defendida por Samora Machel, a categoria do *Homem Novo*, significava uma nova identidade, uma moçambicanidade fruto da luta pelo reconhecimento, uma moçambicanidade que nascia a partir da união de gru-

pos diferenciados objectivando a formação de um só povo, uma só nação e um só Estado. *O Homem Novo* referia-se a um novo Estado independente e soberano formado por cidadãos: camponeses, operários, intelectuais e políticos; cidadãos honestos, trabalhadores e revolucionários que vivem e constroem relações harmoniosas. (BASÍLIO, 2011, não paginado)

Assim, nessa lógica implantada pelo governo vigente, a sociedade entraria em processo de mudanças. Essa transição atingia não só a vida privada, individual, mas, sobretudo, a esfera coletiva, atingindo setores econômicos e culturais.

O “capitalismo” devia ser substituído pela socialização dos meios de produção; a indústria e o comércio deviam ser nacionalizados e a população rural devia deixar seus lares para morar em “vilas comunitárias” e trabalhar nas antigas fazendas coloniais, agora nas mãos do Estado. O “obscurantismo” — por outras palavras, as cosmologias “tradicionais” —, o cristianismo e o islã deviam ser reprimidos substituídos pelo “socialismo científico”. (FRY, 2003, p. 291).

Sobre este último aspecto frisado por Peter Fry (2003), no quesito de negação das tradições, por exemplo, Licínio Azevedo retrata essa ideia através de uma cena na qual umas das prostitutas come uma galinha e passa mal, ficando com a barriga bem grande. Então, a personagem Rosa diz que provavelmente a galinha estava enfeitiçada, uma afirmação que é prontamente rebatida pela Comandante Maria João, que diz que não há mais espaços para crer em obscurantismos, que o homem novo acredita na ciência.

Desse modo, sabe-se também que essa ideia do “homem novo” foi direcionada às mulheres e transplantada para as prostitutas, que eram consideradas mulheres de má vida. A transformação dessas mulheres é um ponto bastante recorrente ao longo do filme



e é, além de tudo, o que deu origem ao título principal deste trabalho, já que “Mulheres transformadas, com cabeças bem limpas” é uma frase dita pela Comandante Maria João às prostitutas, quando se refere à elas como mulheres da má vida, que não aprenderam a cozinhar, a cuidar de seus maridos, e que agora elas iriam aprender tudo isso no campo de reeducação; a serem boas esposas; saíam dali mulheres transformadas, de cabeças bem limpas; voltariam como mulheres novas para a sociedade moçambicana (AZEVEDO, 2012. 00:23:24).

Assim, o destino final dessas prostitutas eram os campos de reeducação, locais afastados dos centros urbanos e para os quais eram levados os grupos marginalizados, que não faziam parte da sociedade idealizada pela FRELIMO. Em Virgem Margarida (2012), essa distância espacial é representada pela demora em chegar ao último desembarque, pela transição das cenas que, aos poucos, vão se alterando, de um ambiente citadino e movimentado para um local ermo, sem sinais de construções habitadas por perto. Um outro elemento importante é a quantidade de mulheres levadas para os campos, indicado não só pela lotação dos transportes (algumas delas chegam a ser transportadas em pé), mas também pelo número razoável de ônibus e caminhões que seguem o mesmo padrão de traslado. É oportuno lembrar que, por serem zonas distanciadas, muitas prostitutas tentavam fugir, mas morriam atacadas por animais, ou perdidas nas matas; outras cometiam suicídio (como no caso de Margarida) ou então casavam com generais como forma de resistência à opressão sofrida.

Ainda sobre os campos implantados em Moçambique pós-independência, Thomaz (2008, p. 180) afirma que estes foram construídos e funcionaram de 1975 até meados de 1980. Para lá eram levadas pesso-

as criminosas, homossexuais, opositores do governo, mães solteiras, testemunhas de Jeová e também prostitutas. No caso dessas últimas mulheres, as prostitutas, elas eram ensinadas a ser boas esposas, boas mães e boas donas de casa. Além dos classificados campos de reeducação, existiam os campos de trabalho, identificados e divididos da seguinte forma:

Para os campos de reeducação iriam todos aqueles que, de uma forma ou outra, traziam consigo ou em si elementos da velha ordem que se desejava eliminar – régulos (autoridades tradicionais), feiticeiros, “comprometidos” (indivíduos sobre quem pesava a suspeita de algum tipo de compromisso com a antiga ordem colonial), prostitutas; para os campos de trabalho, todos os que deveriam passar por uma ressocialização marcada pelo trabalho em grandes campos de cultivo (machambas): sabotadores, inimigos, vadios. Em ambos os casos, estavam previstos, e foram realizados, cursos intensivos de “marxismo-leninismo” (Ibid., p. 180)

Dessa maneira, compreende-se que a FRELIMO estava disposta a eliminar os “inimigos do governo”, enviando-os para os campos, isolando-os e promovendo, de certa forma, o apagamento de suas existências. O distanciamento social e familiar sentido pelas prostitutas em Virgem Margarida (2012) é evidenciando na cena em que todas recebem cartas de seus entes. Enquanto a Comandante Maria João recebe a notícia de que seu noivo iria casar-se com outra mulher, Suzana lê em sua carta que um de seus filhos morreu há seis meses. Essa cena é importante não só por indicar o confinamento ao qual estavam submetidas, mas para transmitir ao expectador a noção da passagem temporal.

Além do mais, os campos eram locais onde as mulheres deveriam trabalhar, cuidar da lavoura e, em caso de transgressão das ordens internas, elas eram castigadas. Em uma de suas entrevistas, o diretor Li-

cínio Azevedo fez um comentário sobre sua percepção acerca dos campos, comparando-os com campos de concentração.

Muitas mulheres morreram nos centros de reeducação... pode chamar de centros de concentração se você quiser... uma maneira doce de dizer campos de concentração é centros de reeducação... porque era suposto saírem dali mulheres novas, não é? Para serem mães de família e tal, não é? Queriam salvar... aquela coisa quase cristã de recuperar as prostitutas. (PEREIRA; CABECINHAS, 2016, p. 1034).

Diante da fala do cineasta, cabe traçar um paralelo com a sua produção, uma vez que a brutalidade dos campos é retratada em *Virgem Margarida* (2012) por meio dos castigos físicos, que podiam ser individuais ou coletivos. Na narrativa, o castigo em grupo consistiu em colocar algumas prostitutas (e também Margarida) deitadas ao chão, paradas, olhando fixamente para o sol, sem poder esquivar-se ou fechar os olhos. O motivo para tal punição foi o uso secreto de sabonete por parte de certas mulheres, um produto desautorizado naquele lugar. Um outro exemplo de penalidade foi a aplicada à Rosa, que foi enterrada viva, até o pescoço, por ter respondido de forma inadequada à Comandante Maria João.

Ainda dentro do contexto fílmico, a pluralidade das prostitutas reunidas é refletida pelos lugares dos quais são provenientes, pelos jeitos de falar e também pelas formas de se vestir. Enquanto as protagonistas usam roupas como saias, blusas e vestidos e, algumas, utilizam perucas também, mulheres de outras regiões vestem trajes como as capulanas. No entanto, essa diversidade é subtraída e substituída pelo uso de uniformes cinzentos, que visavam padronizá-las. Quando Margarida borda uma pequena flor na manga do uniforme de Suzana, ela é advertida pela Comandante

Maria João, que a pergunta “Não sabe o que é um uniforme? Todas iguais! Todas iguais!” (AZEVEDO, 2012, 00:57:43) e, em seguida, ordena que a jovem desfaça o bordado.

Sendo assim, a partir do que já foi exposto, pode-se afirmar que a política do “homem novo” esteve intimamente relacionada com o tratamento que o governo reservou às prostitutas em Moçambique. O desejo de transformá-las em “mulheres novas” se sobrepôs às liberdades individuais e às diversidades culturais que lhe eram próprias. A implantação dos campos de reeducação significou uma medida de sanitização social, que usou artifícios violentos e opressores para livrar-se daqueles que eram contrários ao ideal revolucionário.

Essa busca pela homogeneização moçambicana revelou-se tão similar e nociva quanto a assimilação portuguesa, um argumento levantado e criticado por Peter Fry (2003, p. 293), quando ele afirma que

Do ponto de vista estrutural, havia pouca diferença entre um estado capitalista autoritário, governado por um pequeno corpo de portugueses “iluminados” e de “assimilados”, e um estado socialista autoritário, governado por um partido de vanguarda igualmente diminuto e igualmente iluminado.

Além disso, Licínio Azevedo apresenta em *Virgem Margarida* (2012) um governo falho, com rastros de corrupção em sua própria estrutura, com generais corrompendo os novos ideais moçambicanos e apresentando postura condenável, seja ao aliciar prostitutas, seja no estupro de Margarida. Diante desses acontecimentos, é perceptível a decepção sentida pela Comandante Maria João, pois ela acreditava fielmente no projeto de nação pretendido pelo Estado. Essa crença não era exclusiva somente da personagem, ou do corpo militar do qual fazia parte, mas de parte da po-

pulação moçambicana que, aos poucos, viram as ações do partido desviarem-se do discurso inicial que anunciava novos tempos.

Tais constatações levam à conclusão de que o filme *Virgem Margarida* (2012) é uma obra com forte teor político que, longe de restringir-se à vida de Margarida, amplia seus horizontes para a história de outras mulheres e enquadra questões pertinentes sobre o contexto histórico, político e social de Moçambique após 1975. Azevedo conta, por meio da cinematografia, uma história recente, uma ferida ainda aberta que certamente ainda deixa cicatrizes nas pessoas e na memória coletiva dos moçambicanos.

### **Referências Bibliográficas**

ARENAS, Fernando. Retratos de Moçambique pós-guerra civil: a filmografia de Licínio Azevedo. In: BAMBÁ, Mohamed; MELEIRO, Alessandra (Org.). *Filmes da África e da diáspora: objetos de discursos*. Salvador: EDUFBA, 2012, p. 75-98.

BASÍLIO, Guilherme. Samora Machel: O princípio do Homem Novo e seus significados. *Revista Ud-zimi*, n. 7, Maputo, 2011.

FRY, Peter. Culturas da diferença: sequelas das políticas coloniais portuguesas e britânicas na África Austral. *Afro-Ásia*, 29-30, 2003, p. 271-316.

LOPES, José de Sousa Miguel. Cinema de Moçambique no pós-independência: uma trajetória. *Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual*. v. 5, n. 2, 2016, p. 1-30.

PEREIRA, Ana Cristina; CABECINHAS, Rosa. “Um país sem imagem é um país sem memória...”. Entrevista com Licínio Azevedo. *Estudos Ibero-Americanos*, Porto Alegre, v. 42, n. 3, 2016, p. 1026-1047.

THOMAZ, Omar Ribeiro. “Escravos sem dono”: a experiência social dos campos de trabalho em Moçambique no período socialista. *Revista de Antropologia*, São Paulo, USP, v. 51 n. 1, 2008, p. 177-214.

### **FILMOGRAFIA**

*VIRGEM Margarida*. Direção de Licínio Azevedo. Produção: Ébano Multimédia, 2012. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=-6dj\\_eaBqBc](https://www.youtube.com/watch?v=-6dj_eaBqBc). Acesso em: 09 dez. 2020.

## **A REPRESENTAÇÃO DO ÁRABE NA FONTE “HOLY TERROR: TERROR SAGRADO” DE FRANK MILLER, O ORIENTALISMO EM SALA DE AULA**

---

**Lucas Bernardo dos Santos<sup>1</sup>**

A utilização das histórias em quadrinho como fonte documental é um assunto que vem ganhando força tanto na historiografia como entre os debates pedagógicos. Se, inegavelmente, ela pode ser vista como um instrumento da indústria cultural, também pode ser analisada como representação do momento histórico em que foi produzida, bem como a ideologia e o posicionamento político de seu autor e da empresa editorial.

É evidente a atuação desse produto no campo do entretenimento de massa, mas isso não é tudo. Em uma leitura mais aprofundada, é possível perceber entre balões e onomatopeias, discursos que reafirmam ou negam determinados projetos político-ideológicos, assumindo parcialidade diante da realidade vivida.

Analisando as representações políticas da Guerra Fria presentes nas histórias em quadrinho produzidas pelo britânico Alan Moore, Márcio dos Santos Rodrigues buscou compreender como o medo da aniquilação nuclear difundiu-se na sociedade ocidental e como o quadrinista, por meio de duas de suas obras de maior destaque na década de 1980 (*Watchmen* e *V de vingança*), pronunciou-se sobre a questão (RODRIGUES, Márcio, 2011).

Assim como qualquer outra fonte, as HQ's merecem cuidados na análise, especialmente devido às suas especificidades. É importante atentar para o fato

---

<sup>1</sup> UNIFESP - Universidade Federal de São Paulo  
lucasbernardo.historia@gmail.com

de os quadrinhos serem representações construídas socialmente, de acordo com o seu momento histórico, levando em conta que aquele que a produziu não é um ser imparcial, deixando transparecer na obra parte de sua visão de mundo (como no caso de Alan Morre). Além disso, não é possível ignorar a questão do próprio mercado e seus interesses.

