

A SEMIÓTICA EM CAPITÃO AMÉRICA: UMA ANÁLISE DA PRIMEIRA HQ DO PERSONAGEM

Stefanny Oliveira¹
Rosana do Vale²

RESUMO: o presente artigo teve por objetivo analisar, por um viés semiótico, como o quadrinho *Captain America Comics 1* foi utilizado, enquanto arma ideológica, durante a Segunda Guerra Mundial. Concluiu-se que Capitão América tem a capacidade de convencer seus leitores que os EUA são uma potência mundial tão grande que poderiam até mesmo ganhar a Segunda Grande Guerra sem estar nela, já que o país somente tem participação registrada meses após o lançamento do quadrinho.

Palavras-chave: História em quadrinhos; literatura; semiótica; Capitão América.

ABSTRACT: this work aims, through a semiotic perspective, to analyze how *Captain America Comics 1* was largely used during World War II, as an ideological weapon. The conclusion, therefore, is that Captain America has the capability of convincing its readers that the United States is a core country so powerful that it may win World War II and not even being part of it.

Key-words: Comics; literature; semiotic; Captain America.

INTRODUÇÃO

O mundo das imagens tornou-se fascinante aos olhos do homem. Desde a pré-história, com os homens das cavernas e seus desenhos traçados nas rochas, até a era contemporânea com a televisão predominando na casa de quase todo cidadão, a imagem é um elemento essencial na vida cotidiana. As histórias em quadrinhos não fogem ao tema. Sendo uma tendência universal, estas se tornaram massificadas e, desde o surgimento das histórias como as conhecemos até os dias de hoje, são temas analisados em diversos ramos de estudo. Literatura, história, psicologia, sociologia, didática, estética e publicidade são algumas das áreas de conhecimento em que as HQ's podem ser revisitadas, já que são uma forma de comunicação instantânea e interacional, podendo abranger tantas outras, indo muito além do simples entretenimento.

¹ Licenciada em Letras Língua Portuguesa pela Universidade do Estado do Pará (2015).

² Mestre em Linguística pela Universidade Federal do Pará (2000), professora Assistente III da Universidade do Estado do Pará.

Tendo em vista como as HQ's são importantes, este artigo busca compreender como os quadrinhos podem, além de entreter, influenciar as pessoas. Buscou-se analisar, sob o olhar semiótico, a utilização da persuasão e da transmissão de ideologias na primeira edição de Capitão América, lançado em 1941, por meio de três pontos chave: a compreensão do uso deste quadrinho pelo estado americano para transmitir mensagens de superioridade patriótica, a identificação de elementos dentro da narrativa que expunham ideais por trás do simples entretenimento e a interpretação desses elementos pelo viés semiótico.

Desse modo, este estudo é relevante academicamente porque proporciona maiores conhecimentos sobre a semiótica, além de valorizar os quadrinhos como literatura, visto que estes são considerados de borda por muitos acadêmicos. É importante que mais estudos sobre este tipo de literatura sejam feitos, já que pesquisas mostram que uma loja especializada em venda de HQ's pode faturar mais de 1,5 milhão de reais anualmente, o que revela o seu alto poder de consumo pela população. A relevância social deste trabalho está atrelada à relevância acadêmica, pois na conjuntura atual, a sociedade deu maior visibilidade aos quadrinhos por causa da Internet. Uma pesquisa realizada pela Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, no início de 2014, constatou que 50% dos alunos da rede pública prefere ler histórias em quadrinhos pela facilidade encontrada na leitura fluida e assessorada por imagens instigantes. Quadrinhos são importantes e, por isso, este trabalho foi desenvolvido.

1. Referencial teórico

1.1. Semiótica: a teoria das teorias

Para entender qualquer tipo de ciência, é importante compreender as definições e características de uma teoria, por isso, é importante iniciar definindo-se o que é semiótica. Assim, Fernandes (2011, p. 168) afirma que ela “é a ciência que estuda a vida dos signos no interior da convivência social”. Santaella (2007), ainda, diz que:

A semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno de produção de significação e de sentido (SANTAELLA, 2007, p. 14).

Dentre as tantas formas de conceber os signos, Saussure, com sua concepção dual, e Peirce, com a sua concepção triádica revolucionaram os estudos a respeito dessa teoria. Para Saussure, o signo existe com base da relação entre significante e significado; existe a partir da

junção entre um conceito e uma imagem acústica, em que sua representação é sempre mental, ou seja, a imagem acústica (significante) nos faz pensar no conceito (significado) elaborado por nós mesmos em nossas mentes (FERNANDES, 2011, p. 170).

O signo, qualquer sistema de signos, para construir linguagem, terá de ser convencional e, portanto, arbitrário. Neste sentido, na perspectiva estruturalista, o significante não está por um dado objeto, existente, antecipado ou construído, mas por uma imagem mental ou conceito (FERNANDES, 2011, p. 171).

Já para Peirce, há mais um elemento importante, o referente. Assim como Saussure, Peirce considera a relação entre signo e interpretante convencional, a diferença está no pensamento, se os objetos são reais ou não.

Um signo ou representamen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. [...] O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de idéia que eu, por vezes, denominei fundamento do representamen (PEIRCE, 1990 *apud* FERNANDES, 2011, p. 173).

De uma maneira mais simples, o representamen é o elemento perceptível ao receptor, o objeto é o referente que o representamen representa e o interpretante é o efeito do signo na mente do intérprete. "A interpretação do signo é um processo dinâmico na mente do receptor: cada signo gera um interpretante que, por sua vez, funciona como representamen de um novo signo" (BATISTA, 2003, p. 62).

