

CAPITÃO AMÉRICA COMO REPRESENTAÇÃO DAS RELAÇÕES INTERNACIONAIS DOS ESTADOS UNIDOS NA SEGUNDA METADE DO SÉCULO XX

Data de aceite: 03/07/2023

Giovanna Gomes Antunes

Isabella Lima Serrano

Tatiana Machado Boulhosa

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS

A Teoria do Soft Power foi desenvolvida no início dos anos 2000 por Joseph Nye, cientista político estadunidense, parte da corrente liberal das Relações Internacionais. Segundo Nye, *soft power* é uma ferramenta de poder, que abrange aspectos ideológicos, sociais e culturais. O autor o descreve como um poder influente sem o exercício de domínio por meio da força. Essa influência deve ser exposta como inclusiva para qualquer pessoa no mundo. O *soft power* pode ser compreendido como uma maneira de exercer influência e alcançar resultados positivos na política internacional sem recorrer a ameaças ou violência.

Uma das vertentes do *soft power*

é a vertente cultural, que se relaciona às maneiras como determinadas sociedades usam de produtos culturais como forma de construir seu poder e sua influência sobre outras. A vertente cultural é baseada na capacidade de atrair e inspirar seus consumidores por meio das expressões culturais, ideológicas e patrióticas de uma nação incorporadas aos seus bens culturais, de forma a propagar sua influência, sua reputação internacional e criar conexões duradouras com pessoas de todo o mundo. Ao produzir e exportar esses bens culturais, filmes, músicas ou histórias em quadrinhos, o país cativa o público, pessoas de todo o mundo e molda suas percepções, valores e ideias de acordo com a mensagem que carrega.

Uma das maiores manifestações do *soft power* é a construção de super-heróis, bem como de seus vilões, que são, na maioria das vezes, a oposição de valores e de posturas transmitidas nas histórias, sejam elas em quadrinhos ou nas telas. De acordo com Joseph Campbell em *O Poder do Mito* (1988), a ideia de heróis, bem como

a ideia de um vilão surge a partir da necessidade social e de um determinado contexto histórico. Assim, segundo Campbell, “chamar alguém de herói ou monstro depende de onde se localiza o foco da sua consciência” (1988, p. 135), que, por sua vez, se transforma de acordo com provações e revelações.

Ainda segundo o autor, o propósito e as ideias de um herói têm um fim próximo, já que “a vida hoje é tão complexa, muda tão rápido, que não há tempo para que qualquer coisa se cristalize, antes de ser descartada” (1988, p. 142). Em qualquer situação, porém, o herói parece ser importante. Isto porque ele é inovador e supre a carência de uma sociedade que precisa de uma imagem poderosa com uma intenção de atuar em prol de um bem maior, que se encontra em sintonia com seu tempo. O vilão, por sua vez, destoa dessa sintonia. O herói dá sua vida por algo maior que ele mesmo, ao contrário do vilão, que está disposto a sacrificar a vida de alguém por algo em que ele acredita.

Segundo Campbell (1988), o herói consegue superar as condições humanas diferentes em nosso cotidiano. Ele é notadamente moral, diferente do anti-herói, uma figura que fica entre o herói e o vilão, cujos compromissos morais são questionáveis, como Robin Hood, que rouba dos ricos para dar aos pobres. É verdade que, seguindo essa definição, o vilão e o anti-herói se aproximam, já que o vilão, como os anti-heróis têm também a moral questionável, como afirmamos anteriormente. Contudo, o vilão vai além do anti-herói. Ele não tem algo que o redima, uma atitude que “compense” sua falha ética. Além disso, o vilão é o antagonista do herói, ele representa o inverso dos valores do herói que luta pela nossa sociedade, que tem clareza de sua ideologia e que assume o papel de defensor do bem maior. O vilão recebe o fardo de destruir esses elementos.

Isso posto, não fica difícil entender como o próximo passo da discussão é a maneira como a ideologia está presente e atrelada a diferentes heróis e vilões e como, por extensão, ela aparece em cada personagem das histórias em quadrinhos, objeto dessa análise, imputando às ações das personagens as crenças de seus criadores que são comunicadas aos leitores como parte de um universo ficcional.