Nesse sentido, mostra-se importante entender o caminho que a obra percorreu desde sua idealização até chegar às mãos do leitor: quem a produziu, quem a editou, para que público, qual a tiragem, reimpressões, qual o quadro estatístico de distribuição e venda.... O motivo disso é que a editora também toma partido de situações políticas, sendo impossível sua isenção. Victor Callari mostrou exatamente essa questão em um de seus trabalhos, ao levar em conta o posicionamento dos membros de uma grande empresa editorial<sup>2</sup>. Tendo como objeto a análise da série *Guerra Civil da Marvel Comics*, o autor demonstrou o “posicionamento político adotado pela editora em relação às questões referentes ao contexto estadunidense” após os atentados de 11 de setembro, especialmente por meio da abordagem referente às políticas antiterrorista postas em vigor pela administração Georg W. Bush. Na opinião de Callari, a *Marvel Comics* teria assumido posicionamento contrário à lei *USA PATRIOT Act*, promulgada no governo Bush (CALLARI, Victor, 2014).

As HQ's, assim como outras manifestações sociais, representam segmentos de uma estrutura cultural, refletindo a forma com que ela lê determinados eventos, mas também atuando como agentes difusores e consolidadores de preconceitos e vulgarizações. Se o poeta russo Vladimir Maiakovski tinha razão ao dizer que a arte não poderia ser vista apenas como um

---

<sup>2</sup> CALLARI, Victor. “Política e terrorismo na série Guerra Civil da Marvel Comics”. *Domínios da Imagem*. Londrina, v. 8, n. 16, p. 147, jun./dez. 2014.

“espelho para refletir o mundo, mas um martelo para forjá-lo”, talvez os quadrinhos apresentem essa potencialidade.

Acadêmicos a utilização desse material tem suscitado diversos debates e seu uso como material didático amplifica essas questões. Por um lado, trazer as histórias em quadrinho para uma discussão escolar pode ser uma maneira de deixar o cotidiano mais dinâmico para o aluno, na medida em que se trata de uma fonte com forte apelo e aceitação junto ao público jovem (ludicidade). Além disso, trata-se de um recurso capaz de estabelecer importantes intercâmbios disciplinares, o que permitiria a superação do conhecimento como algo estanque e compartimentado, promovendo ganhos qualitativos na relação ensino-aprendizagem. Contudo, por outro, a ausência de repertório metodológico e ferramentas interpretativas, podem levar o leitor a tratar essa fonte como mera ilustração do real. Na opinião de Peter Burke, o risco que se corre ao utilizar-se a imagem de maneira absolutamente descontextualizada é não tratá-la como fontes de fato, mas sim reprodução sem comentário, como se fossem testemunhas oculares neutras e isentas acerca de uma determinada realidade, quando na prática seriam possibilidades de acesso não a uma realidade determinada, mas sim, a uma visão de mundo específica (BURKE, Peter, 2004).

Não por acaso o uso da imagem, seja ela estática, sequencial ou em movimento, deveria obrigar o leitor a atentar para o fato de que elas são portadoras de informações não apenas daquilo que se vê, de maneira imediata, mas também daquilo que culturalmente o observador é capaz de ver, ou mesmo daquilo que se sabe ou o que se aprendeu a ver. Dessa forma, a imagem não se esgota em si, existindo muito mais para além do imediatismo visual, tornando-se mais representativa



acerca de algo que seria desejável mostrar do que efetivamente sobre aquilo que mostra.

Além disso, é importante ressaltar que o trabalho com gêneros de linguagem diversos permite ao aluno desenvolver competências leitoras diferenciadas. Quando aliadas à reflexão histórica, estas competências podem ser uma possibilidade efetiva de exercer a crítica ideológica sobre uma fonte documental específica, demonstrando sua parcialidade e intencionalidade.

Não por acaso os debates sobre a utilização de fontes históricas em sala de aula ganharam espaço nas últimas décadas. Na opinião de Auxiliadora Schmidt, a utilização didática de documentos traria contribuições relevantes para o processo de ensino e aprendizagem, especialmente quando se levando em consideração que a diversidade dos testemunhos históricos seria quase infinita ou, com afirmou Marc Bloch, “tudo que o homem diz ou escreve, tudo que fabrica, tudo que toca pode e deve informar sobre ele” (BLOCH, Marc, 2001, p. 79).

Caberia ao professor a adoção de cuidados metodológicos, pois em uma leitura simplista, a formalidade e “oficialidade” do documento poderia levar a uma construção equivocada de “verdade histórica”. Por outro lado, o contato direto com esses materiais auxiliaria na desconstrução de algumas imagens cristalizadas, motivando o aluno a realizar cada vez mais indagações sobre o documento, tornando-o agente ativo desse processo. Segundo Schmidt,

“O contato com fontes históricas facilita a familiarização do aluno com formas de representação das realidades do passado e do presente, habituando-o a associar o conceito histórico à análise que o origina e fortalecendo sua capacidade de raciocinar baseado em uma situação dada” (SCHIMIDT, M. A, 2004, p. 94).

Um bom trabalho com documentos realizado em sala de aula pode despertar no aluno a percepção de que o passado não está “morto”, mas sim influencia e dialoga constantemente com o presente, na medida em que caberia ao historiador selecionar, ler e interpretar o passado sempre partindo de problematizações construídas em seu tempo, percebendo permanências, rupturas ou mesmo construções interpretativas ideologicamente constituídas a partir de estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais analisadas. Assim, tanto a escolha das fontes, como o entendimento que o professor tem sobre elas, pode trazer questões valiosas para o processo educacional.

Circe Bittencourt defende que a escolha do material utilizado em sala de aula “depende, portanto de nossas concepções sobre o conhecimento, de como o aluno vai apreendê-lo” (BITTENCOURT, Circe, 2009, p. 299). A utilização de um suporte pedagógico que esteja mais próximo do cotidiano discente pode ajudar na construção do conhecimento, na medida em que o contato direto com as fontes permitiria, fundamentalmente, perceber como se constrói a reflexão histórica, fruto de diversos enfoques interpretativos realizados sempre no tempo presente, desmistificando a ideia de que o conhecimento sobre o passado estaria pronto e acabado, ou mesmo que caberia ao historiador lidar apenas com “coisas velhas”, esquecidas em um tempo pretérito remoto e abstrato.

Nesse sentido, mostra-se de fundamental importância que o professor consiga construir com o aluno a percepção sobre diferentes temporalidades, fugindo do senso comum de uma história quadripartida, pautada em uma linha do tempo eurocêntrica, ideologicamente constituída, capaz de consagrar uma falsa ideia de passado “universal”, relegando a um segundo plano aquilo que de mais profundo existe nas

relações sociais<sup>3</sup>. O uso didático das HQ's talvez possa evidenciar como é possível realizar-se deliberadamente a apropriação do passado pelo presente.

Visando a construção de uma ação pedagógica capaz de aproximar a realidade sociocultural do aluno e o academicismo próprio da formação do historiador, foi escolhida como ferramenta didática a *graphic novel* *Holly Terror*, produzida em 2011 por Frank

A relevância de tal escolha reside em um elemento contemporâneo importante, para a forma com que o mundo ocidental vem tratando a questão do Oriente, especialmente após os atentados de 11 de setembro de 2001.

Ao analisar o século XX Eric Hobsbawm divide esse período em três partes, a Era da Catástrofe, a Era de Ouro e O Desmoronamento. A última parte que vai de meados da década de 1970 até início dos anos 1990 quando se inicia o colapso da União Soviética, “o mundo entrou num futuro desconhecido e problemático, mas não necessariamente apocalíptico” (HOBBS-AWNM, Eric, 1995, p.16). Nos anos que se seguiram até a virada do milênio o mundo viu a vitória do capitalismo sobre o socialismo, e o início de um embate entre Ocidente e Oriente que nos colocou a beira de um cenário apocalíptico.

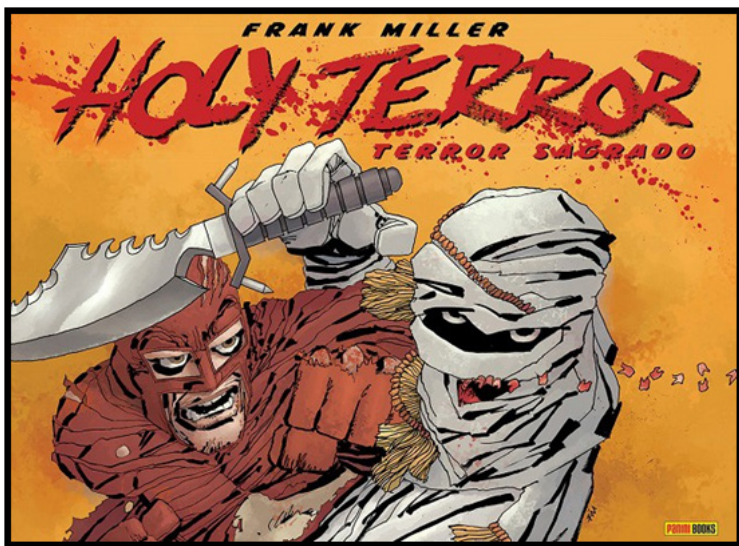
A década seguinte foi iniciada com um dos espetáculos midiáticos mais impactantes da história ocidental. Sob vários aspectos, o dia 11 de setembro de 2001 tornou-se uma data marcante não só para a história dos Estados Unidos como também para o restante do mundo. A imagem dos aviões se chocando contra as torres do World Trade Center mexeu com os senti-

---

<sup>3</sup> Para o aprofundamento desse debate, vale a leitura de CHESNEAUX, Jean. Devemos fazer tábula rasa do passado? São Paulo; Ática, 1995. Outro texto fundamental para a análise da existência de tempos múltiplos e simultâneos é: BRAUDEL, Fernand. Escritos sobre a história. São Paulo; Perspectiva, 1978.

mentos dos estadunidenses. Com Frank Miller não foi diferente, e sua resposta aos atentados veio em Setembro de 2011 com a HQ Holy Terror.

**Ilustração Holy Terror, Panini (2011)**



Nela, Miller narra um atentado terrorista ocorrido na cidade de Empire City, que tem como defensor um herói chamado o Sensor. Segundo o próprio Miller a HQ é um reflexo do seu posicionamento político após o 11 de Setembro<sup>4</sup>. Em suas páginas fica bem claro seu ódio ao fundamentalismo islâmico e seu apoio ao que o ex-presidente George W. Bush chamou de “Guerra ao Terror”. O inimigo na obra é apresentado de forma clara, Al-Qaeda, organização fundamentalista islâmica liderada por Osama Bin Laden.

Não por acaso, em uma entrevista concedida ao site Hero Complex<sup>5</sup> em Junho de 2011 Miller afirma:

<sup>4</sup> Entrevista concedida a New Sarama, publicado no Youtube em 26 de Outubro de 2011: <https://www.youtube.com/watch?v=P7IMNtmxWZw>

<sup>5</sup> Entrevista concedida a Hero Complex em 30 de Junho de 2011: <http://>

“I’m a comic book artist first and foremost; as I got into this I felt probably something close to what Jack Kirby felt when he created Captain America”<sup>6</sup>.

**Ilustração Capitão América N° 1, Marvel Comics (1941)**



A afirmação de Miller mostra seu posicionamento diante ao fundamentalismo islâmico, enxergando-o como o novo inimigo nacional à paz e democracia ocidentais. Se em 1941 o Capitão América vencera Adolf Hitler, a responsabilidade de enfrentar a nova ameaça vinda do oriente estava nas mãos do Sensor. Essa comparação fica mais clara quando colocamos as capas das duas HQ lado a lado.

---

[herocomplex.latimes.com/comics/frank-miller-brings-holy-terror-to-911-anniversary-i-hope-it-shakes-people-up/](http://herocomplex.latimes.com/comics/frank-miller-brings-holy-terror-to-911-anniversary-i-hope-it-shakes-people-up/)

<sup>6</sup> Tradução Livre: “Acima de tudo, eu sou quadrinista. Quando entrei nessa, me senti próximo do que Jack Kirby provavelmente sentiu quando criou o Capitão América”



É possível perceber como o momento histórico influencia as obras de Miller, deixando transparecer seu posicionamento político. Isso já tinha acontecido em Batman – O cavaleiro das trevas, ao deixar claro seu descontentamento com a política de Reagan. Em 300 é possível enxergar o choque entre Ocidente e Oriente proporcionado pela Guerra do Golfo. Já Holy Terror, o lado xenofóbico de Frank Miller atingiu seu ápice, mesmo tendo aparecido já em 300. Inegavelmente, suas obras são uma grande demonstração da influência que o momento histórico exerce sobre o indivíduo.

## **PATRIOTISMO E DISTOPIA NOS QUADRINHOS AMERICAN FLAGG!, MARSHAL LAW E MARTHA WASHINGTON (1983-1999)**

---

**Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso<sup>1</sup>**

### **I**

O presente texto é um resumo de temas que discuti com maior profundidade em minha tese de doutorado, que teve como objetivo investigar representações do patriotismo estadunidense em histórias em quadrinhos que se passam em futuros distópicos, no período final da Guerra Fria. As análises se focam em três séries de histórias em quadrinhos publicadas nos EUA, entre os anos 1980 e 1990: *American Flagg!* de Howard Chaykin (1983-1989); *Marshal Law* de Pat Mills e Kevin O'Neill (1987-1993) e *Martha Washington* de Frank Miller e Dave Gibbons (1990-1999). Essas três HQs podem ser caracterizadas como obras de ficção científica utópicas/distópicas<sup>2</sup> com diferentes níveis de patriotismo, nas quais os autores expõem seus sentimentos e opiniões com relação aos rumos que o país estava tomando. A ideia central é investigar como determinadas visões pessimistas sobre o futuro foram historicamente construídas e qual é o papel dessas

---

<sup>1</sup> Doutor em História Social pela FFLCH-USP, e-mail: rodrigopedroso1982@hotmail.com.