Isto é, se alguma coisa significa algo para alguém, tudo se torna signo, partindo das coisas mais díspares até as mais complexas, e a semiótica tem a função de "classificar e descrever todos os tipos de signos logicamente possíveis" (SANTAELLA, 2007, p. 29).

Peirce descreve três categorias universais dentro da semiótica presentes em todos os fenômenos: primeiridade, a consciência imediata, que corresponde a "ver"; secundidade, a sensação, que corresponde a "atentar para"; e terceiridade, a tradução da percepção, que corresponde à mediação entre a primeiridade e a secundidade (MATOS; OLIVEIRA; CRUZ, 2011, p. 6).

Parece, então, que as verdadeiras categorias da consciência são: primeiro, sentimento, a consciência que pode ser incluída com um instante de tempo, consciência passiva de qualidade, sem reconhecimento ou análise; em segundo lugar, consciência de interrupção no campo da consciência, sentido de resistência, de um fato externo, de alguma outra coisa; em terceiro lugar,

consciência sintética, ligação com o tempo, sentido de aprendizagem, pensamento (PEIRCE, 1974 *apud* MATOS; OLIVEIRA; CRUZ, 2011, p. 7).

Além dessas categorias, Peirce classificou os signos. Para ele, são três as classes mais importantes, a saber:

Primeiramente, pelas semelhanças, tem-se os ícones, que servem para transmitir ideias das coisas que representam simplesmente imitando-as. Em segundo lugar, há indicações ou índices, que mostram algo sobre as coisas por estar fisicamente conectados com elas. Em terceiro lugar, há símbolos, ou signos gerais, que foram associados com seu significado pelo uso. Reúnem-se nessa categoria a maior parte das palavras, e as frases, e o discurso, e os livros, e as bibliotecas (SIMÕES, s.d. p. 1).

A partir da concepção dessas classes, é possível adentrar na teoria da iconicidade, esta que é uma “propriedade semiótica fundada na plasticidade - propriedade da matéria de adquirir formas sensíveis por efeito de uma força exterior” (SIMÕES, s.d., p. 4). A iconicidade, ainda, pode ser definida (e simplificada) como uma relação de semelhança entre o signo e aquilo que ele representa.

Ela pode ser aplicada à imagem e ao texto: relacionada à primeira é possível encontrar “a articulação da imagem com o mundo do visível, por um lado, e a articulação da imagem com o universo do «não figurável», por outro” (PIRES, s.d., não paginado); já aplicada ao texto, a iconicidade é “uma potencialidade de gerar imagens na mente interpretadora, a partir das quais seja possível aproximar-se do projeto comunicativo inscrito no texto” (SIMÕES, 2007, p. 91).

No ramo da cognição, a iconicidade é entendida como a representação de uma ideia por meio de um signo e só há comunicação quando a reunião de vários signos forma uma mensagem “que induzirá o interlocutor a elaborar outra mensagem e assim sucessivamente”, criando uma semiose ilimitada (SIMÕES, 2007, p. 93).

Semioticamente, como afirma Simões (2007, p. 95), “cada mensagem produzida cumpre um projeto comunicativo, a princípio, único, individual e que, por isso, deverá conter marcas que orientem [...] o intérprete”.

1.2. Discurso e ideologia: conceitos intrínsecos

As sutilezas fazem parte dos papéis de persuasão do discurso, estas contidas em muitos gêneros discursivos, inclusive nos quadrinhos. Nesta sessão, são abordados alguns

conceitos chave sobre a análise da interpretação semiótica de diversos objetos, importantes para este trabalho. Os principais são os conceitos de ideologia e de discurso, ambos sempre presentes em qualquer processo comunicativo e relevantes dentro da análise semiótica.

Desse modo, a ideologia é a visão de mundo de toda e qualquer classe social, motivada por fatores econômicos. Ela é tida como uma forma de dominação, a partir do momento em que é imposta pela classe que a possui. “O poder era pensado como a capacidade da classe dominante de tornar suas representações particulares aceitas por todos como se fossem verdades universais” (RIBEIRO, 2004, p. 84).

Para Fiorin (2004), a ideologia é constituída a partir de “ideias dominantes numa dada formação social. Essas ideias são racionalizações que explicam e justificam a realidade” (p. 28). Em outras palavras, ainda na voz do autor, “a ideologia é constituída pela realidade e constituinte da realidade” (p. 30).

Discurso, de acordo com Ribeiro (2004, p. 88), “é aquilo pelo que se luta”. O discurso nada mais é do que um modo de definir as relações de poder existentes. É em outras palavras “efeito de sentidos entre locutores”, como afirma Orlandi (2005, p. 21). O discurso se caracteriza como “processo de identificação do sujeito, de argumentação, de subjetivação, de construção da realidade etc” (ORLANDI, 2005, p. 21).

Para compreender como os discursos são realizados, convém perceber que a cultura é uma categoria básica, já que está entranhada nas conversas, leituras e diversos outros meios de comunicação e interação. Nessa perspectiva, a cultura é a base de diversos discursos, tornando-se um fator expressivo do discurso (RAMOS, 2006, p. 196).

Todo discurso é ideológico. Todo discurso é discurso de poder. Isso porque o poder não é uma força estranha ao discurso que, em um determinado momento, dele se apodera. O poder mora no interior do próprio discurso. Faz parte da sua arquitetura textual. Todo dispositivo de enunciação é um dispositivo de poder (RIBEIRO, 2004, p. 88).

A ideologia está dentro de todo processo discursivo, mesmo que implicitamente, de forma sutil ou não.

