
Histórias em quadrinhos e a cultura contemporânea: a relação do herói com a autoridade policial e com o governo vigente

Historietas y la cultura contemporánea: la relación del héroe con la autoridad de la policía y el gobierno establecido

Comic books and contemporary culture: the relation of the hero with the police authority and the established government

Recebido em: 25 jan. 2013

Aceito em: 30 abr. 2013

Ronaldo Helal

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Rio de Janeiro-RJ, Brasil)
Professor associado do PPGCOM e da Faculdade de Comunicação Social da Uerj;
pesquisador do CNPq. Colíder do grupo de pesquisa "Esporte e Cultura"
(comunicacaoesporte.com). Contato: rhelal@globo.com

José Messias

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Rio de Janeiro-RJ, Brasil)
Doutorando da Escola da Comunicação da UFRJ da linha Tecnologias da Comunicação e Estéticas. Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Uerj. Contato: jmessias.santos@gmail.com

RESUMO

Os quadrinhos norte-americanos de super-heróis são um campo fértil para averiguações sobre os rumos da mitologia dos heróis e seu papel social no século XXI. Dentre a variedade de temas abordados nestes quadrinhos, salta à vista a preocupação com o herói e seu papel de autoridade policial nas sociedades retratadas. Este artigo tenta entender quais as possíveis modificações no conceito de herói quando este é retratado como pertencente ao governo e/ou divisão governamental ou do contrário quando ele se opõe a alguma forma de organização social alegando estar servindo a um “propósito superior”. Para tal reflexão foi escolhida a saga “Guerra Civil” da editora Marvel Comics, lançada em 2006. Nela, os personagens Capitão América e Homem de Ferro estão em lados opostos numa disputa sobre uma lei que quer impor o registro governamental aos super-heróis.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Heróis; Cultura de Massa.

ABSTRACT

The Superheroes North-American comic books are a fertile field of investigations about the courses of the hero mythology and his role in XXI century. Within the variety of themes approached by those comics, the most vivid ones are the concerns about the hero and his role of police authority in the societies depicted. This paper tries to understand the possible modifications in the concept of hero when he works for the government and/or government agency or on the contrary when he opposes to any kind of social organization allegedly for a “High Purpose”. In order to do so the “Civil War” saga of Marvel Comics, released in 2006, was chosen. In this arc, the characters Captain America and Iron Man are on opposite sides in a dispute over a law that imposes government registration to superheroes.

Keywords: Comic books; Heroes; Mass culture.

RESUMEN

Las historietas de los superhéroes estadounidenses son un campo fértil de las investigaciones sobre los cursos de la mitología del héroe y su rol en el siglo XXI. Dentro de la variedad de temas abordados por los cómics, se observa las preocupaciones sobre el héroe y su papel de autoridad de policía en las sociedades representadas. Este trabajo trata de entender las posibles modificaciones en el concepto de héroe cuando él trabaja para el gobierno y/o agencia de gobierno o por el contrario, cuando se opone a cualquier tipo de organización social supuestamente por un “elevado propósito”. Para hacerlo fue elegida la saga “Guerra Civil” de Marvel Comics, publicada en 2006. En este arco, los personajes del Capitán América e Iron Man están en lados opuestos en una disputa sobre la ley que impone el registro del gobierno a los superhéroes.

Palabras clave: Historietas; Héroes; Cultura de masas.

Introdução

As histórias em quadrinhos (HQs), enquanto meios de comunicação de massa, servem como ambiente para o desenvolvimento do mito do herói na contemporaneidade. Elas atualizam a esfera mítica, contextualizando o herói e trazendo à tona questões pertinentes ao espírito do tempo atual. A produção simbólica resultante dessas interações funciona como objeto de investigação tanto das práticas comunicacionais da cultura de massa quanto de sua influência na construção de um imaginário.

Neste contexto, os quadrinhos norte-americanos de super-heróis são um campo fértil para averiguações sobre possíveis novos rumos da mitologia dos heróis e seu papel social no século XXI. Dentre a variedade de temas abordados anualmente nos quadrinhos estadunidenses, salta à vista a preocupação com o herói e seu papel de autoridade policial nas sociedades retratadas. Mesmo se tratando de uma obra de ficção, questões como Estado de Direito, legitimidade do herói, representação e vigilantismo permeiam o universo simbólico dos quadrinhos e desembocam na ideia do herói como representante do Estado e/ou governo vigente – uma vez que, de uma forma ou de outra, estes representariam o povo, o qual o herói deve servir e proteger.

Essa discussão retoma argumentos contratualistas (ROUSSEAU, 1973 E HOBBS, 1979) e coloca o herói numa posição de questionamento de suas funções na sociedade. Desta forma, este artigo tenta entender quais as possíveis modificações no conceito de herói quando este é explicitamente retratado como pertencente ao governo e/ou divisão governamental ou, do contrário, quando ele se opõe a alguma forma de organização social alegando estar servindo a um “propósito superior”. Esta discussão põe em xeque os processos de legitimação desse herói na sociedade contemporânea ao mesmo tempo em que confronta duas formas antagônicas de se pensar o herói.

Para tal reflexão foi escolhida a saga “Guerra Cível¹” da editora Marvel Comics, lançada em 2006. Nela, os personagens Capitão América e Homem de Ferro estão em lados opostos numa disputa sobre uma lei que quer impor o registro governamental aos super-heróis.

¹ No original, “Civil War”, escrita por Mark Millar e desenhada por Steven McNiven, minissérie em sete capítulos publicada pela Marvel Comics nos Estados Unidos entre julho de 2006 e janeiro de 2007.