<sup>2</sup> Utopias/distopias são gêneros narrativos que têm como objetivo básico expor e discutir situações hipotéticas, mas plausíveis, referentes a consequências positivas ou negativas que um determinado acontecimento natural, humano, exógeno ou tecnológico pode vir a acarretar em nossa sociedade (ou em uma sociedade ficcional semelhante à nossa). Assim, trataremos por distopia toda e qualquer obra que apresente algum tipo de visão pessimista da sociedade, localizada distante temporal e/ou espacialmente do período em que o autor vive ou viveu. Essa definição foi construída a partir da obra de: FITTING, Peter. "A short history of utopian studies." In: *Science Fiction Studies*, 107, v.36, mar. 2009. Disponível em: <<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/107/fitting107.htm>> Acesso em: 21 de dezembro de 2020.

obras de ficção na construção e na apreensão da realidade na qual estão inseridas. E, com isso, investigar como as perspectivas de futuro divulgadas por essas HQs dialogam com mudanças político-sociais que estavam ocorrendo nos EUA no período final da chamada Guerra Fria.

A série *American Flagg!*, de Howard Chaykin, conhecido escritor e desenhista de ficção científica e histórias em quadrinhos, foi publicada originalmente pela pequena editora *First Comics* de 1983 a 1989<sup>3</sup>. Essas HQs são ambientadas em 2031, um futuro pós-desastre nuclear/ambiental decorrente da Guerra Fria, no qual os governos e as elites das duas potências envolvidas deixaram a Terra e conduziram suas lutas e administrações para o espaço: a União Soviética mudou-se para a Lua e os EUA para Marte. O controle político da Terra foi transferido para uma grande corporação chamada *Plex*, que ficou encarregada de reabilitar o planeta para que as nações exiladas pudessem retornar. As HQs narram as aventuras de Reuben Flagg, americano/marciano ex-ator de uma série de TV erótica, que, ao ser demitido, se alistou para servir nos *Plexus Rangers* em Chicago, que são um tipo de policiais que cuidam da segurança dos *Plex Malls*, grandes centros de consumo seguros e frequentados pela elite da Terra. Fora desses locais, a cidade de Chicago é um território hostil, contaminado e disputado por diversas gangues e grupos paramilitares. Flagg é o herói das tramas e principal agente da “lei” nesses locais. Os enredos envolvem meios de comunicação, mensagens subliminares ilegais, transmissões de TV “pirata”, guerras de gangues,

---

<sup>3</sup> *American Flagg!* foi publicada no Brasil pela editora Cedibra em uma minissérie de quatro partes entre 1987 e 1988. Depois a editora Abril deu sequência a publicação, entre 1990 e 1991, lançando uma minissérie em seis partes. Em 2015, a editora Mythos publicou uma compilação com as 12 primeiras HQs de *American Flagg!*. O restante da obra permanece inédito em nosso país.



disputas de poder entre políticos e diplomatas, sexo e conspirações envolvendo a grande corporação *Plex*.

A série *Marshal Law* foi desenvolvida por Pat Mills (roteiros) e Kevin O'Neill (desenhos), ambos do Reino Unido e conhecidos por seus trabalhos na revista de quadrinhos de ficção científica, *2000 AD. Marshal Law* foi publicada entre 1987 e 1990<sup>4</sup> pela *Epic Comics*, selo paralelo da *Marvel Comics*, que era destinado ao lançamento de HQs para um público mais adulto. Entre 1990-1991, os autores levaram seu personagem para a pequena editora britânica *Apocalypse*, e depois para a *Dark Horse Comics* (1992-1994), uma editora de porte médio que publica quadrinhos autorais de artistas conhecidos ou não. *Law* nunca foi uma série regular, foi publicada em forma de minisséries e edições especiais, entre 1987 e 1994. As tramas da série se desenvolvem na cidade de *San Francisco*, entre os anos de 2020-2022, que fora destruída por um grande terremoto e reconstruída com o nome de *San Futuro*; os autores criaram um cenário de destruição que também é disputado por gangues rivais. O diferencial dessas HQs é que os autores partem da ideia de que, nesse mundo futurista, existe uma grande quantidade de pessoas que se denominam como “super-heróis”. Esses super-heróis foram criados por meio do uso de uma droga, que foi desenvolvida para ser usada na “Zona”, local que abrange praticamente toda a América Latina que foi palco de uma guerra nos moldes da do Vietnã, só que envolvendo soldados com superpoderes criados pelo governo dos EUA. *Marshal Law* é a identidade secreta de Joe Gilmore, um ex-combatente dessa guerra e trabalha para a polícia de *San Futuro* como um caçador de super-heróis, pois com o fim da guerra na Zona, os supersoldados que voltaram, passaram a agir de forma

---

<sup>4</sup> No Brasil foram publicadas a primeira minissérie e um edição especial do personagem pela editora Abril em 1991. Em 2019 a editora Panini publicou uma compilação com todas as HQs solo de *Marshal Law*.

agressiva e arbitrária, formando gangues e ameaçando as pessoas comuns. *Law* é quem tem a missão de controlá-los e/ou exterminá-los, normalmente ele opta pela última solução.

Martha Washington, personagem negra criada pelo roteirista Frank Miller em parceria com o desenhista Dave Gibbons, ambos nomes muito conhecidos no mercado editorial de quadrinhos devido a seus trabalhos anteriores com personagens da *Marvel* e da *DC Comics*. As HQs de Martha Washington foram publicadas pela *Dark Horse Comics* em forma de minisséries e edições especiais esporádicas entre 1990 e 2007<sup>5</sup>. As histórias se passam nos EUA, entre os anos de 1995 e 2095, marcos temporais que correspondem ao nascimento e morte da personagem. Nas tramas iniciais, os EUA são apresentados como uma nação poderosa e imperialista, governada por um presidente autoritário e megalomaniaco. O cenário da HQs também é caótico: internamente o país vivencia uma série de guerras civis separatistas, simultaneamente mantém tropas em diversas partes do mundo, tentando preservar seu poder imperial. Martha é uma jovem negra que vivia em uma espécie de gueto/campo de concentração que, após se envolver em um crime, acaba se alistando no exército, a “*Pax*”, como uma forma de ganhar algum dinheiro e fugir de uma possível condenação. No exército, Martha se mostra uma ótima guerreira e ascende rapidamente, ao mesmo tempo em que se envolve em uma trama conspiratória e separatista encabeçada por um de seus superiores na *Pax*. Assim, a narrativa de Martha Washington pauta-se no combate a essa conspiração e na tentativa de transformar os EUA em uma nação unida internamente.

---

<sup>5</sup> No Brasil, a primeira série da personagem “Give me Liberty” foi publicada pela Editora Globo (1991) e reeditada pela Mythos Editora, que também lançou a segunda série “Martha Washington Goes To War” (2005-2006). O restante do material sobre Martha Washington continua inédito no Brasil.

## II

As três histórias em quadrinhos apresentam um universo temático bem diverso, mas que compartilham de algumas similaridades, além da temática distópica. Uma delas é o heroísmo patriótico ou nacionalistas dos personagens principais, que resulta em comportamentos específicos porém análogos com relação a seu país.

No caso de *American Flagg!*, Howard Chaykin nos apresenta um país destruído e desestruturado, no qual as pessoas com maior poder aquisitivo vivem em shopping centers, os *Plex Malls*, pertencentes a grande corporação *Plex*; que controla tudo por meio da persuasão e da manipulação midiática. Seu herói mulhengenço, Reuben Flagg, é o segurança do shopping que sonha em recriar um Estados Unidos que nunca existiu. Sua luta o conduz a vitórias importantes, como ao assumir a presidência dos EUA/*Plex*<sup>6</sup>, mas acaba sendo incapaz de governar por não ter aptidão e tampouco apoio popular. Assim, apesar de vencer batalhas relevantes contra a corporação, ao final, ele se dá por derrotado e decide terminar seus dias como ator de TV e pai de família. Enquanto herói que ambicionava mudar o mundo em que vivia, Flagg fracassou. Seu idealismo e sua esperança não foram o bastante para transformar a realidade em que vivia.

Em *Marshal Law*, temos uma cidade destruída (*San Francisco*) e reconstruída (*San Futuro*), na qual as pessoas com condições financeiras vivem nos melhores bairros e as mais pobres nos escombros da antiga metrópole; o cenário de destruição é complementado pela atuação de super-heróis insanos, veteranos de uma guerra na América Latina, a Zona, similar à do

---

<sup>6</sup> Fato que ocorreu na edição número 50 da série publicada em março de 1988.

Vietnã, mas com supersoldados. Na concepção de Pat Mills e Kevin O'Neill, *Marshal Law* é o policial que tem a missão de caçar e exterminar esses super-heróis. Ele é extremamente violento, sofre de problemas psiquiátricos, porém é útil ao poder estabelecido porque no fundo é um sonhador que quer fazer com que os EUA voltem a ser uma nação grandiosa, benevolente, honesta e justa. As constantes vitórias e os métodos violentos de *Law* dão a impressão de que estamos diante de um “herói” extremamente poderoso e, no entanto, suas ações são apenas uma distração, uma forma que o governo achou para acalmar a população e fazer com que eles acreditem que a violência e o crime estão sendo combatidos de forma extrema e eficaz. Nesse ponto *Law* e Flagg são parecidos, já que ambos são agentes que têm um certo poder, mas que na prática não conseguem promover grandes alterações na realidade em que vivem, por mais que se esforcem.

No caso de Martha Washington, o cenário em que ela vive também é similar, pois apresenta um EUA totalmente fragmentado, corrompido e destruído. Nesse cenário, Frank Miller e Dave Gibbons elegeram como heroína Martha, uma jovem pobre e negra que supera as adversidades de sua vida, apoiada em sua força de vontade e em sua carreira militar. Ao contrário dos outros dois personagens, ela não tem uma ação unicamente paliativa – apesar de que suas realizações, enquanto membro das forças armadas, tivessem esse caráter –, ao longo da narrativa ela vence as limitações institucionais, rompe com as forças armadas, lidera uma revolução e se torna a principal agente de um novo Estado, criado a partir das cinzas dos EUA e idealizado com base nos ideais míticos similares aos sonhados por Flagg e *Law*. De certa forma, Martha teve sucesso onde os personagens masculinos falharam.

III

Essa semelhança comportamental entre personagens diferentes pode ser atribuída a algumas tendências pré-existentes no mercado de quadrinhos dos EUA, que indicam relativamente como narrativas de super-heróis devem ser escritas. Com relação a isso, o pesquisador Marco Arnaudo afirma que os super-heróis estadunidenses são construídos a partir da interação de três elementos básicos e que estão profundamente ligados à cultura do país. Esses elementos são:

1. otimismo, ou a fé na possibilidade prática de criar condições melhores para si mesmo e outros;
2. pragmatismo, que envolve identificar os passos necessários para se alcançar os objetivos e a melhor maneira para seguir esses passos; e
3. individualismo, não entendido como um sinônimo de “egoísmo”, mas como a defesa do valor irredutível da personalidade individual, em um estado de receptividade no qual cada indivíduo trabalha para o coletivo de seu jeito e de acordo com seu ou suas próprias crenças e habilidades (ARNAUDO, 2013, p.64, tradução nossa)<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> 1. optimism, or Faith in the practical possibility of improving conditions for oneself and others; 2. pragmatism, which involves identifying the necessary step for obtaining goals and finding the best way of following these steps; and 3. understood not as a synonym of “egotism” but as the defense of the irreducible value of the individual personality, in a state of openness in which each individual works for the collective in his or her own way and according to his or her own beliefs and abilities” (ARNAUDO, 2013, p.64).

De acordo com o autor, esses três elementos podem ser encontrados em diversas gradações e em quase todas as narrativas de super-heróis estadunidenses, mesmo nas que procuram tecer algumas críticas ao país e a sociedade. Esses três elementos também estão presentes em graus diferentes nas aventuras de Reuben Flagg, *Marshal Law* e Martha Washington.

Por exemplo, Flagg e *Law* são personagens movidos por sonhos e ideais mais ou menos claros, que misturados com seus desejos individuais os fez desenvolver um código de honra e condutas próprios. Ambos são patriotas, mas reconhecem que há graves problemas que precisam ser resolvidos para que a pátria se torne o que desejam. E eles acreditam que são pessoas especiais e por isso assumem uma grande missão individual. Quanto a isso, a diferença entre os dois reside na forma como usam a violência para atingir seus objetivos. Flagg é violento, mas nem sempre, em muitos momentos ele procura outras formas de resolver seus problemas. No entanto, *Law* é totalmente violento, ele não resolve nada sem fazer uso de força, letal de preferência. Já Martha, a princípio, não é movida por nada além de suas necessidades individuais e por um desejo de se libertar. O patriotismo manifestado por ela é um tanto quanto ingênuo e submisso, pois está associado a sua adesão irrestrita e desesperada à vida militar e à sua rígida hierarquia. Somente no decorrer das narrativas é que ela amadurece e expande sua noção de liberdade, desenvolvendo suas próprias ideologias e um patriotismo crítico, que reconhece a existência de inúmeros problemas nos EUA e que a única forma de resolvê-los é por meio de uma revolução. A partir disso, a personagem passa a manifestar características patrióticas similares às dos dois personagens masculinos, e trilha um caminho violento que pode ser considerado intermediário entre a violência de Flagg e *Law*; ela é agres-

siva, mata seus inimigos, mas faz isso por necessidade e por fazer parte de seu trabalho, enquanto soldada. Os três personagens, dentro de suas especificidades e limitações narrativas, apresentam um certo otimismo com relação ao futuro de seu país, mesmo que o presente em que vivem seja um pesadelo absurdo.