1.3. A história das histórias em quadrinhos

O primeiro tipo de linguagem não-verbal referente a uma sequência de fatos narrados surgiu na Pré-História com os homens das cavernas. Os desenhos traçados nas rochas, com

imagens de pessoas e animais selvagens, contavam sobre alguma caçada ou sobre algum feito heroico daqueles homens. Essas sequências de imagens demonstravam o poder de contar uma história através de signos (RAHDE, 1996, p. 103).

As imagens sofreram adaptações com o passar dos séculos e, a mais notável, ocorreu no século XV quando se tornou essencial trabalhar texto e imagem no contar histórias. A partir de 1830, as ilustrações ganharam espaço notório na sociedade e, principalmente, nos jornais. Os editores perceberam que o público preferia ler textos que tivessem alguma imagem vinculada, o que aumentou ainda mais a valorização dos ilustradores, fato que teve grande influência sobre as HQ's (RAHDE, 1996, p. 104).

Com os avanços tecnológicos que surgiram a partir do século XX, deu-se início ao aparecimento das primeiras histórias em quadrinhos semelhantes às que conhecemos hoje em dia. A primeira manifestação deste novo modelo de comunicação aconteceu com a publicação de *The Yellow Kid*, em 1896, do autor Richard Fenton Outcalt. Ele sintetizou o que havia sido feito desde os primórdios da humanidade, mas acrescentou fala aos personagens, estas colocadas em suas roupas, um prenúncio do surgimento do balão (JARCEN, 2007, p. 2).

No início, os temas abordados geralmente eram travessuras de crianças e por isso os quadrinhos tinham um tom mais humorístico, o que lhes rendeu o nome de *comics* (cômicos). Somente em 1929, com a quebra da bolsa de Nova York, esta se destacando como a primeira influência política nos *comics*, os quadrinhos evoluíram, inicializando o gênero aventura (JARCEM, 2007, p. 2).

Na década de 1930, a evolução dos quadrinhos fez com que surgisse a *Golden Age* (Era de Ouro) das HQ's, época em que os quadrinhos tiveram grande reconhecimento. Aventuras como “Flash Gordon” (de Alex Raymond), “Dick Tracy” (de Chester Gould) e “Tarzan” (de Hal Foster, adaptado das histórias de E.R. Borroughs) formaram o início dessa nova era. Nessa década foi criado também o primeiro herói uniformizado, o Fantasma. O *boom* da *Golden Age*, entretanto, foi com o lançamento das histórias do primeiro super-herói com uma identidade secreta, o “Superman”, pela *DC Comics* em 1938. “Na verdade, em 1934, surgiram os primeiros comic books (gibis), [...] mas foi em 1938 que aconteceu o boom. Foi quando os habitantes de Metrópolis olharam para o céu” (MOYA, 1977, p. 62).

Anos mais tarde se iniciava a Segunda Guerra Mundial e o cenário político começou a desvalorizar os quadrinhos num modo geral, por isso não foi difícil o surgimento de pessoas que eram contra esta forma de arte. Um grande caso de alienação se deu por parte da sociedade que sucumbia aos ataques do senador Joseph McCarthy e do Dr. Frederic Werthan, este que lançou um livro chamado "Sedução dos Inocentes", em 1954, atacando furiosamente as histórias em quadrinhos. O livro do Dr. Werthan acusava as HQ's de causar anomalias de comportamento em crianças e adolescentes, o que atrasou e muito o desenvolvimento dos quadrinhos nos EUA (GOIDA; KLEINERT, 2014, p. 501).

O médico teve uma enorme credibilidade na época, pois era psiquiatra-chefe do Bellevue, o maior hospital psiquiátrico de Nova York. "Com a publicação de A Sedução dos Inocentes, revistinhas foram queimadas em público no estado de Nova York" (OPPERMANN, 2004, não paginado).

Com tantas acusações, as editoras de histórias em quadrinhos foram obrigadas a criar o *Comics Code Authority* (Código dos Quadrinhos), que censurava histórias e fornecia um selo de aprovação para que o governo não interferisse seriamente em suas publicações, o que durou por 16 anos (1954 até 1970) (GOIDA; KLEINERT, 2014, p. 501).

Os bons ventos começaram a soprar quando, em 1965, realizou-se na Itália o Primeiro Congresso sobre *Comics* organizado pela Universidade de Roma. A partir deste momento, todos começaram a compreender a importância dos *comics* no mundo atual. Numa vitória final, a SOCERLID (*Société Civile d'Études et de Recherches des Littératures Dessinées*) organizou uma exposição de histórias em quadrinhos no museu do Louvre, em Paris (MOYA, 1977, p. 86-87).

Em 1971, as editoras começaram a questionar o Código dos Quadrinhos e então pararam de segui-lo. Em 1973, o Dr. Werthan simplesmente mudou de opinião, afirmando que estas histórias eram sim construtivas. Infelizmente sua carreira se encerrou de maneira desacreditada em 1981, quando faleceu. Mais tarde foi comprovado que os dados que o médico afirmava como verdadeiros tinham sido falsificados para benefício de seu livro (OPPERMANN, 2014, não paginado).

Após altos e baixos, os quadrinhos se estabeleceram na sociedade, mostrando a força que possuem como forma de entretenimento. Moya (1977) afirma:

A criança lê, apaixonadamente, histórias em quadrinhos [...]. Ela lê aquilo que lhe serve de catarse numa idade em que a despreocupação pela leitura é notória. [...] o adulto lê história em quadrinhos porque não será completa a sua atualidade sem mais essa força de expressão (MOYA, 1977, p. 17-18).