Universo Marvel e referencial histórico

Diferente de sua concorrente DC Comics, detentora de personagens como Superman, Batman, Flash e Mulher Maravilha, mais conhecidos do público em geral, a editora Marvel Comics possui em seu rol de heróis nomes como o Homem de Ferro, os X-Men, Homem-Aranha, Capitão América, Hulk, Thor, entre outros. Além disso, na Marvel, ao invés da Liga da Justiça, o time de heróis são os Vingadores.

A indústria norte-americana de quadrinhos se organiza em relação à produção de um ano através das megassagas, que são narrativas extensas contadas por meio dos vários títulos que uma editora publica periodicamente². A união dessas histórias paralelas forma um arco dramático, do qual os acontecimentos centrais estão concentrados na revista que leva o nome do evento.

O evento estudado neste artigo se chama “Guerra Civil” e foi idealizado pelo roteirista escocês Mark Millar. Fazendo jus ao nome, a megassaga mostra a cisão do grupo de super-heróis do universo ficcional da Marvel por causa de uma lei dos Estados Unidos ordenando o registro de super-heróis. Ela os tornaria subordinados ao governo e sujeitos à fiscalização. O pano de fundo desta lei foi uma tragédia envolvendo um confronto entre jovens heróis oportunistas e um supervilão, o qual resultou na morte de milhares de crianças na explosão de uma escola³.

O fato do evento se chamar Guerra Civil não é mera coincidência. Essa é uma alusão à Guerra Civil Norte-Americana (1861-1865), cujo mote era a escravidão e dividiu o país entre a União ou Federalistas, aqueles que efetivamente compunham a república, e os Confederados – estados que se emanciparam com a iminente queda da escravatura nos Estados Unidos. Dentre as figuras históricas importantes neste período estava Abraham Lincoln, recém-empossado presidente, e até hoje tido como símbolo dos “ideais mais puros da sociedade americana”. Sua morte em 1865, o tornou um mártir. Algumas das representações feitas até hoje pela cultura popular e de massa dos Estados Unidos o retratam como Honest Abe, segundo o que se tornou uma verdadeira mitologia. Sandburg relata que:

² Existem as revistas solos dos personagens principais citados acima, a do grupo chamado Vingadores, e ainda dezenas de outras combinações de heróis “de menor expressão”: Novos Vingadores, Jovens Vingadores, X-Force etc.

³ Para mais detalhes ver Civil War #1, New York, Marvel Comics, 2006 (Ed. brasileira, Panini Brasil, julho de 2007).

No verão de 1860, Lincoln viu um jovem e poderoso partido político moldar sua figura para um tipo heroico, colorindo sua personalidade além da realidade. Centenas de oradores e jornais viriam a elogiar e clamar por “Abe”, “o Velho Abe”, “o Candidato da Ferrovia”, “the Backwoodsman”, “Abe Honesto”, “o Homem do Povo”, o sagaz e eloquente Homem da Hora, aquele que começou num quartinho de chão sujo iria se mudar para a Mansão do Executivo em Washington⁴ (SANDBURG, 1970:180).

Por outro lado, os acontecimentos do dia 11 de setembro de 2001 e as guerras do Afeganistão e do Iraque também desempenharam um papel fundamental na construção dessa narrativa. O cenário de catástrofe e as subseqüentes medidas de proteção que põem em risco liberdades individuais estão inseridos implícita e explicitamente em “Guerra Civil”. No “mundo real”, além dos próprios conflitos bélicos, a chamada “guerra ao terror”, trouxe a sensação de insegurança e o cerceamento de direitos, como o de ir e vir, ameaçado pelas regulamentações sobre o serviço aéreo.

É interessante ver, no universo dos quadrinhos, a participação da opinião pública e da mídia na cobertura do conflito e a pronta resposta do governo através da lei de registro de super-humanos. Rotulados como despreparados e perigosos por conta de seus poderes sobre-humanos, os heróis viram uma ameaça à segurança pública da noite para o dia. Como muitos se recusam a aderir a este registro, temendo por sua própria segurança e acreditando que isso seria uma forma de cercear suas liberdades e direitos individuais, os super-heróis, vistos aqui como uma classe, se dividem. O lado pró-registro com o Homem de Ferro e o lado contrário liderado pelo Capitão América. Embora seja um símbolo estadunidense, o personagem Capitão América contraria o governo se dizendo fiel aos “valores sagrados” dos fundadores da nação.

Vale lembrar que a própria caracterização do personagem já reforça este seu laço com os “pais fundadores” dos Estados Unidos e seus símbolos mais relevantes. A roupa azul com listras brancas e vermelhas, a estrela no peito e o escudo também listrado em vermelho e branco com uma estrela no meio⁵ representam a bandeira. As asas no capacete e a cota de malha lembram as penas de uma águia. Além, claro, de sua patente

⁴Do original: In this summer of 1860 Lincoln saw a powerful young political party shaping his figure into heroic stature, coloring his personality beyond reality. From hundreds of stump orators and newspapers came praise and outcry for “Abe”, “Old Abe,” “the Rail Candidate,” “the Backwoodsman,” “Honest Abe,” “the Man of the People,” the sagacious, eloquent Man of the Hour, one who starting from a dirt-floor cabin was to move on into the Executive Mansion in Washington.

⁵A princípio o escudo do Capitão América era em forma de brasão, mais uma referência militar, porém posteriormente passou a ser circular, formato que representaria a igualdade.

do exército no nome, uma referência ao militarismo norte-americano e o nome América, forma que os cidadãos dos Estados Unidos se referem a seu país⁶.