Cada um deles incorpora e representa ideias diferentes sobre os Estados Unidos, enquanto estado-nação. Outra característica desses personagens, e que talvez não seja tão evidente, é a forma como eles difundem ideias do “excepcionalismo americano”. De acordo com Jason Dittmer:

Os super-heróis não são reflexos, mas são (juntamente com muitos outros elementos) coconstitutivos do discurso popularmente conhecido como excepcionalismo americano. O excepcionalismo americano refere-se à ideia de que os Estados Unidos são distintos de outros países como resultado de seu desenvolvimento histórico, sua experiência de fronteira ou simplesmente sua função dentro da ordem internacional. Uma ampla gama de argumentos tem sido historicamente usada no esforço de representar os Estados Unidos como fundamentalmente diferente de outros países. O discurso do excepcionalismo americano não é produzido apenas pelos argumentos das elites políticas e acadêmicas; é também coconstituído através da cultura popular (DITTMER, 2013, p.10, tradução nossa)<sup>8</sup>.

Em *American Flagg!*, os Estados Unidos representados por Reuben pode ser entendido como uma

---

<sup>8</sup> “Superheroes are not reflections of, but are instead (along with many other elements) co-constitutive of, the discourse popularly known as American exceptionalism. American exceptionalism refers to the idea that the United States is distinct from other countries as a result of its historical development, its frontier experience, or simply its function within the international order. A wide array of arguments has historically been brought to bear in the effort to represent the United States as fundamentally unlike other countries. The discourse of American exceptionalism is not only produced through the arguments of political and academic elites; it is also co-constituted through popular culture” (DITTMER, 2013, p.10).

nação de certa forma “inocente” e sonhadora que, devido a inúmeros acontecimentos, se viu dominada por uma grande empresa corrupta que, na visão do protagonista, teria traído e subvertido os valores mais nobres e honrados da nação e de seu povo. Além disso, Reuben é caracterizado como um herói que tem diversos defeitos, assim como seu país: ele apresenta um excesso de confiança (é arrogante), um machismo acentuado, é violento em muitos momentos, é corrompível, age de forma inconsequente visando seus próprios interesses, entre outras características. Nas narrativas isso não chega a ser um grande problema, porque no fundo o personagem é o que podemos chamar de um homem “bem intencionado”. Suas ações, boas ou ruins, têm um objetivo pessoal/individual, mas na perspectiva dele, isso é o melhor pra todos, já que poderiam restaurar a liberdade e um ideal democrático mítico supostamente perdido. Desse ponto de vista, os Estados Unidos seriam uma nação especial que, apesar de seus defeitos, luta pela construção de um mundo considerado melhor, uma “terra de esperança” como o próprio Chaykin sugeriu em entrevistas. Enquanto obra nacionalista, é essa a mensagem que existe em *American Flagg!*; no entanto, esta não é a mensagem principal que Howard Chaykin procurou passar. Quando Flagg fracassa em governar o país, fica sugerido que para mudar aquela situação não basta ser “bem intencionado” ou acreditar em determinadas ideias, é necessário a ação em conjunto, um indivíduo não tem o poder de mudar determinadas estruturas sem o apoio de outros. Uma mudança social significativa só poderia ocorrer por meio de uma participação popular ampla. Chaykin, ao mesmo tempo que difunde ideias que afirmam que seu país é um local excepcional, também critica o que podemos chamar de um excesso de idealização quanto ao papel dos indivíduos em mudar o rumo da his-



tória. Flagg falha, mas não é um derrotado total, suas vitórias em nível local foram importantes, mas não a ponto de mudar uma estrutura há muito estabelecida. Aparentemente, o autor acredita nos ideais míticos de sua nação, mas desconfia que eles possam ser de fato estabelecidos ou modificados por meio da ação de um indivíduo com algum tipo de poder. Assim, ele procura desconstruir essa ideia, porém não sugere nenhuma alternativa.

No caso de *Marshal Law*, é evidente que a obra tem como objetivo principal destruir toda e qualquer visão positiva sobre os EUA e seu suposto excepcionalismo. Os Estados Unidos, representados por *Law*, são caracterizados como um nação extremamente violenta e contraditória, guiada por ideias de justiça, liberdade, honra, ética e democracia, que não fazem o menor sentido e beiram a insanidade. O personagem age guiado por um conjunto de ideais que só fazem sentido pra ele e por isso combate aqueles que, na sua percepção, os estão subvertendo. No entanto, a obra apresenta outras versões dos EUA, cada super-herói que *Law* combate e elimina, representa uma face do país. O *Public Spirit* seria a versão tradicional do mito, o grande exemplo de herói individualista, mas altruísta que se sacrifica pelo bem do povo. No entanto, como a narrativa demonstra, isso é falso, não passa de propaganda usada para manter o *status quo*. Já o *Persecutor*, seria a verdadeira fase do país nas guerras: uma nação bélica que não tem o menor problema de agir de forma criminosa e desumana para garantir seus interesses. E o *Private Eye* seria a representação da iniciativa privada estadunidense, predatória e disposta a fazer de tudo para lucrar e se manter no poder<sup>9</sup>. O fato de *Marshal Law* se contrapor (e eliminar) a esses três aspectos indica que

<sup>9</sup> *Public Spirit*, *Persecutor* e *Private Eye* são versões e paródias que Mills e O'Neill fizeram respectivamente dos personagens *Superman*, *Punisher* (*Jujusticeiro* no Brasil) e *Batman*.

ele está se impondo como a imagem, ou a representação, definitiva da nação. Portanto, na concepção de Mills e O'Neill, os Estados Unidos – pós-Guerra Fria provavelmente – estava se constituindo como um policial ensandecido, muito bem armado, com tendências autodestrutivas e que acredita estar lutando para limpar o país e o mundo de falsos ídolos e líderes. A crença no excepcionalismo é apresentada como uma loucura que faz com que a nação se veja no direito de pôr em prática o que quiser com os outros. Assim como *Marshal Law*, os EUA se tornaram juízes, júris e executores mundiais. Além disso, a destruição progressiva dos super-heróis e a predominância do modelo *Marshal Law* indica uma virada mais sombria para a autoimagem dos EUA e, ao mesmo tempo, é uma crítica ao imperialismo e a todos os seus “braços” culturais, os super-heróis. As críticas presentes na obra são confusas e contraditórias. Fica difícil afirmar se os autores, principalmente, Pat Mills, projetam algo de positivo com relação à atuação dos EUA no mundo. Há algo de positivo no posicionamento antitortura expresso pelo personagem e na crítica que ele tece aos custos humanos e materiais das guerras. No entanto, não é possível afirmar que isso é um vislumbre de esperança que os autores haviam percebido nos EUA da época.

Por fim, em Martha Washington, é evidente que os autores procuraram construir uma nova representação patriótica positiva para o país. Substituíram o tradicional herói branco, de sexo masculino, por uma heroína negra. Martha representa um grupo socialmente excluído que, dentro da narrativa, após muito esforço, conseguiu assumir o poder e iniciar um processo de mudança nacional/internacional. Apesar de representar a comunidade negra e feminina dos EUA, a personagem, ao longo de suas HQs, não manifesta nenhuma identificação com as lutas históricas de negros

e mulheres de seu país; sua identificação primordial é com a narrativa mítica de excepcionalidade dos EUA, de seu povo e ideais. Os quadrinhos de Martha Washington podem ser entendidos como uma nova proposta para o restabelecimento da almejada grandeza nacional. Os EUA só podem voltar a ser uma grande nação se deixarem de lado suas diferenças e ideologias que contribuem para a divisão do país, e se unirem em torno da ideia de liberdade estadunidense. Na visão dos autores, a liberdade é o que diferenciaria o país de outros, é o único conceito capaz de renovar e unir a nação. Martha é uma guerreira da liberdade potencialmente invencível. As constantes lutas e vitórias dela indicam que a única maneira de superar um cenário futuro de pesadelo e caos social é por meio da luta pela liberdade, porém essa luta não deve se restringir ao território dos EUA. Deve ser levada para outras nações e também (quando isso for possível) para outros planetas e dimensões. O papel dos Estados Unidos, mesmo que nas narrativas o nome do estado-nação tenha sido abolido, é levar a liberdade para os locais mais distantes do mundo e do universo. Martha Washington, uma mulher negra e pobre, é a escolhida para essa missão, ou melhor, a merecedora, já que ela conseguiu tudo isso por meio de seu esforço individual, ela lutou contra todas as adversidades e venceu. Ao contrário dos outros personagens analisados, Martha é o que podemos classificar como uma vencedora, um exemplo de indivíduo determinado e lutador que, por meio de seus próprios esforços, venceu na vida. Martha Washington é evidentemente uma obra que critica a situação de exclusão social, sexual e racial existente nos EUA, porém isso ocorre por meio da revalorização e ressignificação de ideias míticas da excepcionalidade nacional e do poder individual como motor da história. E defende que os Estados Unidos, renovado sob a face de uma guer-

reira e líder negra, devem seguir com sua política imperialista de difusão de seus valores, pois estes seriam a melhor alternativa para todos.

Nas três obras, é possível identificar diferentes níveis de críticas à política e à sociedade estadunidense. Em *American Flagg!*, o alvo é o excesso de idealização e de apoio a indivíduos considerados heróis, estes não passam de seres humanos que falham e cometem erros. Em *Marshal Law*, todas as ações bélicas e as justificativas ideológicas usadas pelos Estados Unidos são criticadas, não existe uma nação excepcional nem indivíduos excepcionais, os heróis e a nação que representam são grandes farsas, interessados em obter poder e manter-se nele. Já *Martha Washington* é uma obra que reafirma os valores individualistas e ideias excepcionalistas dos EUA, mas faz isso por meio de uma heroína não convencional. A obra vai na contra mão das outras HQs, mas não deixa de criticar superficialmente seu país, principalmente com relação à exclusão racial, de gênero e social persistente.

### Referências Bibliográficas

ARNAUDO, Marco. *The myth of the superhero*. Maryland: John Hopkins University Press, 2013.

CHAYKIN, Howard. *American Flagg!* (V.1). Chicago: First Comics, 1-50, out. 1983- mar. 1988.

CHAYKIN, Howard. *American Flagg!* (V.2). Chicago: First Comics, 1-12, maio 1988- abr. 1989.

DITTMER, Jason. *Captain America and the nationalist superhero: metaphors, narrative and geopolitics*. Philadelphia: Temple University Press, 2013.

MILLS, Pat; O'NEILL, Kevin. *Marshal Law: Fear and Loathing*. New York: Epic Comics, 1-6, out. 1987 – abr. 1989.

MILLS, Pat; O'NEILL, Kevin. *Crime and Punishment: Marshal Law Takes Manhattan*. New York: Epic Comics, 1989.

MILLS, Pat; O'NEILL, Kevin. Marshal Law: Kingdom of the Blind. Leicester, UK: Apocalypse, 1990.

MILLER, Frank; GIBBONS, Dave. Martha Washington: Give Me Liberty. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1-4, 1990.

MILLER, Frank; GIBBONS, Dave. Martha Washington Goes To War. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1-5, 1994.

MILLER, Frank; GIBBONS, Dave. Martha Washington Saves the World. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1995.

## **A REPRESENTAÇÃO DOS IMIGRANTES LATINOS NO FINAL DO SÉCULO XIX: UMA ANÁLISE HISTÓRICA DO CONTO “A TRANSIÇÃO DE JUAN ROMERO”, DE H. P. LOVECRAFT**

---

**Alexandre Bartilotti Machado<sup>1</sup>**  
**João Matheus da Silva Guimarães<sup>2</sup>**  
**Wilson Francisco Coroa Xavier<sup>3</sup>**

### **Introdução**

No que se refere a temática do desenvolvimento do controle migratório nas sociedades ocidentais, a literatura científica de maior circulação demonstra um predomínio claro de pesquisas relacionadas com as políticas de controle realizadas, tanto no passado quanto no presente, principalmente por países como Estados Unidos, Canadá e alguns dos componentes da União Europeia.

É inegável que tais políticas e a disseminação de determinadas visões tenham tido impacto em mais campos do que à primeira vista se é capaz de notar. O que neste artigo ganha destaque é o campo da Literatura, mais precisamente os escritos produzidos pelo autor H. P. Lovecraft, conhecido amplamente não só por seu fantástico horror cósmico, mas igualmente por suas fortes opiniões a respeito de grupos étnicos que tiveram grande participação nos acontecimentos e estatísticas referidos aos processos de imigração.

---

<sup>1</sup> Graduando no curso de História da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Email: alexandrebmachado@yahoo.com.

<sup>2</sup> Graduando no quinto semestre do curso de Licenciatura em História pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB). E-mail para contato: jmsg2904@gmail.com.

<sup>3</sup> Graduando no quinto semestre do curso de Licenciatura em História pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB). E-mail para contato: wilsonf14@gmail.com.