Todos os super-heróis que conhecemos atualmente surgiram da influência que a criação do “Superman” deu no mundo dos quadrinhos. Esses novos heróis caíram nas graças do público que via nos superpoderes e na maneira fantasiosa de como eles resolviam os problemas da sociedade uma maneira de escapar do mundo real. As recentes adaptações de diversas histórias para o cinema contribuíram ainda mais para que os quadrinhos se tornassem enormemente massificados, mostrando o poder com que estes vieram ao mundo (JARCEM, 2007, p. 9).

1.4. Os constituintes das histórias em quadrinhos

Os quadrinhos possuem dois elementos fundamentais que formam seus constituintes: a imagem e o texto. As imagens são delimitadas por linhas ou pela moldura dos quadrinhos; o texto pode ser encontrado através do balão, lugar em que a fala dos personagens fica, a legenda, que situa o leitor sobre determinada situação ou determinado ambiente, e as onomatopeias, estas que são clássicas dos quadrinhos e representam sons característicos (CAGNIN, 2014, p. 34).

A junção dos dois elementos forma a moldura dos quadrinhos, um “feliz casamento” que torna possível a interação do texto verbal e não-verbal produzindo sentido. Entretanto, apesar desses elementos sendo trabalhados juntos serem de suma importância, o principal dentro das HQ's ainda é a imagem, visto que existem histórias sem texto, denominadas de histórias mudas, o que demonstra a relevância do predomínio do código icônico sobre o código linguístico (CAGNIN, 2014, p. 34).

O texto não é essencial à história em quadrinhos, assim como o romance escrito não exige forçosamente [que] seja ilustrado com imagens. Os gestos das figuras, as expressões do rosto revelam a ação, substituindo, com vantagem, balões e legendas (CAGNIN, 2014, p. 35).

Nos quadrinhos, a imagem é classificada como um signo analógico e contínuo, que possui relação direta com o objeto representado. Seu significado está envolvido no todo, ou seja, tudo o que está dentro do quadrinho possui algo a informar. A imagem das HQ's representa o real, é a cópia da qual Barthes (1964 *apud* CAGNIN, 2015, p. 46) afirma, por

trazer elementos como objetos físicos e sugestões de movimentos. O próprio Barthes (idem) diz que “O desenho não reproduz tudo, muito frequentemente reproduz pouquíssimas coisas, sem deixar, no entanto, de ser uma mensagem forte” (CAGNIN, 2014, p. 47).

A leitura das imagens dos quadrinhos depende da elaboração do emissor e da intenção de orientar para que seus leitores compreendam seu significado, o que transforma o desenho em objeto dirigido, pois determinado grupo deve receber a mensagem e compreendê-la com base em conhecimentos previamente estabelecidos (CAGNIN, 2014, p. 68). A identificação dos componentes da narrativa visual é o fio condutor da narrativa (CAGNIN, 2014, p. 179).

Ainda se tratando da parte imagética da narrativa dos quadrinhos, é possível separá-la em três articulações: a icônica, em que pontos, traços e hachuras dos desenhos formam as figuras; as unidades, imagens que formam as sequências; e as sequências, que formam os episódios e, por fim, toda a história (CAGNIN, 2014, p. 179).

Diferente da escrita, a imagem é também universal e pode ser reconhecida em qualquer lugar. Sendo simultânea e instantânea, a imagem é elemento essencial nos dias atuais. “Em um desenho, como em um olhar, podemos ver em um instante coisas que, se postas em palavras, dariam para encher um pequeno volume” (GAIARSA, 1977, p. 116).

A imagem, além de identificar um objeto, também tem o poder de transmitir outras informações relevantes, produzindo um efeito simbólico de representação. Partes do corpo podem trazer vários significados: a cabeça ou o tronco ereto podem significar altivez, domínio, entre outros, já inclinados traduzem cansaço, tristeza. Todos os gestos na imagem têm algum significado que é passível de compreensão, devido ao contexto em que foi inserido (CAGNIN, 2014, p. 87).

Já o texto possui diversas funções ligadas ao significado da linguagem. Apesar de estarmos na era da imagem, o auxílio das palavras é também de grande valor, já que este é um “elemento precípua de comunicação” (CAGNIN, 2014, p. 138) e que o usamos constantemente. Na maioria das histórias em quadrinhos há a utilização deste elemento.

De acordo com Eco (2012), “a linguagem verbal é o artifício semiótico mais poderoso” (p. 154). O texto é um modo de organização de vários códigos usado para transmitir conteúdos diversos. Sem ele não há uma comunicação eficaz, visto que os seres humanos teriam que se comunicar através de gestos que muitas vezes não seriam

compreendidos. Entretanto, um mundo em que os humanos se comunicassem apenas por palavras se torna difícil de conceber (ECO, 2012, p. 154).

Como toda imagem é passível de ter mais de um significado, nos quadrinhos o texto se torna artifício de fixação do sentido da imagem, ajudando em sua interpretação, por isso que os diálogos nos balões não são meras representações da fala, mas sim um modo de acrescentar a continuidade da narrativa. “[Texto e imagem] são os motores da história, ambas constroem a narração, passo a passo, à medida que a leitura caminha de um quadrinho ao outro ao final da história” (CAGNIN, 2014, p. 139).

De maneira geral, juntos, o texto e a imagem se completam: o texto dissolve a polissemia da imagem assim como necessita dela para que o significado seja completo. Essa é a função primordial dos quadrinhos, ser um só a partir da junção de dois importantes (CAGNIN, 2014, p. 164).

Ao contrário da leitura de um filme, que deve obedecer ao correr das imagens a tela, a leitura dos quadrinhos dá, com vantagens, a liberdade total ao leitor, que pode passar os olhos pelas imagens das páginas, perscrutar com minúcias cada quadrinho, cada imagem, apressar ou retardar conforme o tempo disponível, interromper pelo tempo que quiser, voltar para rever e apreender um significado que não lhe ficou claro (CAGNIN, 2014, p. 146).