Toda essa parafernália simbólica se justifica quando da criação do personagem, em 1941, em meio à Segunda Guerra Mundial, especificamente na entrada dos Estados Unidos no conflito. Nas histórias em quadrinhos, o Capitão América é Steve Rogers, jovem que foi rejeitado pelo exército por seu corpo franzino e que após participar de um experimento científico recebe o soro do Super Soldado e adquire o melhor da forma física humanamente possível (velocidade, agilidade, força e flexibilidade ditas olímpicas). Suas armas são o escudo indestrutível e sua forma física acima da média, mas ainda assim humana.

Por sua vez, a criação do Homem de Ferro, em 1963, remonta de outro período histórico, a Guerra do Vietnã. Tony Stark, seu alter ego, é um magnata (e gênio) da indústria bélica que sofre um atentado à bomba e é capturado por terroristas a fim de que ele crie armamentos. As bombas deixaram estilhaços em seu peito que podem matá-lo e para fugir de seus captores ele se utiliza do material deixado pelos terroristas para criar sua primeira armadura – uma mistura de arma e cápsula de suporte à vida que deixa os estilhaços longe de seu coração. É em meio a esse cenário de desconfiança e descrédito com o governo que surge o personagem, um “ex-mercador da morte” que vira pacifista quando se depara com as consequências de sua ambição⁷.

Desde suas origens já é possível observar as diferenças entre os dois personagens. Enquanto um acredita e/ou se utiliza do conflito para obtenção da paz, o outro vê o conflito, a guerra, apenas como gerador de mais conflitos.

O mito do herói

Sendo assim, pensar as histórias em quadrinhos (HQs) e as dinâmicas socioculturais envolvidas em sua fruição significa também entender a forma como os discursos presentes no meio retratam uma espécie de “espírito do tempo” do lugar em

⁶ Na linguagem coloquial norte-americana (e em boa parte do mundo que sofre sua influência) é comum o uso de América e americanos para se referir, respectivamente, ao país e a seus habitantes. Esse fato possui diversas implicações e origens complexas passando pela linguística (uma simples – e inocente – abreviação do extenso nome Estados Unidos da América) até o etnocentrismo (hábitos e práticas sociais ligadas, por exemplo, a Doutrina Monroe que pregava que “A América é para os americanos”, dando direitos aos EUA de “zelar pelo bem-estar” do continente, mantendo-o sobre sua influência).

⁷ Para mais detalhes sobre o histórico dos dois personagens, consultar o site oficial da Marvel Comics: www.marvel.com

que foram concebidos. Para pensadores como Becker (2009), esses “relatos” sobre a conjuntura sociocultural seriam formas de representar a sociedade e perpassariam as diversas esferas da experiência humana, sejam elas singulares, coletivas, de ordem política, econômica, social, artística ou cultural. Por isso, esta abordagem procura investigar as “ideias, significados e valores socialmente compartilhados” presentes nesses produtos culturais.

Porém, conceituar herói significa ter de falar em mito. Segundo Danilo Marcondes, “o pensamento mítico consiste em uma forma pela qual um povo explica aspectos essenciais da realidade em que vive: a origem do mundo, o funcionamento da natureza e dos processos naturais e as origens deste povo, bem como seus valores básicos” (2004:20). Por meio dessa narrativa, ou melhor, desse conjunto de narrativas, as culturas expressam sua relação com valores, crenças e idiosincrasias, e o herói seria a corporificação de algumas dessas concepções numa cultura.

O pensamento mítico era uma espécie de explicação primitiva da realidade e ele atribuía um caráter fantástico àquilo que não era compreendido ou precisava de uma resposta “definitiva”, isso muito antes do surgimento formal de disciplinas como História, Direito e Astronomia. Segundo Marcondes (2004:20), “não há discussão do mito porque ele constitui a própria visão de mundo dos indivíduos pertencentes a uma determinada sociedade tendo, portanto um caráter global que exclui outras perspectivas a partir das quais ele poderia ser discutido”.

Dessa forma, fatos históricos, fenômenos naturais, leis, relações sociais, entre outras coisas, eram deixadas a cargo do pensamento mítico-religioso. Na mitologia Greco-Romana, os contos de heróis como Hércules (ou Herácles), Teseu, Aquiles e tantos outros, carregam em si ideais e significações sobre algum fato social, ético ou moral. Segundo René Ménéard (1997), as cabeças da Hidra de Lerna, enfrentada por Hércules em seus “Doze Trabalhos”, representariam os vícios banais, e o fogo do archote, que o herói utiliza para liquidá-la, significaria a purificação, por exemplo.

O surgimento da filosofia na Grécia pode ser considerado o marco no Ocidente que colocou em evidência o pensamento científico que eventualmente substituiu as explicações mítico-religiosas para parte da população. Isso não significa dizer que o pensamento mítico-religioso deixou de existir, mas que passou a ocupar um espaço

diferente no tecido social, relegado às questões da fé⁸ e outras esferas da atividade humana, em especial, a ficção. A diferença entre um estado e outro é justamente essa divisão em esferas de influência, onde antes só havia o amálgama planificador do mítico-religioso.

Por sua vez, a fantasia encontrou no entretenimento uma forma de continuar fazendo parte da atividade humana e, embora não fosse mais tida como uma verdade absoluta (e provavelmente nunca foi), ela passou a integrar a herança cultural dos povos e assim nunca foi realmente esquecida. Por isso, nos valem da premissa que mesmo na contemporaneidade a ficção expressa parte dessa herança do pensamento mítico, especialmente, o mito do herói. Cada cultura possui seus heróis, os quais no decorrer da história adquiriram diversas tonalidades e sentidos: mítico-religiosos, políticos, cívicos, esportivos, culturais, entre outros. E os meios de comunicação possuem um papel de destaque na representação do herói; literatura, imprensa, cinema e histórias em quadrinhos propagam a idolatria inventando e reinventando o mito do herói para novos públicos.