Levando em conta o conceito elaborado por Chartier<sup>4</sup> a respeito da “representação”, no qual este diz:

Mais do que conceito de mentalidade, ela permite articular três modalidades de relação com o mundo social: em primeiro lugar, o trabalho de classificação e de delimitação que produz configurações intelectuais múltiplos, através das quais a realidade é contraditoriamente construída por diferentes grupos; seguidamente, as práticas que visam fazer reconhecer uma identidade social, exibir uma maneira própria de estar no mundo, significar simbolicamente um estatuto e posição; por fim, as formas institucionalizadas e objectivadas graças às quais uns “representantes” (instancias colectivas ou pessoas singulares) marcam de forma visível e perpetuada a existência do grupo, da classe ou da comunidade. A problemática do “mundo como representação”, moldado através das séries de discursos que o apreendem e o estruturam, conduz obrigatoriamente a uma reflexão sobre o modo como uma figuração desse tipo poder ser apropriada pelos leitores dos textos (ou das imagens) que dão a ver e a pensar o real. Daí, neste livro e noutros, mais especificamente consagrados às práticas da leitura, o interesse manifestado pelo processo por intermédio do qual e historicamente produzido um sentido e diferenciadamente construída uma significação. (CHARTIER, 2002, P. 23-24).

Objetiva-se, neste artigo, gerar problematizações acerca da representação dos imigrantes latinos no final do século XIX e início do século XX, através de uma análise histórica do conto “A Transição de Juan Romero” (1944) de H. P. Lovecraft (1890 – 1937). O recorte das fontes se dá através da abordagem de temáticas como uso da literatura como fonte histórica, controle de migração e a evidência das minorias no horror

---

<sup>4</sup> Roger Chartier (1945) é um historiador francês vinculado à atual historiografia da Escola dos Annales. Este trabalha com as disciplinas de História dos Livros, Publicação e da Leitura.

lovecraftiano, com o fim de analisar como este conto de Lovecraft se ocupa de representar uma realidade histórica.

### **Lovecraft e a imigração latina**

Howard Phillips Lovecraft nasceu no dia 20 de agosto de 1890, na casa de sua família na Angell Street, em Providence, cidade do Estado de Rhode Island e fundada no século dezoito, nos momentos iniciais da colonização puritana na América. Sua mãe era Sarah Susan Phillips Lovecraft, cuja ancestralidade ascendia à chegada de George Phillips<sup>5</sup> a Massachussets, em 1630. Seu pai era Winfield Scott Lovecraft, vendedor ambulante de Gorham & Co., Silersmiths de Providence. Quando Lovecraft tinha três anos de idade, seu pai sofreu um colapso nervoso em um quarto de hotel em Chicago e foi trazido de volta para o Butler Hospital, onde permaneceu por cinco anos, até vir a falecer em 19 de julho de 1898. Foi contado a Lovecraft que seu pai esteve paralisado e em coma durante este período, no entanto, evidências sugerem que Winfield Scott teria perecido de paresia<sup>6</sup>, causada pela sífilis. Com a morte do pai, a responsabilidade de criar a criança recaiu sobre a mãe, duas tias, e, em especial, Whipple Van Buren Phillips, um proeminente industrial, detentor de grande riqueza, e avô deste. Responsável por incentivar o jovem rapaz ao hábito da leitura, além de manter-se como um de seus principais correspondentes até o fim de sua vida.

Lovecraft poderia ser considerado uma criança precoce, visto que aos dois anos de idade já recita-

---

<sup>5</sup> George Phillips (1593 – 1644), um puritano, parte da Grande Migração da Inglaterra para a Nova Inglaterra, foi o responsável por liderar, ao lado de Richard Saltonstall (1586 – 1661), um grupo de colonizadores ingleses pelo Rio Charles e estabelecer o que hoje é Watertown, Massachussets em 1630.

<sup>6</sup> Paralisia incompleta.



va poesia e, ao três, já lia. No entanto, este, enquanto menino, fora um tanto solitário, sofrendo de doenças frequentes, muitas, ao que parece, de natureza psicológica. Frequentou esporadicamente a Slater Avenue School, mas foi através de leituras externas que que obteve a maior parte dos conhecimentos que à época detinha. Por volta dos oito anos descobriu a ciência, primeiro a química e depois a astronomia. Neste ponto é de vital importância destacar o seu imenso interesse tanto por esta quanto pela cosmogonia, ambas influências de grande peso no que se refere a seus futuros escritos.

Notamos demasiadamente essa paixão do escritor pelo universo e o que há além deste ao observamos como estruturam-se as descrições feitas a respeito dos monstros. Cthulhu, a exemplo, aparenta ser oriundo do espaço, em outras palavras, um ser extraterrestre. Lovecraft enxergava o homem, bem como sociedade, como minúsculos e frágeis perante a imensidão do espaço, o Cosmicismo Lovecraftiano.

Em 1904, com a morte de seu avô e subsequente dilapidação de seu patrimônio, Lovecraft e sua mãe, Sarah Susan, encontraram-se em uma série de dificuldades que os forçara a deixar o conforto de seu lar vitoriano e passarem a viver em uma apertada residência, uma vez mais, na Angell Street. O golpe fora tão grande para o jovem rapaz que este chegara a cogitar o suicídio, contudo, sua constante busca e gosto pelo conhecimento o auxiliaram a afastar tais pensamentos.

Entre 1908 e 1913, Lovecraft dedicava-se quase que unicamente a seus interesses astronômicos e a escrever poesias. Ao longo de todo este período, este acabou ainda por desenvolver uma relação patológica de amor e ódio com a mãe que ainda sofria com o trauma da doença e a morte do marido.

Em suas condições, tanto físicas quanto men-

tais, deterioradas, Sarah Susan, sofre um colapso nervoso em 1919, sendo internada, assim como o marido, no Butler Hospital, local onde, dois anos depois, igualmente vem a falecer, todavia, em resultado de uma cirurgia de vesícula mal conduzida. H. P. Lovecraft sofre profundamente com a perda da mãe, mas foi capaz de se recuperar o suficiente em algumas semanas a fim de comparecer a uma convenção de jornalismo amador em Boston naquele mesmo ano. É nesta convenção que o escritor encontra pela primeira vez a mulher que viria a ser sua esposa, Sonia Haft Green.

Três anos após terem se conhecido, casaram-se e passaram a viver no Brooklyn, e a vida parecia promissora para ambos. Infelizmente, a vida não lhes sorriu por muito tempo. No primeiro mês de 1925, Haft, após ter perdido sua loja e passado algum tempo internada, foi trabalhar em Cleveland, e Lovecraft, perdera promissoras oportunidades de trabalho neste meio período, alugou um pequeno apartamento de solteiro e passou a viver em um setor decadente do Brooklyn conhecido como Red Hook.

Lovecraft tornou-se cada vez mais depressivo, devido ao isolamento em que vivia e às massas de “forasteiros” na cidade. Na década de 1890, quatro em cada cinco moradores de Nova York eram estrangeiros, a maior taxa do tipo em qualquer outra cidade do mundo na época. Este fenômeno permaneceu a crescer, alcançando ponto máximo de 8,8 milhões de imigrantes a chegando à América na primeira década do século vinte. Lovecraft, criado no seio de uma família rica, desenvolveu conceitos extremamente elitistas, abertamente representados em diversas de suas obras. Enxergava nos estrangeiros, principalmente os não pertencentes a povos anglo-saxônicos, a face mais visível da extensa mudança em curso na sociedade norte-americana que ameaçava a estrutura social vigente

desde a época da colonização puritana em fins do século dezessete e que se chocava com sua personalidade conservadora.

Em seu retorno para Providence, em 17 de abril de 1926, para morar na Barnes Street, ao norte da Brown University, dá-se o início da fase mais produtiva da carreira de Lovecraft. Viajou largamente por diversas localidades antigas ao longo da costa leste, como: Quebec, Nova Inglaterra, Filadélfia, Charleston e Santo Agostinho. Foi igualmente neste período que escreveu o que pode ser considerada sua principal obra de ficção, “O Chamado de Cthulhu” (1926), dando continuidade ao seu universo criado em “Dagon”. O universo mitológico por ele desenvolvido tinha sua gênese literária nos escritos de Edgar Allan Poe<sup>7</sup> e Lord Dunsany<sup>8</sup>, mas também de: Ambrose Bierce<sup>9</sup>, Robert W. Chambers<sup>10</sup>, Ar-

---

<sup>7</sup> Edgar Allan Poe (1809 - 1849) foi um autor, poeta, editor e crítico literário estadunidense, integrante do movimento romântico em seu país. Conhecido por suas histórias envolvendo o mistério e o macabro, Poe fora um dos primeiros escritores norte-americanos de contos, bem como é geralmente considerado o inventor do gênero de ficção policial, igualmente recebendo crédito por sua contribuição ao emergente gênero de ficção científica.

<sup>8</sup> Edward John Moreton Drax Plunkett, 18<sup>º</sup> Barão de Dunsany, conhecido pelo pseudônimo de Lord Dunsany (1878 - 1957) foi um escritor, poeta, dramaturgo e ensaísta anglo-irlandês. Chegou a publicar mais de noventa livros na carreira, em gêneros que variavam entre a fantasia, ficção científica, horror e aventura, em forma de romances e coletâneas, peças de teatro e ensaios. Na década de 1910, foi considerado um dos maiores escritores entre os leitores e falantes do idioma inglês.

<sup>9</sup> Ambrose Gwinnett Bierce (1842 - 1913) foi um crítico satírico, escritor e jornalista estadunidense, particularmente conhecido pela sua obra “O Dicionário do Diabo”. Definia que “sozinho” era estar em “má companhia”. Bierce fez do cinismo e de um pesado humor suas marcas registradas.

<sup>10</sup> Robert William Chambers (1865 - 1933) foi um ilustrador e escritor de ficção estadunidense, mais conhecido por seu livro “O Rei de Amarelo”, publicado em 1895. Antes de se tornar escritor, trabalhava como pintor e ilustrador, tendo ilustrações publicadas em revistas como Life, Truth e Vogue.

thur Machen<sup>11</sup>, Algernon Blackwood<sup>12</sup> e M. R. James<sup>13</sup>. Estes autores tinham em comum a capacidade de revelar o sobrenatural no ordinário, não atrelando-se aos clichês tradicionais, como as construções góticas. Nestes escritos, da realidade cotidiana irrompem-se forças estranhas e ancestrais que desafiam a compreensão lógica dos homens que têm o infortúnio de com estas entrar em contato.

Dentro da obra lovecraftiana de uma maneira geral, especialmente nas histórias ligadas ao Horror Cósmico, como “A Sombra de Innsmouth”, nota-se este temor ao estrangeiro, sua cultura e constituição física, manifestar-se através dos seres representados pela população nativa da cidade.

Outro conto no qual esta repulsa de H.P. Lovecraft pelos estrangeiros e suas crenças se faz presente e facilmente notável é “A Transição de Juan Romero” (1944). Os acontecimentos deste se dão, uma vez mais, através da perspectiva de um narrador que faz questão de permanecer anônimo. Nos diz que seu nome e identidade não precisam ser mencionados para a posteridade e que, em verdade, é até melhor que não o sejam. Entretanto, fica claro que o mesmo não se trata de um cidadão estadunidense, mas sim de um imigrante que, como qualquer outro, gostaria de deixar seu passado para trás ao chegar no dito lugar. A única informação que nos é abertamente dada, isto é, sem a necessidade de interpretação, é que este, anteriormente, executava trabalhos na Índia, onde sentia-se mais à vontade entre

---

<sup>11</sup> Arthur Machen (1863 - 1947) foi um escritor e jornalista galês, famoso pelos seus contos e novelas de terror e fantasia, além de ter sido ator durante um certo tempo.

<sup>12</sup> Algernon Henry Blackwood (1869 - 1951) foi um contista e romancista inglês, considerado um dos mais prolíficos escritores de obras de terror na história do gênero. Trabalhou também como jornalista e apresentador de um programa radiofônico de histórias sobrenaturais.

<sup>13</sup> Montague Rhodes James (1862 - 1936) foi um escritor e medievalista inglês.

os mestres e anciões do que em meio a seus camaradas. Local que igualmente parece ter ligação com a situação logo relatada por este. Transcreve estas memórias nos últimos anos de sua vida. Passando-se entre os dias 18 e 19 de outubro de 1894 em Norton Mine. O personagem cujo nome ocupa o título deste conto, e que viria a trabalhar como colega do narrador, é descrito da seguinte maneira:

Não foi muito depois da minha chegada e contratação que Juan Romero veio parar na Mina Norton. Integrante de um bando enorme de mexicanos rudes atraídos para lá vindos do país vizinho, ele chamou a atenção primeiro somente pelos seus traços, que apesar de serem claramente do tipo de um índio pele-vermelha eram, entretanto, extraordinários por sua cor clara e conformação refinada, sendo muito diferentes daqueles do “chicano” médio ou do Piute da localidade. O curioso era que, apesar de diferir tanto na massa de índios hispânicos e tribais, Romero não dava a menor impressão de ter sangue caucasiano. Ele não tinha o sangue do conquistador Castelhana, nem do pioneiro norte-americano, mas do Asteca antigo e nobre. Nessas horas, esse peão contemplava fascinado o sol que se erguia sobre as colinas do oriente e estendia os braços para o orbe como se celebrasse algum rito cuja natureza ele próprio não compreendia. Entretanto, com exceção de seu rosto, Romero não sugeria nobreza de forma alguma. Ignorante e sujo, ele estava em casa em meio aos outros mexicanos morenos, tendo vindo da região mais pobre próxima dali (fato que me foi contado depois). (LOVE-CRAFT, 2018, P. 76)

Torna-se evidente, à medida que Lovecraft desenvolve a descrição de Juan Romero, que este põe o narrador em uma posição de certa superioridade em relação a este e a seus colegas de profissão. Chama os mexicanos de rudes, ignorantes e sujos, bem como diz que Romero sentia-se em casa em meio a estes, apesar

das divergências em seus traços que, apesar de típicos daquele povo, eram claros e refinados, algo que, logo em seguida, o narrador estaria a indicar como derivados de sangue caucasiano, neste caso, espanhol.