Desse modo, a característica primordial dos quadrinhos, que é a junção da imagem com as palavras, torna-os atrativos para o leitor, que pode revisita-los a qualquer momento e retomar elementos que passaram despercebidos. Os quadrinhos, assim, se tornam importantes dentro do cenário atual, como facilitadores da leitura e de construção de ideologias.

2. Análise

Antes de iniciar esta análise, é importante destacar que este artigo tem por objetivo verificar a eficácia do uso dos quadrinhos como propaganda ideológica do Estado através do viés semiótico, verificando pontos importantes dentro da narrativa visual e textual que mostrem indícios de ideologias norte-americanas.

Com forte teor ideológico, o personagem foi escolhido para ter sua primeira edição analisada, esta que se encontra na Coleção Histórica Marvel: Capitão América (2012).

A Segunda Guerra Mundial foi um marco também dentro do mundo dos quadrinhos. Goida e Kleinert (2014), Moya (1977) e Jarcem (2007), entre outros, afirmam que durante

essa época cerca de quatrocentos super-heróis tenham sido criados e, dentre eles, o Capitão América, objeto de estudo deste trabalho.

Nessa época, os quadrinhos deixaram de ter o teor aventureiro para se transformar em meio de comunicação de transmissão de ideologias e "muitos heróis e super-heróis dos quadrinhos foram 'convocados' para lutarem contra as forças do Eixo (Alemanha, Itália e Japão)" (GOIDA; KLEINERT, 2014, p. 10). O mais beneficiado foi os EUA, visto que dominava essa área da indústria do entretenimento.

Entre os tantos super-heróis convocados, Capitão América foi um personagem criado exclusivamente para combater a Alemanha Nazista durante a Segunda Guerra Mundial, tornando-se a arma de ataque dos Estados Unidos dentro do que seria uma das maiores fontes de massificação da época: os quadrinhos. O personagem foi criado por Joe Simon e Jack Kirby, e marcou sua aparição por conta da capa de sua primeira edição, em que Capitão América combatia o próprio líder nazista. Assim, percebeu-se que, diferentemente dos outros super-heróis utilizados para difundir a cultura norte americana, Capitão América foi criado com exclusividade para a Segunda Grande Guerra (JARCEM, 2007, p. 5).

Desde o início, a única arma que o herói usou foi um escudo. [...] Em momento algum, o Capitão América usou qualquer outra arma. É como se dissesse, para que todos ouvissem, que a "liberdade" é um valor que tem de ser defendido. Por outro lado, isso representa também a imagem que os Estados Unidos tinham de sua participação no conflito mundial, ou seja, aos próprios olhos, a América "apenas" defendia-se de ataques (JARCEM, 2007, p. 5).

Capitão América se torna um signo icônico, a partir do momento em que retoma o objeto de inspiração - o soldado americano -, tornando-se a imagem ideal para o combate às forças do Eixo. O super-soldado luta bravamente para que seu país tenha um futuro melhor e o direito de liberdade assegurado desde a Guerra Civil, e é justamente disso que o exército necessitava naquele momento, de soldados que dessem suas vidas em favor da América do Norte, em favor dos ideais americanos.

A capa dessa primeira edição reflete bem esse ícone: enquanto todos estão armados, o soldado apenas usa os punhos e seu escudo para se defender e derrotar o líder Nazista. E mais: a capa não mostra somente um soldado lutando contra Hitler, mas uma nação lutando contra nazismo. Capitão América representa todos os soldados que lutam em favor de seu país; representa a força dos Estados Unidos no mundo globalizado. Esse homem forte e destemido

é capaz de qualquer sacrifício, até dar a própria vida se necessário, para salvar o mundo. Literalmente, percebeu-se que o país se considerava uma potência mundial tão forte na época que teve a coragem/ousadia de dizer a partir dessa capa que sim, venceria Hitler para acabar com o conflito mundial, mesmo que sozinho.



Fig. 1 – Capa americana da primeira edição de Capitão América, publicada em 1941.

A cultura norte-americana tem por base o patriotismo e a defesa de seu país. Como Ramos (2006, p. 176) ratifica, cultura é o que faz um discurso tornar-se discurso, pois é com ela que as diversificadas conversas e leituras são feitas. Percebeu-se que Capitão América é o personagem patriota das HQ's, enraizado numa cultura que preza e vangloria o país. Isso fica ainda mais perceptível a partir do momento em que se conhece o período em que o quadrinho foi lançado: março de 1941, nove meses antes dos ataques a Pearl Harbor, o estopim da entrada dos Estados Unidos na guerra.

A vantagem de se trabalhar a ideologia por meio dos quadrinhos naquela época (e ainda nos dias de hoje, entretanto com menos frequência) se baseia no fato das histórias

sempre apelarem para o fantástico (no caso do Capitão América, um super-soldado), ou seja, as críticas racionais acabam não sendo trabalhadas já que o objeto é um meio de entretenimento fantasioso. “O conjunto dessas características deixa as HQ’s em posição vantajosa como ferramenta para se difundir ideologias” (CAMPOS FILHO, 2009, p. 27).

Averiguou-se que a ideologia norte-americana é vista em vários elementos da narrativa, a começar pelo uso demorado das cores que representam os EUA, tanto nas roupas dos personagens como no fundo dos quadinhos. Essa exuberância chama a atenção, visto que são usadas cores vivas e que dão contraste, o que caracteriza o efeito cromático, como o uso do vermelho, que ilumina o conjunto, acrescentados do branco e do azul, cores que dão uma sensação de tranquilidade.