Em *O que é ideologia* (2001), Marilena Chauí define o conceito de ideologia, a partir da proposta teórica de alguns pensadores; nominalmente Destutt de Tracy, Karl Marx, Auguste Comte e Émile Durkheim. Segundo Chauí, foi Destutt de Tracy, em seu livro *Éléments d'idéologie* (1801) (*Elementos de Ideologia*), quem utilizou o termo pela primeira vez. Nesta obra, De Tracy compara o funcionamento do corpo humano com o meio ambiente como um fenômeno natural e anota que essas relações se estabelecem a partir de uma leitura filosófica, a que ele chamou de ideologia. Sua tese ressalta os sentidos responsáveis pela formação de nossas ideias, tais como querer (vontade), julgar (razão), sentir (percepção) e o recordar (memória). Usa das ciências físicas e químicas como aprendizado para “formar um bom espírito”, que seja observador, capaz de compor e recompor fatos, sem vadiar em especulações que não sejam concretas.

O discurso ao Conselho de Estado de 1812 de Napoleão Bonaparte foi a origem da

conotação negativa dos termos “ideologia” e “ideólogos”. A nova atribuição de significado das palavras, feita por Bonaparte, foi mantida por Karl Marx, concretizando enfim a ideia de que um ideólogo “é aquele que inverte as relações entre ideias e o real” (2001, pg. 11). Essa lógica também se aplica à ideologia que se torna um conjunto de ideias que desconhecem o real.

Auguste Comte, em *Cours de Philosophie Positive* (1877) (*Curso de Filosofia Positiva*), atribui dois significados ao termo ideologia. Por um lado, ele a conservou como um estudo filosófico-científico que analisa a formação das ideias partindo das relações entre o corpo humano e o meio ambiente, como propunha Destutt de Tracy; por outro, ideologia é entendida como uma “opinião geral”, um compilado de ideias que na época faziam sentido, que seriam as explicações encontradas sobre os fenômenos naturais e humanos. Ideologia, aqui, seria um sinônimo de teoria de conhecimentos científicos produzida pelos sábios, que as filtravam, organizavam e corrigiam, rejeitando apontamentos religiosos e metafísicos, para assim controlar a prática dos homens e fazê-los obedecer às teorias por eles criadas.

Émile Durkheim, que, em seu livro *Regras para o Método Sociológico* (1895), define ideologia como “todo conhecimento da sociedade que não respeite tais critérios” (idem). Define também ideológico como “uma sobra de ideias antigas, pré-científicas (...) preconceitos e pré-noções (...) individuais “noções vulgares” (...) fazem parte de toda a tradição social onde está inserido” (CHAUÍ, 2001, p. 13).

Para este trabalho, que pretende usar a personagem do Capitão América como uma representação das vontades do governo estadunidense, entendemos que a melhor definição do termo “ideologia” a ser adotada é a de Karl Marx, porquanto compreendido como um conjunto de ideias propostas pela classe dominante (o governo estadunidense e a Marvel) que estimula e convence, convenientemente, a classe dominada (os leitores) a segui-las de forma a repassar os mesmos interesses e pontos de vista, construindo uma harmonia de ideias entre todos. Isso se dá, através de algumas etapas, são elas: a naturalização dos temas; a universalização que se dá pela imposição deles; e a abstração em que o conflito de ideias é apagado para a manutenção da harmonia.

O livro *Para Ler o Pato Donald* de Ariel Dorfman e Armand Mattelart (1971) reforça essa leitura e é essencial para entender sobre comunicação em massa e indústria de entretenimento americano. Na obra, os autores pretendiam denunciar a ideologia imperialista que dominava as aparentemente inocentes histórias infantis da Disney: observam que relações parentais diretas não existem, como os personagens são movidos apenas pela ambição do dinheiro e como não se estabelecem relações de amizade desinteressadas. Concluem que, a partir das histórias do Pato Donald, Walt Disney consegue transformar suas criações e símbolos em uma reserva cultural para o mundo todo, utilizando os quadrinhos como meio de propagação de ideologias. Através dos seus personagens ele apresenta os valores culturais dos Estados Unidos para o mundo, o que entendemos ser uma prática análoga ao que acontece com o super-herói Capitão América, que também

carrega seus valores e se torna um símbolo de uma cultura.