Outro ponto de vital importância a se destacar é um hábito específico de Romero ao erguer-se todas as manhãs, e que de maneira alguma passou despercebido por aquela que nos relata. Este, fascinado, estendia seus braços em direção ao Sol que surgia por sobre as colinas do oriente, como que ao realizar um rito que o mesmo não tinha consciência a respeito do significado. Em verdade, este ato seria uma saudação asteca ao deus do sol e da guerra deste povo, Huitzilopochtli. O mesmo, no Códice Tovar<sup>14</sup>, é retratado segurando uma serpente turquesa ou cascavel na mão direita, enquanto que em sua mão esquerda levaria um escudo, marcado com os cinco direcionamentos do espaço e adornado com três flechas. Este ainda trajaria uma máscara ou um elmo de beija-flor, além de uma coroa confeccionada com penas de quetzal. Huitzilopochtli significaria “beija-flor azul à esquerda”. Isto se trataria de um prelúdio do que estaria relacionado com a transição de Juan Romero.

Pouco ou quase nada é dito a respeito da origem de Romero. Apenas que este fora encontrado ainda bebê no local onde uma forte doença matara a todos. Seus prováveis pais haviam sido devorados por aves e seu próprio nome fora dado por um ladrão mexicano de gado. Com isto o autor nos mostra que, em verda-

---

<sup>14</sup> Atribuído ao jesuíta mexicano Juan de Tovar (1543 – 1623) do século XVI, contém informações detalhadas a respeito dos ritos e cerimônias realizados pelos astecas. O códice conta com 51 ilustrações de página inteira em aquarela. Com fortes influências dos manuscritos pictográficos do período pré-contato, estas pinturas detêm qualidade artística excepcional. O manuscrito em si divide-se em três partes. A primeira é uma história das viagens dos astecas antes da chegada dos espanhóis. A segunda, ilustrada pelos astecas, compõe o corpo principal deste. A terceira contém o calendário Tovar.

de, não haveria nada, à primeira vista, que fosse de alguma maneira fascinante ou extraordinário em relação ao peão e que o mesmo não deveria destacar-se na multidão. Este, no entanto, vem a ganhar o interesse e aproximar-se do narrador graças a um antigo anel de origem hindu que o mesmo detinha, a última lembrança de um capítulo de sua vida encerrado para sempre. O interesse que Juan teria com relação ao artefato não seria mera cobiça, como é possível observar no trecho:

[...] Logo percebi que o mexicano de feições singulares estava também interessado nele [o anel]; examinava-o com uma expressão que excluía toda a suspeita de simples cobiça. Seus hieróglifos antigos pareciam excitar alguma indistinta recordação em sua mente inculta, mas vigorosa, embora ele possivelmente não tivesse percebido sua forma antes. (LOVECRAFT, 2018. P 77)

Uma vez mais a superioridade na qual Lovecraft coloca seu personagem faz-se notar em relação ao latino. Romero é tomado por inculto ao ver-se cativado pelos antigos hieróglifos presentes no anel sem necessariamente compreender a razão por detrás disto. Como se algo dentro deste, talvez a mesma razão que o levava a realizar suas saudações matinais ao sol, conduzisse suas ações. O mesmo, em virtude deste fascínio, se coloca como criado fiel, como o próprio narrador cita, a este, ignorando o fato de que ambos encontravam-se em situação de “igualdade”. Destaco a palavra desta maneira pois é constante a iniciativa de explicitar o quão superior aquele que nos conta a história seria com relação não somente a Juan, mas a todos os seus companheiros de profissão. Fosse nas conversas que mostravam-se limitadas, na extensão de seu vocabulário ou boa pronúncia de seu inglês.

Na sequência da narrativa, deparamo-nos com o evento cataclísmico que nos conduz ao ponto central da história. Anteriormente já havia sido estabelecida a

intenção do superintendente, responsável pelos trabalhos na mina a qual os protagonistas conduziam seus serviços, de expandir a área de atuação para baixo, onde acreditava-se encontrar ainda mais recursos. É neste esforço que, segundo o narrador – que bem como Romero não participou da ação -, uma carga excessiva de dinamite é levada a montanha, gerando um impacto de tamanha força capaz de criar tanto um abismo, quanto o elo através do qual o mítico mistura-se ao ordinário presente na história:

[...] A carga, mais pesada talvez do que foi avaliada, pareceu abalar a montanha inteira. A janela dos barracos na encosta exterior ficaram despedaçadas com o impacto, e em todos os corredores mais próximos o chão desabou sob os pés dos mineiros. O lago Jewel, que estava acima do local da ação, agitou-se como atingido por um temporal. Depois da investigação, constatou-se que um novo abismo se abriu infinitamente sob o local da explosão; um abismo tão monstruoso que nenhuma corda disponível podia achar seu fundo, nenhuma lanterna iluminá-lo. (LOVECRAFT, 2018. P. 77 – 78)

Um aspecto recorrente nas narrativas lovecraftianas é a colocação do ser humano como ínfimo com relação ao extraordinário, e, neste conto, não é diferente. O abismo é, até o momento, a encarnação deste extraordinário. Algo inalcançável, inatingível, que desafia a capacidade humana de todas as maneiras possíveis. Lovecraft conta que os trabalhadores, incapazes de lidar com o problema que lhes ultrapassava o conhecimento, demonstrando uma prática humana comum de fugir ou temer aquilo que não compreende, negam-se a trabalhar, algo que o superintendente leva em consideração, não permitindo a continuidade dos trabalhos.

É então que, utilizando-se de elementos já conhecidos na constituição de atmosferas ameaçadoras



e amedrontadoras, que Lovecraft constrói o cenário dos acontecimentos que se seguem. A intenção é de deixar o leitor temeroso do que logo se apresentará. A antecipação do horror dada pelo incompreensível captado pelo ordinário:

Às duas horas da manhã, um coioote solitário começou a uivar funestamente na montanha. De algum lugar dentro da mina um cão latiu em resposta; ou para o coioote ou para outra coisa qualquer. Uma tempestade se preparava em volta dos picos das montanhas; formas sobrenaturais de nuvens moviam-se horrivelmente sobre uma turva malha celestial, indicando uma lua crescente que teimava em brilhar através de copiosas nuvens cirro-estrato. (LOVECRAFT, 2018. P. 78)

O que antes aparentava exercer certa influência em Romero, parecia ter despertado e amedrontava não somente ele, mas igualmente o narrador que, primeiramente confuso, logo deu-se conta de que os verdadeiros sons a se temer eles não enxergavam a causa. Uma vibração sinistra vinha de debaixo deles. Do infinito abismo a não muito aberto. Lovecraft utiliza-se de outra estratégia recorrente em seus contos de terror, a incompreensão do horror que não permite uma descrição que lhe faça jus e por si só já diz muito. Por meio do narrador, estabelece primeiramente uma comparação, revelando algo com consciência e vida, e depois uma citação, destacando a vastidão, grandeza e impenetrabilidade da coisa, que de vibrações torna-se um canto.

Todo o ambiente reage juntamente a elementos previamente detalhados. Os relâmpagos sincronizam-se ao brilho do anel, que ainda cativa e ao mesmo tempo assusta a Romero tanto quanto o canto. Este que atrai a ambos à porta que tremula com a força da tempestade. Impelindo-os a segui-lo até sua origem. O que logo o fazem. O canto ganha percussão de vozes e tambores familiar ao narrador que reafirma seu longo tempo na Índia.

Após certo tempo de exploração amedrontada em meio aos tortuosos caminhos nas cavernas sob o brilho misterioso do anel hindu, Juan Romero dispara na frente cambaleando entre os toscos degraus, deixando para trás o narrador, que nota que seu discurso, nas próprias palavras deste, deixou de ser um resultado de “mau espanhol e pior inglês”, para palavras indistinguíveis, com exceção de uma, “Huitzilopotchli”, o deus do sol asteca mencionado anteriormente, que à primeira vista não lhe fora familiar, apenas depois. O que se segue é o clímax da narrativa, no qual o monstruoso finalmente apresenta-se diante daquele que nos narra a história, fazendo com que este duvide do que seus olhos lhe mostram, bem como seja incapaz de nos descrever com precisão o que se dá, tanto pelo medo quanto pela ausência de palavras que façam jus ao que presencia. Ao fitar o abismo, há apenas o horror:

O clímax daquela terrível noite foi múltiplo, embora razoavelmente breve, iniciando-se exatamente quando eu alcancei a última caverna do trajeto. Da escuridão imediatamente adiante rompeu-se um último grito do mexicano, junto com um tal coro de sons selvagens que jamais poderia sobreviver se os ouvisse novamente. Naquele momento, parecia que todos os terrores e monstruosidades obscuras da terra tivessem se articulado em um esforço para esmagar a raça humana. Simultaneamente, a luz de meu anel se extinguiu e vi uma nova luz a brilhar, vinda de um ponto inferior, a poucos metros adiante de mim. Eu tinha chegado ao abismo – agora avermelhado incandescente – que tinha evidentemente engolido o infeliz Romero. Avancei, examinando a beira daquele precipício que nenhuma corda podia penetrar e que era agora um pandemônio de chamas agitadas e estrépitos horrendos. (LOVECRAFT, 2018. p.80)

Em meio a formas “infinitamente remotas”, o narrador vê algo que não acredita que possa ser Juan Romero, e devido ao quão impressionado fica com isto,

é incapaz de nos descrever, logo em seguida perdendo a consciência e despertando em seu beliche no alojamento na manhã seguinte, onde encontra o corpo de Romero rodeado de pessoas. A causa da morte deste não é descoberta e, ao que parece, nenhum dos dois sequer deixou seu alojamento durante a tempestade, bem como o horripilante canto jamais soou, como logo revela o vigia do local. A tempestade teria também provocado um grande desmoronamento que haveria selado o abismo. Estranhamente, ao analisar o local, nada se encontrou além de uma camada ilimitada de rocha sólida, e nada mais além disso, nem mesmo o ouro que tanto buscavam antes.

Surpreendentemente, outro objeto que sumira fora o anel pelo qual o narrador tinha tanta estima, algo que, apesar disto, lhe proporcionou grande alívio. O mesmo não sabia dizer se o havia perdido ou se lhe havia sido roubado, embora a última hipótese lhe parecesse a menos provável, visto seu comentário a respeito das estranhas coisas que aprendera em seu tempo na Índia. A dúvida é deixada no que se refere a veracidade dos acontecimentos. Uma morte ocorreu, isto era inegável, sua causa no entanto, permanecera um mistério. Em verdade, o narrador carregaria esta dúvida consigo até o fim de seus dias, algumas vezes imaginando se não teria se tratado de um simples sonho, outras sentindo a abominável pulsação e sentindo o quão terrível fora a transição de Romero.

Minha opinião de toda essa experiência varia de tempos em tempos. À plena luz do dia, e na maioria das estações do ano, estou inclinado a pensar que a maior parte daquilo não passou de um simples sonho; mas algumas vezes, no outono, perto das duas da manhã quando os ventos e os animais uivam sinistramente, emerge de inconcebíveis profundezas uma sugestão abominável de pulsação rítmica... e sinto que a transição de Juan Romero foi realmente terrível. (LOVECRAFT, 2018. P. 82)

### Considerações finais

Quando se trata da temática do desenvolvimento do controle migratório nas sociedades ocidentais, a literatura científica de majoritária circulação apresenta uma dominação clara de pesquisas relacionadas às políticas de controle realizadas, tanto no passado quanto no presente, principalmente por países como Estados Unidos, Canadá e alguns dos componentes da União Europeia. Entretanto, é de espantar que haja uma omissão ou consciente atenção marginal a outros que tiveram e ainda têm lugar nesta discussão, a exemplo Brasil e Argentina que, nos períodos conhecidos como de “Imigração de Massas” ou das “Grandes Migrações” entre 1880 e 1930, promoveram leis que instituíram a figura da deportação. Tem sido igualmente esquecido o estudo das políticas e práticas de controle migratório em outros países da América do Sul que, embora não tenham recebido grandes quantidades de imigração, foram responsáveis por implementar medidas específicas tanto com o intuito de evitar o ingresso, quanto para possibilitar a expulsão dos estrangeiros considerados indesejáveis, em outras palavras, aqueles que não representassem o ideal civilizatório que se visava implantar nestes locais.