O traje de Capitão América é uma de suas maiores características. Sua roupa é baseada totalmente na bandeira norte-americana, sendo este mais um elemento ideológico introduzido no personagem, algo como “vista sua bandeira, seja patriota”. Na bandeira, cada cor possui um significado, a saber: a cor azul representa a justiça e a perseverança; o branco representa a pureza; e o vermelho representa o valor e a resistência, todos estes adjetivos característicos do super-herói.

Semioticamente, o vermelho é uma cor que dá ideia de dinamismo, força, energia, coragem, vigor, glória; o azul dá a sensação de verdade, precaução, serenidade, confiança, amizade, fidelidade; o amarelo de conforto, idealismo, egoísmo, euforia, originalidade, expectativa; e o branco traz à tona sentimentos de pureza, dignidade, paz, inocência, simplicidade (FARINA, 1982 *apud* SANTOS; NEVES; TOSCANO, 2008).

Ao passar para a reunião das cores com as hachuras dos desenhos e indo mais a fundo na história, nota-se que a HQ representa a realidade naquela época em específico - Segunda Guerra Mundial - mostrando um soldado lutando contra as forças do mal, além de certa suavidade, o que remete a uma credibilidade e a uma força, remetendo a uma seriedade que a situação requeria e certa confiança no personagem.

Averiguou-se ainda que as HQ’s trazem uma história fantasiosa, mas que possui o intuito de incentivar os homens americanos a se alistarem no exército. Tal fato fica claro porque, mesmo na situação em que Steve Rogers se encontrava, ele não havia desistido de defender seu país de alguma maneira. Steve era um homem fraco que havia sido rejeitado nas

forças armadas. A solução apareceu quando o Dr. Abraham Erskine desenvolveu o soro do super-soldado, que deixava homens mais fortes, e Steve vira a primeira e única cobaia do experimento. Após passar pelo procedimento, Steve ganha massa muscular e força, virando assim a arma de combate perfeita contra os Nazistas. É interessante observar que, antes do soro, Steve aparentava estar fraco, cabisbaixo, por conta da posição de seus ombros, ambos curvados, após o soro já se percebe a altivez do personagem, sua força. Isso demonstra que o cidadão norte-americano poderia fazer de tudo para defender seu país, mesmo se algo desse errado antes mesmo de ir a campo.

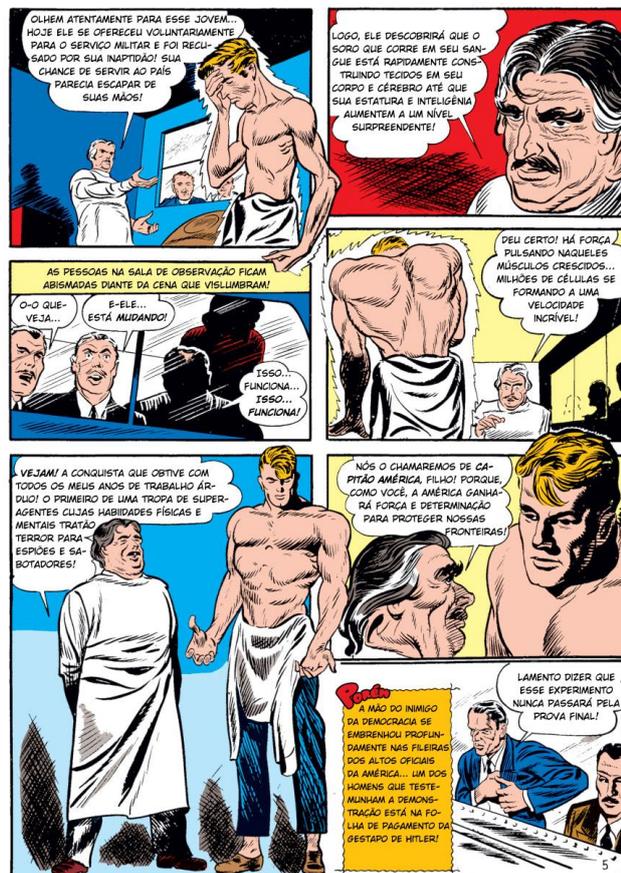


Fig. 2 – Página da primeira edição de Capitão América que mostra a transformação de Steve Rogers.

Capitão América tornou-se então um símbolo de força e coragem, um incentivo a quem queria defender os Estados Unidos e um temor a quem fosse contra o país. Isso é evidente na fala do Dr. Abraham Erskine após a transformação de Steve “[Capitão América é]

O primeiro de uma tropa de superagentes cujas habilidades físicas e mentais trarão terror para espiões e sabotadores!”.

Além da disposição dos desenhos - homem fraco nos primeiros quadrinhos e homem musculoso e poderoso nos seguintes, a partir da injeção do soro do super-soldado - diversas frases são indicadores da supremacia americana. “Não tenha medo, filho... Você está prestes a se tornar um dos salvadores da América!” é uma frase que foi dirigida ao Sentinela da Liberdade e que é um dos maiores incentivos aos soldados que estavam se alistando. Estar protegendo seu país e, se preciso, dar a vida por ele, é o maior ato de patriotismo que um norte-americano pode fazer, o que o tornava um salvador.

Outra frase que marca muito bem essa supremacia é a nomeação de Steve como Capitão América: “Nós o chamaremos de Capitão América, filho! Porque, como você, a América ganhará força e determinação para proteger nossas fronteiras!”. Dirigida aos soldados, esta frase seria encarada como um dos maiores incentivos vindos das forças armadas.