De maneira geral, a concepção ocidental de herói vem justamente dos modelos concebidos na Antiguidade, mais precisamente na civilização Greco-Romana, desde este período os heróis vêm sendo “paradigmas dos anseios sociais” (HELAL, 201:137). Segundo Brandão, “o mito do herói segue normalmente o modelo nuclear [...]: a separação do mundo, a penetração em alguma fonte de poder e um regresso à vida, a fim de que todos possam usufruir das energias e dos benefícios outorgados pelas façanhas do herói” (BRANDÃO, 1997:25).

De fato, a penetração dos heróis no seio da sociedade denota a relevância de sua função social. Para Eco, “o herói positivo deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer” (ECO, 1979:247). Estes homens destacados do resto da população por suas habilidades específicas – sejam elas físicas, mentais ou emocionais –, no âmbito do mito são metáforas que representam toda uma cultura. Eco ainda acrescenta,

⁸ Vale lembrar que as religiões, por sua influência sobre os indivíduos, ainda detiveram considerável poder político e econômico durante séculos. Por isso, o pensamento mítico-religioso nunca desapareceu por completo dos outros regimes da vida social. Isso sem contar sua influência em questões mais imediatas do dia a dia como a oposição a práticas como autopsia, transfusão de sangue e uso de preservativos. Ver Lévi-Strauss (1976) para uma argumentação sobre a independência das duas formas de pensamento: o científico e o religioso.

[...] a personagem mitológica da história em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman); mas como é comerciada no âmbito de uma produção ‘romanesca’ para um público que consome ‘romances’, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance (ECO, 1979:251).

Se observados sob uma ótica macro, os heróis representam a cultura em que estão inseridos, justamente por surgirem como uma resposta aos seus valores. Para Helal:

[...] estes ‘heróis’ são paradigmas dos anseios sociais e através das narrativas de suas trajetórias de vida, uma cultura se expressa e se revela. De fato, o mito, conforme nos ensina Eco é uma ‘projeção na imagem de tendências, aspirações e temores particularmente emergentes num indivíduo, numa comunidade, em toda uma época histórica’ (HELAL, 2001:137).

Assim, o mito e os heróis encontram seu lugar no mundo como figuras recorrentes que são apreendidas desde os estágios iniciais da vida, fazendo parte do processo de formação do indivíduo. Ídolo, santo, salvador, entre outros nomes, o herói possui uma natureza subjetiva, tanto é, que sua significação vem contida dentro de todo um trajeto, um percurso narrativo em que a cada passo conduz para a compreensão final do todo.

Seja a filha do rei, prestes a ser retirada da felicidade de sua unidade dual estabelecida com o Rei Papai, ou Eva, a filha de Deus, pronta a deixar o idílio do Paraíso, ou ainda o extremamente concentrado Futuro Buda, irrompendo pelos últimos horizontes do mundo criado, as mesmas imagens arquetípicas são ativadas, simbolizando o perigo, o restabelecimento das certezas, as provas, a passagem e a estranha santidade dos mistérios do nascimento (CAMPBELL, 2007:61).

No caso dos heróis utilizados como objetos de pesquisa é a ciência que apresenta um lado “sacro”. Como em boa parte da ficção produzida a partir da modernidade, a ciência busca tomar o lugar da magia como fomentadora do espetacular, do sobre-humano, sem se dar conta que, neste movimento, ela mesma pode se transformar em algo “mágico”.

Cultura de massa e histórias em quadrinhos

A cultura de massa atualmente é o grande catalisador e reformulador desses mitos. Ao contrário das críticas daqueles que foram chamados de apocalípticos por Umberto Eco (1979), sobre o caráter alienante e homogeneizador da cultura de massa, os meios de comunicação também são repositórios culturais: reunindo e propagando atributos das sociedades em que estão inseridos.

Os apocalípticos faziam críticas tanto ao meio quanto ao conteúdo veiculado. Eles defendiam que esses produtos para terem apelo para todo o público precisavam ter o nível mais baixo possível de exigência intelectual. Dessa forma, o espectador poderia se distrair passivamente. Embora não fosse um “frankfurtiano”, Bernard Rosenberg compartilhou certos pontos com os membros deste colegiado: “uma espécie de alquimia cultural os transforma a todos na mesma moeda macia. Nunca até agora o sagrado e o profano, o genuíno e o especioso, o exaltado e o aviltado estiveram tão completamente misturados a ponto de se tornarem quase indistinguíveis” (ROSENBERG, 1973:18).

No entanto, é preciso observar que existem também benesses no que se refere à cultura de massa. Além da transmissão em larga escala de conteúdos diversos (desde os culturais citados acima até noções de educação formal, como cursos à distância de matemática, português etc.), as tecnologias de informação e comunicação auxiliam o desenvolvimento cognitivo do homem e sua interação com o ambiente em que ele vive. Fenômeno este que foi observado tanto por Georg Simmel, em “A Metrópole e a vida mental” (1987) quanto por Ben Singer em “Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular” (2004). Dessa forma o desenvolvimento da cultura de massa também representa parte do desenvolvimento tecnológico da sociedade como um todo.