Observa-se na obra lovecraftiana, na qual a questão racial atua como um elo entre a topografia, o ocultismo e o cosmicismo, através da visão elitista e preconceituosa do autor, este temor ao estrangeiro, sua cultura e sua constituição física, apresentados de maneira a pô-los em uma posição de inferioridade em relação, principalmente, aos povos anglo-saxões. Algo perceptível no conto “A Transição de Juan Romero”, onde os imigrantes latinos são vistos como rudes, grosseiros, pouco inteligentes e acostumados a viver na sujeira. Contudo, o maior receio com relação a estes

se dá através da ideia de que os mesmos seriam capazes de, de certa forma, manchar a identidade americana, como é apresentado não somente neste conto, mas através de diversos dos escritos de Lovecraft:

Mas, se os imigrantes indesejados não podem ser repelidos e já estão inseridos no país, qual será a consequência dessa aproximação entre eles e os “americanos verdadeiros”? Talvez o maior receio do homus lovecraftus seja justamente ver sua identidade contaminada por esses indivíduos. (SILVA, 2017, P. 63)

### **Referências Bibliográficas**

Biblioteca Digital Mundial. Huitzilopochtli, o principal deus asteca. Disponível em: <https://www.wdl.org/pt/item/6725/>. Acesso em: 09 de março de 2020 as 16h14.

COLUCCI, Luciana; FRANÇA, Júlio. As Nuances do Gótico: De Setecentos à Atualidade. 1a Edição. Rio de Janeiro: Editora Bonecker, 2017.

DOMENECH, Eduardo. O Controle da Imigração “Indesejável”: Expulsão e Expulsabilidade na América do Sul. 25 – 29 p.

JOSHI, S. T. Tradução: SUTTANA, Renato. Howard Phillips Lovecraft: The Life of a Gentleman of Providence. Disponível em: <https://www.sitelovecraft.com/hplovecraft.php>. Acesso em: 08 de janeiro de 2020 as 13h30.

LOVECRAFT, H. P. A Tumba e Outras Histórias. São Paulo: Editora L&PM Pocket, 2007. 75 – 82 p.

SILVA, Alexander Meireles da. O Homus Lovecraftus contra a modernidade. Revista Abusões | n. 04 v. 04 ano 03. Rio de Janeiro, 2017. 44 – 68 p.

SOARES, Bruno da Silva. As minorias em evidência: o papel do outro no horror lovecraftiano. Todas as Musas ISSN 2175 - 1277 Ano 09 Número 01 Jul - Dez 2017. 135 – 142 p.

**SIGNOS CULTURAIS E A ARTE:  
UMA NARRATIVA IMAGÉTICA DO ALAGOANO DELSON  
UCHÔA**

---

**Ana Beatriz Bezerra de Melo<sup>1</sup>**

**Introdução**

Este estudo faz parte das pesquisas iniciais sobre a produção artística visual do alagoano Delson Uchôa e analisa a natureza e a concepção de paisagem como o princípio para as representações das formas, narrativas e luminosidade em suas obras. Na sua trajetória pictórica ele busca captar na natureza aspectos figurativos e subjetivos de representação da cultura alagoana e documenta suas obras, através da fotografia no seu ateliê, nos espaços naturais e paisagens do nordeste. Sua narrativa é construída desde a década de 1980, quando decide que sua arte deve apresentar para o mundo o seu lugar de origem.

Nessas obras predominam o figurativismo, característica que se dissipa em temporalidades posteriores. São elementos representativos em tais obras a mula-sem-cabeça presente nas histórias do folclore alagoano, o tom de vermelho correspondente ao vermelho dito encarnado dos folguedos e os animais presentes na fauna do seu estado. São analisados registros de parte da sua produção na década de 1980, com características da Arte Pop predominante na época, para um possível desmembramento dessas imagens, identificação dos signos culturais, discutindo como ligação de pertencimento e identidade. As imagens serão

---

<sup>1</sup> Doutoranda em História na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, linha de pesquisa: Cultura e Etnicidade. Email: anabeatriz.melo89@gmail.com

observadas em conjunto, em formato de Atlas, tal qual o processo metodológico de Warburg para indagar as obras sobre a sua expressão artística e suas contribuições para a História da Arte Alagoana.

Consideramos a construção da paisagem estudada através das imagens, a concepção ideal para a visão nacionalista de cultura. A predominância de elementos do paradisíaco, a definição de refúgio e essência dados aos espaços da natureza caracterizam a visão do homem moderno de utilizar esses ambientes, dominá-los e definir a pregnância das formas favoráveis ao esquecimento e ao projeto político imagético. A paisagem, portanto, é uma perspectiva capaz definir aquilo considerado pela sociedade como aspectos da identidade, cultura e nação.

### **A paisagem alagoana nos registros do artista Delson Uchôa**

As artes visuais fazem parte dos elementos culturais de uma sociedade e na perspectiva da História Cultural correspondem a registros carregados de memória e representação. Uma narrativa biográfica não possui apenas a história pessoal, mas também, referências de um coletivo repleto de memória e identidade. Em Alagoas, Delson Uchôa ao posicionar suas pinturas em ambientes naturais como as praias e o jardim do seu atelier, utiliza a fotografia como ferramenta de registro do seu arquivo imagético, utilizando as telas como pigmentos na paisagem.

Compreendemos seu trabalho como uma narrativa autobiográfica. As imagens são postas em discussão a partir do conceito de paisagem na busca por encontrar nas fissuras entre as obras as memórias de uma história de forma não linear, mas através das imagens em um tempo anacrônico. Acreditamos na neces-

cidade de observar essas imagens em conjunto, no formato de *Atlas*, tal qual o procedimento metodológico de Warburg para compor sua narrativa (ver figuras 1, 2, 3 e 4).

**Figuras 1, 2, 3 e 4 – Minotauro e mula sem cabeça (1986), A mula (1986), Minotauro (1986) e Festa no céu (1984)**



Fonte: Imagens cedidas pelo artista

Nessas obras datadas da década de 1980, predomina o figurativismo, característica que se dissipa nos trabalhos posteriores do artista. São elementos representativos a mula-sem-cabeça presente nas histórias do folclore alagoano, o tom de vermelho correspondente ao dito encarnado dos folguedos alagoanos e os animais presentes na fauna do seu estado. O fundo negro, em três delas, nos remetem as histórias em quadrinhos divididas em quadros, aspecto da cultura *Pop* frequente nas obras da 'Geração 80' brasileira, uma vez que



O fato notório do esgotamento do novo e da pintura moderna exercia uma pressão cortante sobre os artistas dessa geração, que buscavam, assim, não apenas relativizar e pulverizar os modelos plásticos instituídos, como contrariar qualquer ideia de sistema ou método estritamente regimentar. E não era somente o *modernismo* (grifo do autor) que se encontrava em xeque, mas os valores das *neovanguardas* (grifo do autor) que haviam vigorado no Brasil nos anos antecedentes (Canongia, s/d., p. 30).

A construção da história biográfica através da arte promove novas memórias e olhares sobre a cultura. Didi-Huberman (2015) considera a montagem e desmontagem das imagens como um mapa visual do conhecimento e o artista em questão, as converte em símbolos capazes de tecer a sua história pessoal dentro e fora do nordeste alagoano, a sua jornada como parte da formação artística e aquilo considerado por ele como componente histórico cultural. O ato faz com que suas obras direcionem-se para o povo e a sua natureza. O artista se posiciona, então ao buscar caminhos alternativos para que arte possa se expandir para além do cubo branco, espaço institucionalizado. Quando ele compõe em grande dimensão, preenchendo espaços também provoca novos sentidos no observador que se sente parte da composição.

As pinturas selecionadas fazem parte de um tempo na vida do artista posterior ao aprendizado artístico clássico<sup>2</sup> recebido no início da sua carreira. As imagens são em parte temas mitológicos e a distinta, denominada “A festa no céu”, exhibe elementos da natureza, como parte dos pintores modernistas costuma-

---

<sup>2</sup> Delson foi aluno do pintor Pierre Chalita um artista nascido em Maceió com estudos em escolas de Belas Artes no Brasil, Espanha e França. Em 1980, ele criou a Fundação Pierre Chalita, a qual contribuiu para manter o ateliê com muitos alunos e atuais referências da Arte Alagoana e um museu cujo artista doou cerca de 2300 peças de arte, de sua coleção privada, imagens sacras, pinturas, móveis e porcelanas antigas (LOUREIRO, 1989).

vam representar nas suas obras, embora seja importante ressaltar:

a obrigação de imitar a natureza, que constituiu uma constante nas tarefas impostas aos artistas, foi o único meio de definir essa natureza de modo muito preciso e de fazê-la entrar na ordem humana. Nesse sentido, a imitação sempre foi uma interpretação, uma reconstrução, até mesmo uma retificação (COUCHOT, 2018, p. 89)

Nunca existiu uma arte meramente imitativa uma vez que o artista trabalha com as imagens a partir da sua interpretação (ROGER, 2013). No caso das imagens criadas por Uchôa, a paisagem natural foi posta como um elemento imutável, servindo de moldura, para remeter a essência do artista. Trata-se, no entanto, de uma paisagem modificada: ele a fragmenta, direcionando o olhar do sujeito. Poderia, então, na perspectiva de dominação do tempo (dos modernos vencedores), através do adjetivo “moderno” discutido por Latour (2013), ser aquilo que lhe garante o domínio dessa narrativa composta de revoluções temporais, de aceleração para composição da memória cultural, de acordo com a sua concepção de identidade cultural.

A composição da narrativa na sua arte-arquivo<sup>3</sup>, possui um tempo de memórias empilhadas, um tempo anacrônico devido a atemporalidade presente naquilo que é de origem mítica no coletivo social. Essa paisagem a qual suas obras foram inseridas são comuns a vários ambientes praianos, mas é a relação estreita com os símbolos culturais, aquilo capaz de fornecer a ideia de identificação e pertencimento naquele espaço, onde está a essência das memórias fragmentadas,

---

<sup>3</sup> O conceito de arte-arquivo é um dos modos de entender a multiplicidade das imagens da arte, distâncias e desfigurações nos movimentos artísticos temporais. É a perspectiva de que um material independente da sua forma e/ou suporte pode ser considerado um documento, implica na memória e no esquecimento de um tempo da cultura (COSTA, 2014).

oriundas das narrativas coletivas.

As pinturas de Uchôa na década de 1980, remetem, ao senso desbravador com representações animais como a mula-sem-cabeça e o minotauro, personagem da mitologia grega, reconhecido popularmente. A história da mula corresponde a uma mulher amaldiçoada por ter se envolvido com um padre, então as labaredas de fogo são postas na sua cabeça. Já o minotauro, é o animal que tenta devorar Ariadne no seu labirinto e acaba sendo morto por Teseu. Os dois juntos em uma das obras pode nos remeter ao sagrado e profano, ao popular e o erudito, ao clássico consagrado mundialmente e o popular de uma cidade no interior do Brasil.

O fazer artístico repleto de símbolos culturais corresponde ao impulso criativo para representar aquilo que lhe é familiar, constante nas obras de arte. Delson produz indícios da memória cultural alagoana e quando as insere no ambiente natural constrói uma nova paisagem. Para Schama (1996) a paisagem é uma obra da mente e além dos elementos da natureza é composta de lembranças, na pintura é constituída do interior para o exterior. Entender a sua composição é buscar por percepções presentes no campo do esquecimento.

Mas, afinal, é a paisagem capaz de posicionar o artista próximo ao que corresponde a sua essência? Segundo Roger (2013), há uma percepção da paisagem mutável, classificada por ele em *In Visu*, com a pintura representada em sua forma ideal e *In Situ* quando há uma transformação artificial da paisagem, sendo essa vista possível somente à distância, através do mecanismo da perspectiva e captada por um plano. Delson Uchôa estaria utilizando-a como um instrumento de controle, para direcionar o olhar do sujeito para a pregnância das formas e símbolos no processo de arteali-

zação, ou seja, como homem moderno, transforma a natureza em objeto e cria sua representação cultural.

Se o artista constrói essa paisagem, ele revela para o sujeito aspectos que deseja chamar atenção, para dominá-lo, e assim, desenvolve sua narrativa sobre o tempo e aborda a cultura alagoana através de uma memória não só sua, mas coletiva quando revela temas de histórias presentes no imaginário desde a infância e estabelece um híbrido capaz de representar a cultura regional, através de um olhar repleto de transitoriedade. Suas obras ganham dimensões diferentes quando inseridas na paisagem, sendo uma obra sempre em obras (DIDI-HUBERMAN, 2019).

O contexto o qual foram concebidas essas obras, corresponde aos tempos de uma geração classificada como “revolucionária” porque se interessava em questionar as artes do passado, sem as pressões e o fantasma daqueles que tentavam esconder e promover o esquecimento dos artistas e da arte ativista, presente nos anos de chumbo. A representatividade no âmbito nacional, a qual Uchôa trilha o seu caminho, diz respeito a um estado de inquietação sobre o modo de validação artístico, afinal era preciso, até então, o olhar estrangeiro para a confirmação da arte e sua função, como se fosse possível uma essência invariável.

O artista, de maneira figurativa nesse período, cria uma paisagem ao redor da sua ideia de cultura, daquilo que deveria ser visto e valorizado no âmbito nacional como um componente híbrido pós-moderno. Porém, há um relativismo presente na formação cultural, sistemas capazes de se distinguir por meio das territorialidades, campo social, dentre outros aspectos. É relevante entender qual a relação de Uchôa com a paisagem e como sua concepção *In Situ* reverbera a identidade alagoana.

## Perspectivas sobre o olhar alagoano

A paisagem como fenômeno não é pura representação, mas o objeto de diversas construções sociais e expressões culturais com o encontro entre o mundo e o ponto de vista de um sujeito (COLLOT, 2014). Delson Uchôa, no espaço temporal escolhido para essa pesquisa, tem a perspectiva do olhar voltado para as características de uma Maceió repleta de belezas naturais e cultura popular. Através dos símbolos culturais trabalha com elementos visuais em grandes dimensões para garantir a pregnância das formas na paisagem, pois, a visão é o sentido capaz de determinar o ângulo da paisagem, mas são as relações culturais que determinam as referências e as interpretações fornecidas pelo artista.