O padrão de comunicação em massa que o universo Disney criou para todos os receptores ao redor do mundo com diferentes ideologias conseguirem se sentir representados é algo único e prova que o entretenimento é uma forma de *soft power*, ou seja, influencia indiretamente o comportamento e interesses dos indivíduos, principalmente as crianças. E é com esse conjunto de conceitos que procuramos aqui analisar o fenômeno dos quadrinhos do Capitão América.

O CAPITÃO AMÉRICA E A LUTA CONTRA O NAZISMO

De origem judia, o ilustrador, roteirista e editor de histórias em quadrinhos Joe Simon nasceu em 1913 em Rochester, Estados Unidos. Jacob Kurtzberg, ou como ficou conhecido, Jack Kirby, é filho de imigrantes judeus poloneses. Nasceu em 1917 em Nova York e foi desenhista, roteirista e editor de histórias em quadrinhos. Juntos, Joe Simon e Jack Kirby, deram vida em 1941 a um dos super-heróis mais aclamados do mundo, o Capitão América.

O Capitão não é a primeira criação de nenhum dos dois artistas. Na editora *Timely Comics*, durante 1930 e 1940, a chamada época de ouro dos quadrinhos, Joe Simon participou da criação de diversos universos, como a *Newsboy Legion*, o *Guardião*, *Boys' Ranch* e os *Boy Commandos*. Jack, por sua vez, trabalhou em diversos estúdios, mas foi na Fox que seu futuro na indústria mudou quando conheceu Simon e seu trabalho deslanchou. De lá, ele desenhou para a *Timely*, onde assinou pela primeira vez com o nome artístico Jack Kirby. Desde então, decidiu trabalhar exclusivamente com seu parceiro Simon.

Como vimos, dessa parceria surgiu o Capitão América, um super soldado defensor na nação americana, cujo primeiro quadrinho foi escrito e produzido em dezembro de 1940, pouco menos de um ano antes da superpotência norte-americana entrar na Segunda Guerra Mundial.

Simon e Kirby, que também criaram as personagens Bucky e Toro, importantes ajudantes do Capitão América, chegaram a produzir dez edições do super-herói para a *Timely*; porém entraram em conflito com a editora e foram demitidos. Logo depois, se mudaram para a DC, na época conhecida como *Detective Comics*. Sua personagem, o Capitão América, ficou na editora *Timely*, que, posteriormente passou a se chamar Marvel e continuou a publicar suas histórias. Kirby faleceu em 1994 e somente em 2003 Simon e a Marvel chegaram a um acordo sobre o licenciamento do personagem e o reconhecimento dos dois autores sobre o super-herói.

Analisando os inimigos do Capitão América ao longo das décadas, podemos afirmar que em cada momento histórico em que surge um conflito político dos Estados Unidos, surge um vilão relacionado à potência inimiga; o que é particularmente verdade quando pensamos nas décadas de 1940 e a partir da década de 1950, para nazistas e comunistas.

Na capa do primeiro quadrinho do Capitão América o herói foi desenhado dando um soco cruzado da direita em Adolf Hitler, não um vilão fictício, mas um vilão real. Segundo Joe Simon, um dos criadores do personagem, foi Hitler quem deu o impulso para o personagem: “os quadrinhos que estavam indo muito bem na época eram aqueles com vilões inteligentes neles, então comecei procurando o vilão perfeito”, escreveu Simon em sua autobiografia *My Life in Comics* (2011). Ele continua:

Eu pensei comigo mesmo: Vamos ter um verdadeiro vilão ao vivo. Adolf Hitler seria o contraste perfeito para o nosso próximo novo personagem, o que com seu cabelo e aquele bigode de aparência estúpida e seu passo de ganso. Ele era como um desenho animado de qualquer maneira (SIMON, 2011).

Seguindo esta linha de raciocínio, o quadrinista deu vida a um super vilão recrutado e criado por Hitler, o Caveira Vermelha, o maior inimigo do Capitão América. Na época da ascensão do Terceiro Reich, ele ainda era conhecido como Johann Schmidt e trabalhava como carregador no hotel em que Hitler estava hospedado. Quando eles se encontraram acidentalmente, o líder nazista disse que poderia torná-lo um nacional-socialista melhor, tomando para si o desafio de treinar aquele que viria a ser seu maior admirador e aliado.