No caso específico das histórias em quadrinhos é o casamento entre imagem e texto que produz o sentido narrativo. Por esse motivo Paulo Ramos afirma que todos os “gêneros [de histórias em quadrinhos] teriam em comum o uso da linguagem dos quadrinhos para compor um texto narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional” (RAMOS, 2009:20).

É também a partir dessa relação, a qual pode abarcar todo o repertório simbólico de uma sociedade, que surgem as ressignificações culturais e a produção de sentidos relacionada ao espírito do tempo contemporâneo. Ou seja, as histórias em quadrinhos se utilizam de um referencial simbólico e o contextualizam segundo sua forma de

expressão peculiar. Para Eco, “[...] esses elementos iconográficos compõe-se numa trama de convenções mais amplas, que passa a constituir um verdadeiro repertório simbólico, e de tal forma que se pode falar numa semântica da história em quadrinhos” (ECO, 1979: 144-145).

Da mesma forma que outros meios de comunicação, as histórias em quadrinhos proporcionam essa troca dialógica (de imagens, conceitos e ideologias) entre cultura e população, como produtora de cultura e espectadora. De acordo com Baudrillard:

Sempre se acreditou que são os meios de comunicação que enredam as massas – o que é a própria ideologia dos mass mídia. Procurou-se o segredo da manipulação numa semiologia que combate os mass mídia. Mas se esqueceu, nessa lógica ingênua da comunicação, que as massas são um meio muito mais forte que todos os meios de comunicação, que são elas que os enredam e os absorvem – ou que pelo menos não há nenhuma prioridade de um sobre o outro. O processo da massa e o dos meios de comunicação são um processo único. Mass (age) é mensagem (BAUDRILLARD, 1994:38 – grifos do autor).

Sendo assim, por meio deste quadro é possível observar a criação de um ambiente simbólico no qual se inserem as histórias em quadrinhos. E como o meio em questão exporta e ao mesmo tempo importa elementos desse repertório imaginário sem, no entanto, haver uma relação de poder de um sobre o outro.

Análise

A saga “Guerra Cível” tem início quando um grupo de heróis mirins chamados “Novos Guerreiros”, participando de um reality show que visa mostrar “a verdadeira experiência de ser um super-herói”, decide enfrentar um grupo de vilões mais poderosos que eles com o único objetivo de dar audiência ao programa. A iniciativa não dá certo e as explosões resultantes do conflito destroem uma escola, causando a morte de todos os envolvidos e milhares de espectadores inocentes⁹.

É interessante notar como a série começa com uma crítica explícita à cultura de massa, em especial ao culto aos reality shows, uma tendência na programação televisiva pós-moderna. Alguns programas como Big Brother, American Idol, The Amazing Race e Survivor datam do início da década de 2000 e continuam no ar até os dias atuais sem

⁹ Conforme Guerra Civil #1.

previsão de acabarem. Mais do que um programa, o reality show é um formato que se segmentou e passou para o resto da programação. Hoje em dia existem realities sobre chefes de cozinha, cabeleireiros, estilistas e mesmo em novelas e programas jornalísticos. Em 2009, por exemplo, o programa CQC do Brasil escolheu seu oitavo integrante através de uma espécie de competição/reality que era exibida no programa. Além da “realidade”, a lógica da participação também é fundamental nos reality shows¹⁰.

Em “Guerra Cível”, em alguns momentos é possível observar o cinegrafista “dirigindo” a ação dos heróis que deveria ser espontânea. Durante a luta ele dizia frases como, “você poderia repetir essa fala” ou “você poderia bater nele novamente. Eu não peguei um bom ângulo”. Essa crítica aos hábitos de consumo e lazer é uma tentativa clara de reflexão sobre a conjuntura social. Ela reflete o momento em que se passa a trama ao mesmo tempo em que questiona a legitimidade dessa suposta “transposição da realidade” pregada pelos reality shows. Este exemplo caracteriza uma espécie de crítica metalinguística feita à televisão, a qual muitas vezes parte do cinema, como é o caso do filme “Herói por Acidente” (Hero, Stephen Frears, 1992) e outros como “O Quarto Poder” (Mad City, Costa-Gavras, 1997) e “Mera Coincidência” (Wag the Dog, Barry Levinson, 1997).

¹⁰ Para uma análise específica sobre os reality shows em comparação com a obra clássica de George Orwell, 1984, ver Helal e Gonçalves (2002).



Figura 1: Luta "coreografada" para o reality show, JUL/2007, Mark Millar e Steven McNiven (Guerra Civil #1, Panini Brasil).

A partir da explosão na escola, que ficou conhecida como “Incidente de Stamford”, cidade do estado de Connecticut, surgiu um debate sobre a legitimidade dos super-heróis no papel de autoridades e da necessidade de um registro e treinamento para os mesmos. A discussão vira um projeto de lei e com isso a comunidade dos super-heróis se divide. De um lado o Capitão América está contra a lei de registro de super-humanos e do outro o Homem de Ferro, braço direito do governo que se torna um “caçador de heróis”.

Numa cena emblemática, o Capitão América discute com a diretora da agência governamental chamada S.H.I.E.L.D. (uma espécie de C.I.A., especializada em casos sobre-humanos). A diretora, chamada Maria Hill, afirma que o registro é a vontade do povo americano e o Capitão América, como herói que representa esse povo, deveria ser a favor da nova lei. Ele, por outro lado, se defende dizendo que está a favor do povo americano, mas isso não significa o mesmo que ser um empregado do governo. Segundo ele, devido aos poderes que eles possuem, ficar a serviço de um governo seria muito perigoso, uma vez que a administração poderia simplesmente utilizar essa força contra inimigos políticos.