Esse ambiente constituído de um ponto de vista conduz os habitantes a desenvolver habilidades, conhecimentos e identidade com relação a perspectiva, assumindo significados e aparências de acordo com os múltiplos olhares em um ambiente ainda não tomado pela materialidade (INGOLD, 2011). A paisagem como um espaço imaterial determina aos habitantes diferentes percepções sobre o tempo e seu uso, além das constantes mutações de variantes. O homem passa, então, a manusear essa natureza quando a conhece e encontra diferentes percepções utilitárias.

Quando Uchôa utiliza a paisagem praiana da cidade de Maceió como o espaço para expor sua arte e como parte da composição para as imagens, ele se apropria de uma perspectiva cultural. A escolha ocorre devido ao seu percurso como indivíduo na capital alagoana. Ele se afastou de Maceió para enxergar a cultura em outro ponto de vista, e ao regressar, partiu de figuras do imaginário aqui expostas na paisagem como a dualidade entre o real e o imaginário, apresentando ao mundo a sua percepção de regionalidade, com elemen-

tos da tradição se reconectando com o passado, com as problemáticas entre a natureza e o homem moderno em torno da ciência (INGOLD, 2012).

Bezerra (2014), em seu manifesto<sup>4</sup>, aborda duas visões distintas sobre a cidade de Maceió aquela conhecida como a terra das belas praias e dos marechais, como Marechal Deodoro da Fonseca e a terra de canais e lagoas, em referência a um poema do alagoano Octávio Brandão, local da cultura negra, periférica e enterada pelo processo de modernização da cidade. O autor contesta ainda, os monumentos das personalidades políticas espalhadas pela cidade que contribuíram nas perseguições aos povos negros no estado, sendo o mais marcante conhecido como o “Quebra de Xangô” quando foram destruídos os terreiros do Candomblé.

As pinturas, portanto, revelam um artista sem território e a paisagem não corresponde a uma essência e pertencimento, mas sim, um olhar condicionado a uma perspectiva cultural. Cosgrove (2002), diante dos seus estudos sobre geografia cultural, provoca a reflexão de que os processos sociais são convertidos em uma visão paisagística e portanto, tem a capacidade de manter ou ocultar uma superfície. A paisagem pode suscitar novas imagens para a mente imaginativa através da visão, pois esta implica em fenômenos não materiais conectados a memória vividas e aprendidas através das relações sociais, além de transformar também a paisagem *In Visu* presente na memória individual.

---

<sup>4</sup> O Manifesto Sururu foi escrito por Edson José de Gouveia Bezerra, mestre em Antropologia e Doutor em Sociologia para lançar um olhar distinto sobre as coisas alagoanas e contestar as coisas que são vistas como símbolos históricos, como a visão romantizada das belas praias em uma cidade cercada pelas lagoas e tendo como principal iguaria o sururu, alimento e sustento dos povos periféricos, cuja cultura das tribos ancestrais foram devastadas para dar lugar a uma modernidade que não deixa espaço para a representação das culturas populares e das geografias situadas nas margens.

Uma paisagem controlada é um ato simbólico. Ela será o veículo de informação do poder e fundamenta aquilo que lhe é adequado. As obras selecionadas nesse estudo refletem uma perspectiva do que convém a uma estética do território nacional, do que favorece ao reconhecimento de uma nação: belos ambientes naturais e subsídios para crença de um progresso através da expressão pós-moderna.

Berque (2012) compreende a paisagem de dois modos: quando é vista por um olhar e sua estética e moral correspondem a uma política, expressa uma civilização e quando é matriz capaz de determinar esse olhar. Uchôa carrega um discurso político quando estabelece a paisagem litorânea como um local essencialmente alagoano e natural. Através da matriz ele expressa qual perspectiva da cidade o sujeito deve conhecer e estabelecer as relações entre os símbolos culturais.

A unidade nacional buscada pelo artista desde 1980 é, portanto, através da paisagem, um encontro entre o mundo e a perspectiva com o objetivo de unificar a poética e espaço social, pois, a percepção é capaz de transformar a interação, o sujeito e o olhar (COLLOT, 2014). Para perceber a paisagem, é realizada uma construção de sentidos em conjunto, quando tudo for capaz de ter significado para compor sua estrutura. As formas podem ser construídas de pensamentos e relações intrínsecas correspondentes a um fragmento temporal.

É uma preocupação presente nos estudos culturais, as dificuldades sobre as teoria e epistemologias para identificação na cultura nacional. Predominam os estudos folclóricos e interesses em bens como objetos, lendas e músicas. Esse aspecto deixa de lado o entendimento sobre os agentes que os geram e os consomem com isso, valoriza-se mais a repetição do que a transformação (CANCLINI, 2015). Compreendemos

assim, parte das dificuldades na geração de identidade em meio aos projetos de modernização expandidos em toda a América Latina.

Diante das imagens temos uma história persistente, elas recuperam a memória para renascer (DIDI-HUBERMAN, 2013). Quando as imagens são inseridas na paisagem, temos o ordenamento de novos tempos. A intenção do artista de conceber elementos para uma unidade nacional na década de 1980, reverbera em outra narrativa quando vista fora do espaço institucionalizado, o museu, e é localizada na paisagem. Afinal, o aspecto cultural representado por ele corresponde a uma perspectiva sua pós estudos acadêmicos, em um momento em que o mercado internacional começou a demonstrar interesse na arte brasileira.

### **Considerações finais**

Uma paisagem controlada é um ato simbólico e portanto, será o veículo de informação do poder e se fundamenta a partir de uma adequação. As obras selecionadas nesse estudo refletem uma perspectiva do que convém a uma estética do território nacional e do que favorece ao reconhecimento de uma nação: belos ambientes naturais e subsídios para crença de um progresso através da expressão pós-moderna.

Quando posicionamos as imagens lado a lado, criamos um mapa visual da narrativa e uma possível compreensão dos elementos visuais inseridos na paisagem. A escolha de uma visão paisagística voltada para os mares, é para a cultura alagoana, a opção por um dos lados da história, a essa ideia de nação voltada para o esquecimento em prol de um desenvolvimento progressista. Ao refletirmos sobre a paisagem das lagoas e tudo o que representa, entendemos a construção cultural predominante de uma Maceió como terra dos marechais e das praias paradisíacas.



Essa construção de paraíso está presente em narrativas da comunidade local e nas chamadas de viagens para se “reconectar com a essência”. Essa raiz, ideia de identificação, desconsidera o processo de hibridização cultural e a paisagem vista nos quatro cantos da capital: as lagoas. De certo, essa pesquisa passa por uma limitação sobre a análise desses espaços e seu uso nas artes visuais e pode avançar, no futuro, com pesquisa sobre como as artes alagoanas fazem referência as paisagens lagunares e tudo aquilo que representam. Será possível também novos avanços, a cerca de teorias sobre a cultura decolonial para abordar essa ideia de pertencimento da sociedade. As ações humanas criam e recriam a sua realidade, é isso que constitui o social, assim as temporalidades e os vestígios de memórias materializadas e ao longo da sua trajetória artística fornece uma historicidade repleta de elementos culturais de Alagoas, do Brasil e com visibilidade para o mundo.

### **Referências Bibliográficas**

BERQUE, Augustin. Paisagem-marca, paisagem-matriz: elementos da problemática para uma geografia cultural. In: Geografia Cultural: uma antologia. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2012. p. 240–241.

BEZERRA, Edson. Manifesto Sururu: por uma antropofagia das coisas alagoana. Maceió: Viva Editora, 2014.

CANCLINI, Néstor Garcia. Culturas híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade. 4a ed. São Paulo: editora da Universidade de São Paulo, 2015.

CANONGIA, Lígia (org.). Anos 80: Embates de uma geração. Rio de Janeiro: Francisco Alves, s.d.

COLLOT, Michel. Poética e Filosofia da Paisagem. In: Poética e Filosofia da Paisagem. Rio de Janeiro: Oficina Raquel, 2014.

COSGROVE, Denis. Observando la naturaleza: el paisaje y el sentido europeo de la vista. Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles, n. 34, p. 63–89, 2002.

COSTA, Luiz Cláudio da. A gravidade da Imagem: arte e memória da contemporaneidade. Rio de Janeiro: Quartet, 2014.

- COUCHOT, Edmond. A natureza da arte: o que as ciências cognitivas revelam sobre o prazer estético. São Paulo: Editora Unesp, 2018.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. Diante da Imagem. 1a ed. São Paulo: Editora 34, 2013.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. Diante do tempo: História da Arte e anacronismos das imagens. Minas Gerais: UFMG Editora, 2015.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. Sobre o fio. Santa Catarina: Cultura e Barbárie, 2019.
- DUARTE, Regina Horta. História e natureza. História & ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- INGOLD, Tim. Being alive: essays on movement, knowledge and description. New York: Routledge, 2011.
- INGOLD, Tim. Caminhando comos dragões: em direção ao lado selvagem. In: Cultura, percepção e ambiente: diálogo com Tim Ingold. São Paulo: Terceiro Nome, 2012.
- LATOUR, Bruno. Jamais fomos Modernos: Ensaio de antropologia simétrica. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2013.
- LOUREIRO, Romeu de Melo. Arte Contemporânea das Alagoas. 1a ed. Maceió: Engenho de Comunicação Ltda, 1989.
- ROGER, Alain. La doble artealización. In: Breve tratado del paisaje. Madrid: Biblioteca Nueva, 2013. p. 15–35.
- SCHAMA, Simon. Introdução. In: Paisagem e Memória. São Paulo: Companhia das Letras, 1996. p. 13–47.

## **SOBRE OS AUTORES**

---

### **Márcio dos Santos Rodrigues**

Doutorando em História pelo Programa de Pós-Graduação em História Social da Amazônia da Universidade Federal do Pará (UFPA). Mestre em História pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), na linha de pesquisa 'História e Culturas Políticas' (2011) e licenciado em História pela mesma instituição federal (2007). Foi entre os anos de 2018 e 2020 professor substituto do Curso de Licenciatura Interdisciplinar em Estudos Africanos e Afro-Brasileiros da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) e atualmente é pesquisador do Interdisciplinar em Estudos Africanos e Afro-Brasileiros, onde idealizou a linha de pesquisa Linguagens e Africanidades. Desenvolve pesquisas no campo dos estudos das Histórias em quadrinhos como fonte, ministrando regularmente cursos teóricos sobre os usos e possibilidades dos quadrinhos na educação e no âmbito da pesquisa histórica. Como historiador, desenvolve pesquisas nos campos do Ensino de História, da História Política, da História Ambiental, da História Social da Amazônia (considerando aspectos da História Global), dos Estudos Africanos e afro-brasileiros (com destaque para quadrinhos africanos) e dos estudos das Histórias em quadrinhos.

### **Antonio Augusto Zanoni**

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em História pela Universidade de Passo Fundo. Bolsista CAPES.

E-mail: antonio\_az@hotmail.com

### **Adriano Rodrigues de Oliveira**

Doutorando em História na Universidade Estadual Paulista (UNESP).

**Fernando Miramontes Forattini**

Doutorando no Programa de Pós-Graduação em História da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Bolsista do CNPq-Brasil. E-mail: fernandomiramontes@yahoo.com.br.

**Bruno Leonardo Ramos Andreotti**

Doutorando no Programa de Pós-Graduação em História da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Bolsista da CAPES-Brasil. E-mail: brandreotti@gmail.com

**Matheus Ostemberg Benites da Silva**

Mestre em História pela Universidade Federal da Grande Dourados. E-mail: toissilva@gmail.com

**Itamiris Cantanhede e Cantanhede**

Graduanda da Universidade Estadual do Maranhão, bolsista PIBIC/CNPq. E-mail para contato: itamiriscantanhede@hotmail.com

**Lucas Bernardo dos Santos**

UNIFESP - Universidade Federal de São Paulo. lucasbernardo.historia@gmail.com

**Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso**

Doutor em História Social pela FFLCH-USP, e-mail: rodrigopedroso1982@hotmail.com.

**Alexandre Bartilotti Machado**

Graduando no curso de História da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Email: alexandrebmachado@yahoo.com

**João Matheus da Silva Guimarães**

Graduando no quinto semestre do curso de Licenciatura em História pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB).  
E-mail para contato: [jmsg2904@gmail.com](mailto:jmsg2904@gmail.com).

**Vilson Francisco Coroa Xavier**

Graduando no quinto semestre do curso de Licenciatura em História pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB).  
E-mail para contato: [vilsonf14@gmail.com](mailto:vilsonf14@gmail.com).

**Ana Beatriz Bezerra de Melo**

Doutoranda em História na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, linha de pesquisa: Cultura e Etnicidade.

Email: [anabeatriz.melo89@gmail.com](mailto:anabeatriz.melo89@gmail.com)

# CAPTAIN AMERICA

**45** Thrilling pages of  
**CAPTAIN AMERICA**  
SENTINEL OF OUR SHORES!  
PLUS OTHER GREAT FEATURES!

MARCH No. 1

COMICS



SMASHING  
THRU, CAPTAIN  
AMERICA  
CAME FACE WITH  
HITLER

ISBN 978-659941856-3



also  
CAPTAIN  
AMERICA'S  
YOUNG ALLY,  
**BUCKY**