Hitler deu a Johann um uniforme único e uma máscara em formato de um crânio vermelho, dando início a identidade do Caveira Vermelha. Ele era encarregado de ser a personificação da intimidação nazista, além de agir como chefe das atividades terroristas e espião. Excepcional nas execuções das tarefas, o Caveira Vermelha devastou grande parte da Europa no início da Segunda Guerra Mundial e chamou atenção dos Estados Unidos, que resolveram combatê-lo com a “Operação Renascimento”. Esta operação criaria um soldado equivalente em força e habilidades de combate, capaz de enfrentar tamanha crueldade, o Capitão América.

Os rivais se encontraram em diversas batalhas ao longo de toda a Segunda Guerra Mundial. Os embates terminaram com a vitória do Capitão e o Caveira Vermelha soterrado sob os escombros de um prédio bombardeado e exposto a um gás experimental. O grande inimigo do Capitão permaneceu ali por décadas, até ser resgatado, em *Tales of Suspense Vol. 1* número 79 de 1966, por uma organização criminosa chamada Hydra, que se tornaria o lar de sua vilania e a continuação dos planos de Hitler de conquista do mundo, passando, claro, pela eliminação do Capitão América.

Ainda na época da Segunda Guerra Mundial, a Hydra, ganhou espaço e causou grandes estragos semeando o caos e a desordem. A versão moderna da organização foi criada pelo agente nazista Wolfgang von Strucker com o apoio do Caveira Vermelha. Os dois juntaram forças com uma sociedade secreta japonesa e assim formaram a base da Hydra, no Japão. De acordo com a entrada do Japão no *Marvel Atlas* número 1, aconteceu pelo menos antes de agosto de 1945. Em *Fury* número 29 estabeleceu o exílio de Strucker no Japão em 1943. A referência de *Fury* número 1 aos eventos que aconteceram em 1944 deve ser considerada um erro de continuidade.

A organização foi nomeada em homenagem à criatura mítica grega. A hidra mitológica possuía diversas cabeças e, sempre que uma era cortada, cresciam outras duas no lugar. A ideia era referenciar a imagem da invencibilidade da organização e suas centenas de líderes e apoiadores.

O primeiro líder da Hydra, o Hydra Supremo, foi quem criou o lema da organização com influências nazistas: “Salve Hydra! Hydra Imortal! Jamais seremos destruídos! Corte um membro e mais dois tomarão seu lugar! Não servimos a ninguém, exceto ao mestre - como o mundo em breve nos servirá! Salve Hydra!”. O lema possui um termo derivado da língua alemã o “Heil Hydra” (Salve Hydra), ou no inglês “Hail Hydra”, referência direta à saudação nazista “Heil Hitler”, remetendo às origens da organização e a adoração pelo líder nazista.

A organização passou por muitas mudanças, a começar pelos líderes. Com o bombardeio americano à sua base japonesa, a Hydra tornou-se descentralizada, dificultando sua localização e combate. Após o fim da guerra, Strucker recrutou ex-oficiais nazistas, reconstruiu a Ilha Hydra, e, em *Nick Fury vs. S.H.I.E.L.D. Vol 1* número 3, adquiriu superarmas, o que fez com que a organização tivesse uma presença importante em todo o mundo, com agentes em diversos países, despertando a atenção de vários governos, em *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D. Vol 3* número 20.

No mundo do Capitão América existem outras organizações nacionais de destaque. O próprio herói está ligado ao governo estadunidense a partir de uma dessas organizações fictícias, a SHIELD, um instrumento de inteligência internacional, com agentes altamente treinados e que protegem os interesses dos Estados Unidos ao redor do globo. A SHIELD se tornou importante obstáculo para a Hydra que, por sua vez, infiltrou, ao longo das décadas, agentes seus na organização, tomando eventualmente o poder e implodindo a instituição.

Além da Hydra e do Caveira Vermelha, um dos grandes vilões do herói foi o Soldado Invernal, que na verdade é Bucky Barnes, o melhor amigo do Capitão América. Barnes foi dado como morto após tentar desarmar uma bomba no Ártico. Entretanto ele sobreviveu e foi resgatado pelos soviéticos, que substituíram seu braço perdido no acidente por uma prótese biônica. Barnes sofreu lavagem cerebral para se tornar uma arma de destruição em massa comandada pelos russos. Enviado para aniquilar o Capitão América, sua missão foi malsucedida. Barnes recuperou a memória e passou a atuar do lado dos mocinhos, os heróis norte-americanos (ou, pelo menos, ligados aos Estados Unidos). Outros vilões soviéticos que aparecem nos quadrinhos são *Os Protetoratos do Povo*, um grupo que conta com cinco integrantes. Este esquadrão apareceu pela primeira vez no quadrinho número 320 da Revista *Avengers*, em 1990. *The Avengers*, Os Vingadores, são um grupo de super-heróis, de que o Capitão América faz parte. Eles se juntam periodicamente para combater grandes ameaças. Outro quadrinho que é possível visualizar todos os integrantes do esquadrão é o 353 publicado em 1989.