Figura 2: o primeiro embate entre representante do governo e os heróis, JUL/2007, Mark Millar e Steven McNiven (Guerra Civil #1, Panini Brasil).

Esse questionamento levanta duas questões essenciais, a primeira é o posicionamento do Capitão América com relação ao governo. Ele foi gerado por um projeto governamental para combater na Segunda Guerra contra alemães, japoneses e italianos. Contudo, sua versão do século XXI se recusa a assumir a postura de combatente de inimigos definidos pelo governo. Esse dado marca uma mudança de paradigma e de contexto histórico, uma vez que o governo da década de 1940 possuía uma aprovação extremamente positiva¹¹ e era inegável que a ação do Eixo deveria ser combatida. Por sua vez, em 2006, no ápice da administração Bush, as guerras do Afeganistão e do Iraque se provaram empreitadas desastrosas e, segundo a mídia, de motivações torpes como o controle de regiões petrolíferas no Oriente Médio¹².

Esses fatores indicam a passagem de um posicionamento essencialmente ideológico para uma conjuntura na qual a fragmentação é a regra, característica do pensamento contemporâneo que advoga o fim das grandes ideologias e a perda de uma noção concreta de representação. Em um mundo, a priori, despolarizado, todos possuem o potencial de agir como “mocinhos” e “vilões” a qualquer momento. A pergunta a ser feita por este estudo é a seguinte: os heróis também podem agir como “vilões”? Ou melhor dizendo, podem agir contra a sociedade civil e/ou opinião pública alegando estarem preocupados com o “bem maior” ou algo acima da capacidade de compreensão e da suposta volatilidade da mesma? Nesse sentido, ao se outorgar esse poder, os heróis perderiam sua “aura heroica”?

Vale sempre lembrar o caso da clássica graphic novel “Watchmen”, criada por Alan Moore e Dave Gibbons, em 1986. Um dos maiores ícones da indústria – e única HQ presente na lista de 100 maiores obras literárias do século XX da revista Time¹³ – “Watchmen” tratava justamente de heróis acobertando um assassinato em massa porque este resultou num acordo de paz entre nações que salvou milhões de vidas. A partir de

¹¹ O presidente era Franklin Delano Roosevelt. Ele está entre os presidentes mais populares dos Estados Unidos ao lado de Abraham Lincoln e George Washington. A ele foi creditada a saída do país da Grande Depressão de 1929. Foi sua administração, por exemplo, quem pôs em prática o New Deal, que ao lado da vitória dos Aliados na Segunda Guerra Mundial, tornaram-no uma das maiores figuras políticas do século XX. A cinebiografia de Roosevelt, “Warm Springs”, dirigida por Joseph Sargent, na qual o ator Kenneth Brannagh interpreta o ex-presidente é um ótimo exemplo de mitologização dessa figura histórica e um relato detalhado deste período, inclusive sua luta contra a poliomielite.

¹² Documentários como “Fahrenheit 9/11” (Michael Moore, 2004) e o longa W. (Oliver Stone, 2008) são exemplos de duras críticas feitas à administração Bush. Embora a opinião norte-americana em geral a respeito do governo Bush possa não estar refletida nessas obras e em outros trabalhos e artigos, não é função desse trabalho discutir a popularidade ou aceitação do ex-presidente estadunidense, mas sim a visão exposta por nosso objeto e como ele reflete o imaginário de determinado tempo histórico.

¹³ Disponível em: <<http://www.time.com/time/specials/packages/completelist/0,29569,1951793,00.html>>. Acesso em: 23 jan. 2013.

uma descrição feita pelo próprio autor, essa HQ ficou conhecida no mundo todo como “a morte dos super-heróis”.

A outra questão essencial levantada pelo diálogo entre o Capitão América e a diretora da S.H.I.E.L.D., Maria Hill, tem relação com o mau uso do “poder” dos super-heróis e a questão da legitimidade. Com a ressalva de que ao retirar a palavra “poder” do contexto narrativo ela deixa de significar apenas as habilidades especiais desses heróis, mas também seu potencial simbólico para um determinado povo¹⁴.

Nesse sentido, os quadrinhos se tornam fontes de estudo para o papel do herói na sociedade, justamente porque os heróis ali representados fazem parte da vida cotidiana da população e, se devidamente ponderadas, as questões estilísticas e narrativas são uma simulação válida da influência direta desses ícones no imaginário de uma cultura.

A personagem Maria Hill questiona o Capitão América pedindo que ele obedeça ao clamor da opinião pública, apelando, teoricamente, para aquilo que faz dele um herói, a legitimidade dada pelo povo. A resposta dada pelo Capitão América sugere que os valores aos quais ele atende estão acima, não apenas do governo vigente, mas também da opinião pública, dando a ideia que esses valores (ou ele mesmo) saberiam o que é melhor para o povo.

A narrativa tenta ser o mais neutra possível, não dando razão a nenhum dos lados, mas apenas reportando os acontecimentos. Contudo, chama a atenção essa diferenciação entre o que seria a opinião pública e o que seriam esses valores e anseios sociais, uma vez que, segundo a perspectiva do personagem, o primeiro seria volátil e o segundo imutável e até sagrado. Do ponto de vista do personagem, mesmo indo contra a opinião pública ele não perde sua representatividade enquanto herói.

“Guerra Civil” também trata da revolta pública e da cobertura midiática do conflito. Ainda sobre a opinião pública, num momento posterior, o personagem Johnny Storm, o Tocha Humana do Quarteto Fantástico, é espancado pela massa quando entrava numa boate. Mesmo não estando presente na catástrofe, os presentes o chamam de “assassino de crianças” e o lincham.