Verificou-se, ainda, a visão maniqueísta dentro dos quadrinhos. Tal visão de mundo reflete a divisão entre o bom e o mau, o mocinho e o bandido. Isso é claro em Capitão América, em que o personagem é o bom e a Alemanha comandada por Hitler é o mau, o inimigo. Capitão América era encarado, dentro das HQ's, como o homem que resolveria os problemas das nações, o herói nacional (GAUDÊNCIO, 1977, p. 133-134).

Todos esses elementos inerentes ao texto, desde a sensação das cores até a análise do contexto textual e visual, passando pelas três categorias sógnicas universais de Peirce, deixam clara a intenção dos criadores do quadrinho de dar outra significação para o mesmo, indo muito além do simples entretenimento. Isso fica claro ao analisar o modo como Capitão América surgiu: a partir de uma experiência científica que tinha a finalidade de criar super-soldados para lutar na guerra. Ele ganhou um uniforme intimidador, inspirado na bandeira dos Estados Unidos, e uma arma de defesa, um escudo poderoso. O personagem foi responsável por várias conquistas do exército norte-americano, dentro e fora das HQ's.

De uma maneira abrangente, os quadrinhos, em toda a sua junção de cores, hachuras, expressões e falas dos personagens, mostram certa invencibilidade dos Estados Unidos. Acaba-se acreditando piamente que Capitão América é um personagem invencível, porque ele

transmite essa superioridade após a transformação. Seus ombros ficam eretos, sua expressão facial torna-se a de um homem confiante e, após vencer o inimigo infiltrado, nota-se que ele é o salvador da América, pelo menos nos quadrinhos.

Cada quadrinho corrobora para essa visão, principalmente pela utilização das cores em cada um, como já foi dito, sempre preservando o branco, azul e vermelho. Durante a Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos conseguiram dominar diversos meios midiáticos para transmitir sua ideologia, e esta análise mostrou que os quadrinhos, principalmente os do Capitão América, também foram extremamente aproveitados na época.

Conclusão

A análise da história em quadrinhos e da teoria apresentadas no referencial confirma a proposta inicial de que a HQ do Capitão América é um meio de comunicação que tem como objetivo transmitir a ideologia dos Estados Unidos da América. Ao se trabalhar as características implícitas no texto e comparar com o contexto histórico, fica evidente o vínculo entre os dois elementos e a formação ideológica imposta na HQ.

O quadrinho tem alta carga de iconicidade, por representar o mundo real utilizando ferramentas sutis - como a fantasia - para transmitir o discurso patriótico dos Estados Unidos. Capitão América se tornou o representante dos ideais americanos, transmitindo isso a todo o mundo. Ele foi criado para ser o ícone de sua época.

Com relação aos objetivos que o trabalho se propôs a realizar, todos eles foram confirmados. A análise dos dados e a análise histórica feita, corroborada pelo referencial teórico, admite o uso da persuasão e da transmissão de ideologias, a partir do momento em que o personagem se torna inspiração para o exército dos EUA e também quando é percebida a intenção de valorizar o modo de vida americano e amedrontar o inimigo.

Também foi possível identificar os elementos dentro da narrativa que expunham os ideais americanos, alguns implícitos - como as cores utilizadas, sempre remetendo à bandeira norte-americana -, e outros explícitos - como o discurso do médico que transformou Steve Rogers em Capitão América -, sendo estes interpretados pela semiótica abordada por Peirce, além da compreensão do uso do quadrinho em específico para transmitir a mensagem de superioridade patriótica.

Este estudo mostrou que, por meio da semiótica, pode-se extrair informações que muitas vezes passam despercebidas pelas pessoas diante de uma imagem, como ideologias, culturas, discursos, entre outros. O objeto de análise traz em si uma série de informações que só podem ser compreendidas se houver o conhecimento do que foi o Nazismo e a Segunda Guerra Mundial por parte o leitor, mostrando, portanto, que é necessário observar todos os elementos que podem constituir uma imagem, visto que nenhum discurso é inocente, tudo tem uma razão, muitas vezes implícita, de existir.

A história em quadrinhos em questão pode ser considerada “simples” ou sem muito sentido para alguns leitores de HQ que não conhecem o seu contexto histórico. No entanto ela traz consigo o discurso da supremacia dos EUA sobre os demais países, trazendo a ideologia de um povo indestrutível, que sempre faz o que considera correto e está do lado do “bem”, sem esquecer que o herói é aquele que possui características superiores a dos cidadãos comuns e por isso pode salva-los dos perigos do mundo, representando, mais uma vez, o poder de superioridade que estava tentando ser passado aos soldados estadunidenses, estes considerados os heróis da época.

A análise feita permite concluir que, durante a Segunda Guerra Mundial, a primeira edição de Capitão América tinha o real objetivo de transmitir a ideologia estadunidense, ao contrário do que se avaliava sobre as histórias em quadrinhos, consideradas infantilizadas pelo modo como eram abordadas. Traduzindo em outras palavras, até recentemente os quadrinhos não eram considerados de suma importância para uma análise acadêmica, ou porque eram vistos como simples entretenimento infantil ou porque eram marginalizados pela comunidade em questão.

Ainda sobre a análise, foi possível notar que a real importância dos quadrinhos está enraizada no processo de influência que ele exerce sobre a sociedade. A partir da análise da primeira edição de Capitão América, foi notória a ideologia do autor, que passa o patriotismo, a coragem e a superioridade do povo estadunidense diante da tão grande ameaça que representava o Nazismo.

Em suma, este estudo foi importante para verificar a importância de se relacionar literatura e semiótica, em virtude de esta nos proporcionar a compreensão de conceitos que nem sempre são abordados ou percebidos dentro de um texto literário, se este for tratado de

modo isolado. A semiótica traz à tona informações que geralmente pretendem causar algum efeito no leitor sem que o mesmo as perceba totalmente, o que mostra como é imprescindível que haja a interação entre entes dois ramos da língua.