Enquanto a Guerra Fria estava acontecendo, outro novo vilão surgiu nos quadrinhos

da Marvel. Electro era um fiel agente comunista que possuía poderes elétricos. Carregando o símbolo do movimento comunista no peito, a foice e o martelo, o personagem enfrentou o Capitão América pela primeira vez em 1954, na revista *Captain America Comics* número 78. Ivan Kronov (Electro) foi submetido a um experimento militar para ganhar superpoderes. Quadrinhos depois, Electro se juntou ao vilão Caveira Vermelha contra o Capitão América. Um vilão era comunista e outro nazista. Se analisarmos historicamente, veremos que a união dos dois contra o Capitão não faz qualquer sentido, já que são duas posições políticas opostas. Entretanto, a Marvel faz essa aliança utópica dos personagens para mostrar como o Capitão é forte e não importa se os vilões são comunistas ou nazistas, todos estão contra o super-herói e ele precisa se defender e proteger a nação.

ECOS DE UMA GUERRA FRIA: O CAPITÃO ENFRENTA OS COMUNISTAS

Na década de 1950, nos EUA, à exceção do Caveira Vermelha, os vilões eram os soviéticos comunistas, também chamados de russos comunistas ou apenas de comunistas. Eles eram tidos como maus por natureza. Segundo McClure (2014) “eles não são confiáveis, pois se infiltram na sociedade americana e tentam destruí-la de dentro para fora” (2014, p. 7). Trata-se, percebe-se rapidamente, de uma leitura típica da Guerra Fria. A Guerra Fria foi um dos grandes acontecimentos da segunda metade do século XX. Configurou-se como uma disputa ideológica e geopolítica que aconteceu entre 1947 e 1991, entre as superpotências da época: A União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), os socialistas, e os EUA, os capitalistas. Ambos os países tinham seus aliados: a URSS comandava o chamado Bloco Oriental com a Romênia, Alemanha Oriental, Bulgária, Polônia, Hungria e Tchecoslováquia, e os Estados Unidos lideravam o Bloco Ocidental, composto pela França, Reino Unido, Bélgica e Alemanha Ocidental. Havia também o Movimento dos Países Não Alinhados, composto por nações que, como sugere o nome, não se alinhavam nem à URSS, nem aos EUA.

Podemos considerar o fim da Segunda Guerra Mundial como o marco inicial da Guerra Fria. Além das diferenças ideológicas, o período foi marcado também por grande desenvolvimento bélico e tecnológico, por uma corrida espacial que pretendia desbravar o universo e por uma sensação de incerteza do futuro. Conforme um lado avançava, o outro respondia. No Ocidente, “os americanos assegurados da ‘expansão soviética’ pelo mundo apanharam para si o papel de ‘guardiões do planeta’, no âmbito de afastar qualquer que seja o inimigo da nova paz mundial” (PICCININ, 2017, p. 2).

Além dos recursos tradicionais, que incluem os exércitos, as grandes potências utilizaram também nesse processo, um artifício de poder muito recorrente nas Relações Internacionais, o *soft power*, que consiste em “uma atração intangível que possui o poder de persuadir um Estado a concordar com os propósitos do outro, sem a necessidade de ameaça explícita ou benefícios monetários, mas através de ativos” (NYE, 2004). Ao longo

da Guerra Fria, o *soft power* foi usado de diversas formas e por ambas as superpotências, articulado em recursos culturais e intelectuais que visavam, entre outras coisas, constituir a vilanização do oponente perante aos demais países do mesmo bloco ideológico e à sua própria nação. Neste artigo, damos foco ao *soft power* americano, pois é a partir dele que o nosso principal objeto de estudo, o Capitão América, é derivado.