Do outro lado do conflito está o Homem de Ferro. É possível observar como o massacre incomoda o ex-negociador de armas e agora pacifista. Ele vê no ato de registro um direito do povo estando acima de quaisquer liberdades individuais. Para ele, a sensação de segurança (e, por conseguinte, a confiança da população nos heróis) deve

¹⁴ Ver FIG.2.

ser preservada a qualquer custo. Seguindo seu raciocínio, sem o apoio da população os heróis perderiam sua representatividade, deixando de ser quem são. Um posicionamento diametralmente oposto ao do Capitão América.

Um fator de suma importância e que diferencia os heróis Greco-Romanos dos heróis de quadrinhos é sua ação como autoridade policial na narrativa – provavelmente por ainda não haver de forma efetiva a figura de autoridade que cuida da ordem civil e apenas a figura de autoridade que cuida da soberania da Cidade-Estado, o exército (mesmo que contratado). Além da luta por um “propósito maior”, os heróis nas HQs agem efetivamente como policiais mascarados e superpoderosos, tal qual justiceiros e/ou vigilantes. Assim a questão básica de que trata “Guerra Civil” já havia sido levantada por Platão em “A República” e se resume na famosa frase “Sed quis custodiet ipsos custodes?”. Do latim, “quem guarda os guardiões?” ou ainda “quem vigia o vigilante?”. Embora não haja na República a citação em sua forma literal – atribuída ao poeta romano Juvenal – os diálogos de Sócrates reproduzidos por Platão ao longo do livro 2 sobre a confecção do guardião ideal para proteger a sociedade platônica utópica levam-no justamente a este questionamento.

Em outra passagem de “Guerra Civil”, um herói mirim, conhecido como Patriota, é perseguido pela força-tarefa do governo enquanto evitava um roubo. Embora ele teoricamente estivesse “fazendo o bem”, o fazer sem a permissão do governo é considerado fazer justiça com as próprias mãos, tornando-o um criminoso. Inclusive fora da ficção, a maioria dos países possui uma legislação contra o vigilantismo¹⁵. Nesse sentido, a ação de outro herói, o Justiceiro, ilustra o motivo pelo qual a lei possui validade e relevância social. Mesmo antes do ato de registro e da regulamentação da atividade de herói, o Justiceiro já excedia bastante suas funções como vigilante. Além do uso de brutalidade contra criminosos, no melhor estilo Capitão Nascimento¹⁶, ele inclusive os mata.

Conforme os eventos em “Guerra Civil” vão acontecendo e a escalada de violência e combates entre super-heróis continua, o lado pró-governo chega a uma solução extrema, chamada A Iniciativa. Ela consiste na criação de um grupo específico

¹⁵ Por outro lado, em diversos países existem leis que dão direito a um cidadão comum fazer uma prisão. Desde que seja em flagrante delito e o cidadão em questão se julgue capaz de efetuar a prisão. No Brasil, o artigo que trata desse tema é o 301 do Código de Processo Penal já os Estados Unidos possuem códigos penais diferentes por estado. No Código Penal da Califórnia, por exemplo, é o artigo 837.

¹⁶ Personagem do filme Tropa de Elite (José Padilha, 2007) conhecido por seus métodos não ortodoxos que incluíam o uso da violência excessiva e até de tortura.

de super-heróis para cada estado americano, dentre eles clones de heróis mortos e antigos heróis. Segundo a trama, não só os poderes, as habilidades especiais são importantes, cada estado americano precisaria ter seu próprio time de heróis, de acordo com a cultura e os hábitos da localidade. Dentre os exemplos citados estão heróis mórmons em Utah, heróis relacionados ao espaço em Chicago e no Colorado um grupo de super-vilões reformados, chamado Thundebolts. Na fala do personagem Reed Richards, o Sr. Fantástico, “nós temos que preparar a comunidade dos super-heróis para o século XXI”¹⁷.

A fala de Richards ligada às ações da Iniciativa evidencia a visão de espírito do tempo e de herói presente em “Guerra Civil”. Nela, as instâncias básicas do mito do herói foram mantidas, como a importância da representação e da necessidade de habilidades especiais que os diferenciam dos “meros mortais”. No entanto, faltam a esses times de heróis feitos em série (e com integrantes clonados) a virtude (a habilidade especial de caráter emocional ou mental) e mesmo a singularidade e o mistério que envolvem a apoteose de um herói. Esta representação está ligada mais a uma concepção moderna, originária de movimentos como o positivismo, cujo mote era atingir o progresso através de uma agenda de sanitização e da tecnologia (com tendências implícitas de padronização e segregação) do que uma inspiração pós-moderna, de fragmentação e ruptura.

A saga termina com a rendição do Capitão América. Quando seu lado estava prestes a ganhar a luta, o herói tem um insight e percebe que os dois lados perderam o foco e estão apenas lutando, esquecendo-se completamente dos propósitos que deveriam estar por trás do conflito¹⁸. Porém, seu último ato ao se deixar ser preso é retirar sua máscara e anunciar que aquele que estava sendo encarcerado era Steve Rogers e não o Capitão América, o símbolo, não à toa conhecido também pela alcunha de Sentinela da Liberdade (isso desde sua origem, em 1941). Dessa forma, sua rendição não significaria

¹⁷ Ver Civil War #7, janeiro de 2007 (original). Versão Brasileira, janeiro de 2008.