Referências

- BATISTA, Maria de Fátima B. de M. *A semiótica: caminhar histórico e perspectivas atuais*. 2003. Disponível em: <<http://www.revistadeletras.ufc.br/rl25Art10.pdf>>. Acesso em: 16 abr. 2015.
- CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos: linguagem e semiótica*. São Paulo: Editora Criativo, 2014.
- CAMPOS FILHO, Celso de Sousa. *Os quadrinhos como forma de propaganda ideológica*. Brasília. 2009. Disponível em: <<http://repositorio.uniceub.br/bitstream/123456789/2120/2/20583462.pdf>>. Acesso em: 8 set. 2015.
- ECO, Umberto. *Tratado geral de semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa*. 8 ed. Curitiba: Positivo, 2010.
- FERNANDES, J. D. C. Introdução à semiótica. In: ALDRIGUE, A. C. de S.; LEITE, J. E. R. (Org.). *Linguagens: usos e reflexões*. 1 ed. João Pessoa: Editora da UFPB, 2011, v. 8, p. 159-185. Disponível em: <http://www.cchla.ufpb.br/clv/images/docs/modulos/p8/p8_4.pdf>. Acesso em: 11 mar. 2015.
- FIORIN, José Luis. *Linguagem e ideologia*. 8 ed. São Paulo: Ática, 2004.
- FRANQUIA EMPRESA. *Mercado de quadrinhos em alta no Brasil*. Disponível em: <<http://franquiaempresa.com/2015/02/mercado-de-quadrinhos-em-alta-no-brasil.html>>. Acesso em: 29 set. 2015.
- EBC. *Crianças estão lendo cada vez menos*. Disponível em: <<http://www.ebc.com.br/infantil/2015/07/criancas-estao-lendo-cada-vez-menos>>. Acesso em: 29 set. 2015.
- _____. *Primeira leitura da maioria das crianças são histórias em quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.ebc.com.br/infantil/galeria/videos/2014/01/primeira-leitura-da-maioria-das-criancas-sao-historias-em-quadrinhos>>. Acesso em: 29 set. 2015.
- GAIARSA, José. Desde a pré-história até McLuhan. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. 3 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.
- GAUDÊNCIO, Paulo. Elementar, meu caro Freud. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. 3 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

GOIDA; KLEINERT, André. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: LP&M, 2014.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das histórias em quadrinho. *História, imagens e narrativas*, [S.l.] n. 5, set. 2007. Disponível em: <<http://historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2014.

JOE, Simon; KIRBY, Jack. Captain America Comics 1. In: *Coleção histórica Marvel: Capitão América*. Barueri: Panini Comics, 2012.

MATOS, E. S.; OLIVEIRA, E. S. G.; CRUZ, F. O. Currículo e tecnologia: do raciocínio semiótico abduutivo em Peirce aos conhecimentos prévios em Vygotsky. *Revista e-curriculum*. São Paulo, v. 7 n. 2, ago. 2011. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/viewFile/6774/4901>>. Acesso em: 14 jul. 2015.

MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. 3 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

OPPERMANN, Álvaro. O doutor que odiava heróis. *Super Interessante*. n. 201, jun. 2004. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/cultura/o-doutor-que-odiava-herois>>. Acesso em: 17 jul. 2015.

ORLANDI, Eni P. *Análise de Discurso: princípios e procedimentos*. Disponível em: <https://www.academia.edu/9636173/ORLANDI_Eni_P._An%C3%A1lise_do_discurso_-_Princ%C3%ADpios_and_procedimentos_1_>. Acesso em: 08 nov. 2015.

PIRES, Maria Helena Costa. *Iconicidade*. Disponível em: <<http://www.artecoia.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoELinguagemImagem&Filtro=12&Menu2=Imagem>>. Acesso em: 06 nov. 2015.

RAHDE, Maria Batriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. *Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre, v. 1, n. 5, nov. 1996. Disponível em: <http://rtietz.com/fronteiras/aula_03/2954-10321-1-PB.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2014.

RAMOS, Roberto. Roland Barthes: semiologia e cultura. *Em Questão*, Porto Alegre, v. 12, n. 1, p. 173-184, jan./jun. 2006. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/131/89>>. Acesso: 04 nov. 2015.

RIBEIRO, Ana Paulo Goulart. *Discurso e poder: a contribuição barthesiana para os estudos da linguagem*. São Paulo, vol. 27, n. 1, jan/jun. 2004.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

SANTOS, A. C. dos; NEVES, P. H.; TOSCANO, A. L. F. C. O uso das cores na construção de sentido do discurso publicitário. *REC: Revista Eletrônica de Comunicação*, 6 ed, jul-dez, 2008.

SIMÕES, Darcilia Mirindir Pinto. *Teoria da iconicidade verbal: aplicações*. s.d. Disponível em: <https://www.academia.edu/3777243/TEORIA_DA_ICONICIDADE_VERBAL_-_APLICA%C3%87%C3%95ES>. Acesso em: 30 out. 2015.

_____. *Iconicidade e verossimilhança: semiótica aplicada ao texto verbal*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2007. Disponível em: <http://www.dialogarts.uerj.br/arquivos/iconicidade_e_verossimilhanca.pdf>. Acesso em: 19 out. 2015.

SUA PESQUISA. *Bandeira dos Estados Unidos da América*. Disponível em: <http://www.suapesquisa.com/paises/eua/bandeira_estados_unidos.htm>. Acesso em: 08 jul. 2015.