Os Estados Unidos apropriaram-se de meios midiáticos, tais como a indústria cinematográfica de Hollywood, as histórias em quadrinhos, os desenhos animados etc. Todos eles possuíam e ainda possuem alcance global, alta aptidão de vendas e, principalmente, capacidade de influência dos propósitos político-ideológicos estadunidenses, que foram moldados para convencer o telespectador da vilania, naquele momento, da URSS e mantê-los de acordo com os ideais do país. Também se utilizando desses meios, os EUA conseguiram persuadir o Ocidente a crer em sua altivez e na crueldade da URSS, construindo uma imagem perfeitamente ajustada às formas de julgamento americanas, fazendo o telespectador desejar o fim e o combate à URSS, bem como na ideia de que a salvação dos males do comunismo seria o próprio Estados Unidos.

No período pós-Guerra Fria, quando o Capitão América e os Estados Unidos haviam vencido os vilões soviéticos, houve um período em que não havia um vilão real para retratar nas histórias em quadrinhos, então tivemos uma série de vilões com pouca presença política. Até que, em 1995, um escândalo político abalou os Estados Unidos e fomentou o surgimento de um grande vilão para a sociedade estadunidense e para o herói da Marvel: o próprio governo e as crenças do Capitão na estrutura do poder americano.

O chamado escândalo Lewinsky foi um caso político sexual envolvendo o então presidente dos Estados Unidos Bill Clinton e uma estagiária da Casa Branca, Monica Lewinsky, que mantiveram um caso extraconjugal, de 1995 a 1997. O caso foi investigado. Clinton, em princípio, negou as acusações. Contudo, frente às provas e com o decorrer da investigação, assumiu ter mantido a relação com Monica Lewinsky. A investigação levou o presidente a ser destituído em 1998, em primeira instância. Em seguida, porém, ele foi absolvido das acusações. Mesmo tendo sido absolvido, Clinton viu sua popularidade cair e a desconfiança do povo americano aumentar em relação à sua figura e ao governo como instituição.

Esta posição se refletiu nos quadrinhos com as declarações do Capitão América, de que ele seria, naquele momento, um “homem sem pátria”. A edição 451 de *Captain America Comics*, de maio de 1996, ilustra o uniforme do Capitão rasgado e abandonado em uma árvore isolada e traz a frase “a man without a country” (um homem sem pátria) estampada na capa, representando a desistência de Steve Rogers de ser o Capitão América por insatisfação com o governo estadunidense.

A DÉCADA DE 1970 E AS DECEPÇÕES DE STEVEN ROGERS

Na década de 1970, o grande vilão também foi o governo norte-americano, por conta de outro escândalo político envolvendo o então presidente Richard Nixon, acusado de ser conivente com a espionagem promovida pelo Partido Republicano ao Partido Democrata na véspera das eleições de 1972.

O que aconteceu foi que houve a denúncia de um roubo ao Edifício Watergate, em Washington, onde se localizava o gabinete do Partido Democrata. Investigações apontaram que não se tratava de um roubo, mas de uma tentativa de espionagem. Quem confirmou o fato foi Mark Felt, uma fonte do FBI, que tinha conexões com a Casa Branca. Também foi revelado que o procurador geral, John Mitchell, controlava um fundo secreto para coletar informações sobre membros do Partido Democrata. Logo, ficou evidente que todo o esquema era comandado pela cúpula americana.

Richard Nixon, que estava no fim de seu primeiro mandato e era favorito à reeleição, possuía um comitê de estratégias instalado na Casa Branca. Uma das forças tarefas criadas por Nixon, para evitar o vazamento de informações que poderiam prejudicá-lo, era chamada de “encanadores da Casa Branca”, que tiveram um papel no Caso Watergate, já que um de seus membros G. Gordon Liddy, foi transferido para o comitê da reeleição com a tarefa de espionar o Partido Democrata. Daí saiu a ordem para a invasão (o suposto roubo) do edifício Watergate, em busca de documentos que pudessem prejudicar a campanha política deles.

Apesar desse escândalo, a moral de Nixon não foi seriamente afetada, já que ele venceu as eleições de 1972, derrotando os democratas. Mas em 1973, quando o Senado começou a investigar o caso, que foi acompanhado por milhares de americanos pela televisão, as coisas mudaram de figura, já que foi revelado o encobrimento dos vínculos do caso Watergate com a Casa Branca por Nixon; o financiamento ilegal da invasão em troca de favores políticos; uma rede de espionagem e conspiração da Casa Branca, com o lema de que “os fins justificam os meios”, bem como um sistema de escutas telefônicas que Nixon teria instalado no Salão Oval.