¹⁸ A queda do Cap. América poderia ser lida também com uma espécie de propaganda fascista, uma vez que representa o abandono da liberdade em favor da segurança (pleiteada pelo Estado). Corroborando com esta versão, numa das sagas posteriores, chamada “Reinado Sombrio”, o vilão das HQs do Homem-Aranha, Norman Osborn, se torna diretor da agência de inteligência relacionada aos heróis fazendo jus ao título da saga – o que não seria possível não fosse a rendição e subsequente morte do Capitão América em “Guerra Civil”. No entanto, ao invés de propaganda fascista, “Guerra Civil” seria justamente o contrário, uma vez que denuncia o que pode acontecer caso população e governantes se deixassem levar pelo medo e pela ideia de insegurança.

o fim da liberdade e de outros ideais, mas de alguma forma o fim de uma ideia utópica de liberdade e desses outros ideais.

Conclusão

Guerra Civil marca o embate entre a figura do herói clássico (virtude) e do herói moderno dos quadrinhos na cultura de massa norte-americana. Numa possível reedição do que seria a dicotomia entre heróis apolíneos e dionisíacos¹⁹. Essa cisão simbólica, de certa forma independente da parte do embate principal da narrativa (pró e contra o governo²⁰), acontecia implicitamente no desenrolar da trama. As ações de Homem de Ferro e Capitão América não só desempenhavam funções narrativas, mas também simbólicas ligadas ao momento em que cada um foi criado.

A rendição do Capitão América pode ser interpretada como a morte do herói clássico, da “vontade autoconquistada” (Cf. CAMPBELL) e da virtude plena. Sendo assim, abrindo caminho para que esses anti-heróis, falhos como o Homem de Ferro²¹ e tantos outros, assumam posições de destaque simbólico dentro da cultura. Em certo sentido, a derrota do Capitão América demonstra que não há mais espaço para concepções inocentes e puras de herói e, por conseguinte, do povo que ele representa²².

A narrativa mítica do herói continua a ser contada com seus feitos espetaculares, só que dessa vez o herói não representa apenas as características positivas de uma população, mas também as negativas – sendo uma tão importante quanto a outra. E assumidas dessa forma pelo produto cultural.

Referências

¹⁹ Para um maior aprofundamento da questão ver Nietzsche (2007), O Nascimento da Tragédia.

²⁰ A ação governamental sobre os super-heróis também poderia simbolizar a inaptidão do homem comum (aqui representado pelo Capitão América) em lidar com o desenvolvimento desgovernado das tecnologias de vigilância e destruição. Sendo assim, o desafio contemporâneo seria “controlar o controle. Dominar o domínio, muito mais que alijar os dominantes”.

²¹ Na saga “O Demônio da Garrafa”. Tony Stark, o alter ego do Homem de Ferro, precisa enfrentar seu problema de alcoolismo. Além de outros problemas mais recorrentes da série como as consequências da disseminação de seus equipamentos bélicos, usado tanto por aliados quanto por inimigos (sendo eles terroristas ou países inimigos dependendo do contexto empregado nas histórias).

²² Fica claro no curso da HQ que o Capitão América julga responder a ideais que estariam acima do governo e até mesmo da opinião pública, tendo isso em mente, poderiam ser questionados quais seriam esses valores à luz dos conceitos contemporâneos de planetarização de Império. Uma resposta possível seria que esses valores tão exaustivamente repetidos pela população e cultura de massa estadunidense são uma romantização ou glamourização atemporal. Essa mesma crença, tão arraigada na cultura dos EUA, seria uma das responsáveis por sua política intervencionista. Nesse sentido, a derrota do Cap. América também seria a “desglamourização” desses ideais.

ADORNO, T., HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento:** fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

BAUDRILLARD, Jean. **À sombra das maiorias silenciosas:** o fim do social e o surgimento das massas. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

BECKER, Howard S. **Falando da sociedade:** ensaios sobre as diferentes maneiras de representar o social. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega** v. III. Petrópolis: Vozes, 1997.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.

CHARNEY, Leo (org.) e SCHWARTZ, Vanessa (org.). **O Cinema e a invenção da vida moderna.** São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados.** São Paulo: Ed. Perspectiva, 1979.

HELAL, Ronaldo e GONÇALVES, Márcio. **Do Grande aos Pequenos Irmãos:** Notas para uma análise da relação entre Mídia e Controle Social. Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, Uerj/Intercom, Rio de Janeiro/São Paulo, vol. XXV, nº 2, 2002.

HOBBS, Thomas. **O Leviatã.** Coleção Os Pensadores. São Paulo, Editora Abril, 1979.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O Pensamento Selvagem.** São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.

MARCONDES, Danilo. **Introdução à História da Filosofia:** dos pré-socráticos a Wittgenstein. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

MÉNARD, René. **Mitologia grego-romana** vol. III. São Paulo, Opus editoria, 1997.

NIETZSCHE, Friedrich. **O Nascimento da tragédia.** São Paulo: Cia da Letras, 2007.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos.** São Paulo: Editora Contexto, 2009.

ROSENBERG, Bernard (org.) e WHITE, David Manning (org.). **Cultura de Massa.** Rio de Janeiro: Cultrix, 1973.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Do Contrato Social.** Coleção Os Pensadores. São Paulo, Editora Abril, 1973.

SANDBURG, Carl. **Abraham Lincoln:** the prairie years and the war years. New York: Harcourt, 1970.

SIMMEL, Georg. **A metrópole e a vida mental.** In: VELHO, Otávio (org.). O Fenômeno Urbano. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1987.

SINGER, Ben. “Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular”. In: CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa (Orgs). **O Cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

<http://www.marvel.com>