A renúncia de Nixon aconteceu em agosto de 1974. O processo mostrou a independência dos poderes americanos e marcou profundamente a relação do público com a política, já que o povo perdeu a confiança que tinha no Poder Executivo, que talvez nunca tenha sido plenamente recuperada. Vários funcionários do departamento de justiça, incluindo o promotor do caso Watergate, o procurador-geral adjunto e o procurador-geral foram demitidos ou renunciaram sob pressão da Casa Branca. Houve uma forte condenação por parte do povo, acusações de golpe de governo. Iniciou-se então, um processo de *impeachment* de Nixon, após as revelações feitas pelas gravações. Ele foi acusado de obstrução de justiça e abuso de poder, porém ele renunciou antes, e foi perdoado pelo seu sucessor Gerald Ford, decisão que causou grande decepção em parte da sociedade.

Esta desilusão transbordou para o herói dos quadrinhos, representante da nação estadunidense que optou por abdicar de sua identidade e a tornar-se o Nômade, ainda que temporariamente, na edição número 176 de *Captain America and the Falcon*. Só depois as circunstâncias o levaram a assumir mais uma vez o escudo e o antigo vermelho, branco e azul.

ALGUMAS REFLEXÕES SOBRE O CAPITÃO AMÉRICA

O Capitão América passa uma imagem ao confrontar e derrotar seus inimigos ao longo das décadas, ou seja, o super-herói com mais de 70 anos de histórias, representa e protege um dos países com a população mais patriota do mundo, os Estados Unidos e leva consigo um discurso sobre esse patriotismo. Carregando a bandeira do país com apenas um escudo, o personagem remete à ideia que os EUA não atacam, apenas agem em legítima defesa e que o fazem sempre com base em seus valores fundadores: liberdade, democracia e respeito para com o próximo.

Ao longo das décadas, os EUA passaram por diversos conflitos. Nas histórias que circundam esses momentos, Steve Rogers está sempre pronto para lutar; o personagem vai além da força e da inteligência e combate com honra, integridade e confiança. Retratado como um grande líder que inspira seus companheiros e todos a seu redor, o Capitão América teria tudo para ser a tradução do *soft power*, uma forma de exercer poder e influência sem necessariamente utilizar a força, mas do discurso e das imagens; nele, os Estados Unidos são um herói vitorioso sobre seus oponentes. De fato, o Capitão América foi o símbolo da justiça e da liberdade, uma ferramenta ideológica do governo estadunidense, utilizado para aflorar o patriotismo e buscar impor um dever moral e uma posição política de defesa da pátria norte-americana para com seus cidadãos. Além disso, a personagem também fazia parte da construção da ideia de hegemonia americana ao redor do globo, impondo uma visão de que os Estados Unidos representavam o “bem”, e a URSS, os nazistas e diversos outros inimigos políticos do país, representavam o “mal” e deveriam ser destruídos pelo Capitão América, indiretamente os EUA. De forma geral, o Capitão América contribuiu para consolidar a “identidade norte-americana” enquanto “guardiões do mundo”, representando “verdadeira democracia”. Contudo, não podemos também esquecer de que, em algum momento, esse cenário mudou e o Capitão se questionou, questionou ao seu governo e tornou-se, ele mesmo, uma espécie de vilão para o *establishment*.

A influência do Capitão América dentro dos EUA está atrelada aos valores fundantes da identidade americana como liberdade, justiça e igualdade. Estes valores também levam os americanos a formularem uma visão política no contexto de guerras em que os Estados Unidos estão envolvidos, de defensores desses valores que, para eles, fazem parte de quem eles são e do representam para si e para o mundo. E eles funcionam muito bem quando as coisas vão bem. Contudo, há momento em que eles se abalam e, nesses

momentos, também o Capitão se abala e se torna mais um problema do que uma solução para o *soft power*.

Além disso, precisamos lembrar que, se Steve Roger carrega consigo todos os valores norte-americanos e que, para muitas pessoas, isso não é um problema, já que ele defende a liberdade e a justiça, independentemente da nacionalidade ou do local em que acontece o conflito, para outros tantos, essa postura gera um afastamento do personagem. Podemos afirmar que a popularidade do Capitão América é considerável na maior parte do globo e que a maioria das pessoas o reconhecem como um símbolo norte-americano. Contudo, é importante destacar também que ele é recebido de diferentes formas dependendo da força da política externa americana no país em questão e das formas que suas relações tomam. No Oriente, um espaço bastante plural em termos culturais, políticos, econômicos e diplomáticos, a popularidade do personagem varia muito e está ligada, como dissemos, à forma como os Estados Unidos, com seu poderio militar e sua tendência imperialista é vista.

O artigo *Captain America: The Man with No Face* (2011), de Eric Adams, aborda as discussões sobre como as diferentes culturas locais aceitaram e interpretam o personagem na China, lembrando que o país é permeado por camadas de censura de produções culturais estrangeiras. Segundo o autor, o Capitão América é conhecido em alguns círculos de fãs chineses, que, por sua vez, compreendem sua imagem como positiva, mesmo que o discurso oficial atribua ao personagem a representação do papel dos Estados Unidos como uma superpotência global. No Japão, por sua vez, o Capitão América é muito popular entre os fãs de quadrinhos e filmes de super-heróis. Alguns japoneses veem o personagem como o herói americano e símbolo da cultura pop dos Estados Unidos. No entanto, outros remetem o personagem como uma representação do poder militar estadunidense, e como um símbolo de imperialismo cultural; não são, contudo, majoritários. Adams também argumenta que, embora o personagem seja muitas vezes visto como um símbolo do poder militar dos Estados Unidos, ele também é um defensor dos direitos humanos e da justiça, o que pode ser apreciado em muitas partes do mundo e que talvez explique por que ele acaba sendo popular mesmo em espaços um tanto quanto inesperados.

Em uma época em que a imagem dos Estados Unidos no mundo muitas vezes é prejudicada por controvérsias políticas e conflitos militares, o Capitão América oferece uma esperança de que a nação ainda possa representar algo positivo e inspirador (ADAMS, Eric, 2011).

CONCLUSÕES

Analisando a relação que se estabelece entre as histórias em quadrinhos do Capitão América e o governo norte-americano, podemos concluir que os quadrinhos foram utilizados em determinados momentos históricos como um instrumento do *soft power* estadunidense. Ainda que o personagem tenha perpetuado fortes críticas ao governo norte-americano nas

décadas de 1970 e 1990, e lá tenham se afastado desse objetivo, hoje em dia, retornamos a um discurso um pouco mais patriótico e vemos que os quadrinhos voltam a ser uma das muitas ferramentas desse poder não bélico, porém poroso, nem tanto por conta de sua narrativa, mas por conta do ávido consumo de parte dos leitores espalhados pelo mundo, que, muitas vezes, estão culturalmente distantes de Steve Rogers.

Percebemos que, em relação às políticas internacionais, ideologias e discursos patrióticos, as histórias do Capitão América se baseiam no contexto histórico e na posição política dos Estados Unidos em relação a esse contexto, definindo o espaço das narrativas, bem como o ambiente de entretenimento como um elemento de imposição de valores sociais e políticos. Assim, o que percebemos é que os inimigos de cada época são relevantes para o momento em que as histórias são publicadas, com uma espécie de desenvolvimento de um “inimigo da década”, até que o próprio governo norte-americano se torna o vilão e o povo se torna desiludido com suas posições. Como mostrado no livro de Joseph Campbell, *O Poder do Mito* (1988), vilões e heróis podem transpassar a linha do bem e mal e depende do olhar do telespectador ou de quem está narrando a história rotular os personagens.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Eric. **Captain America: The Man with No Face**. Popular Mechanics, New York, v. 188, n. 3, p. 26-27, mar. 2011.

BOBBIO, Norberto; MATTEUCI, Nicola; GIANFRANCO, Pasquino. **Dicionário de Política**. Vol. 1. 11. ed. Brasília: Universidade de Brasília – UNB.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 2014.

CHAGAS, Luciana Z. **Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos**. In: SINAIS - Revista Eletrônica. Ciências Sociais.

CHAUÍ, Marilena. **O que é ideologia**. 2ª ed São Paulo: Brasiliense, 2008.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para Ler o Pato Donald**. 2ª ed. Paz e Terra. 1971.

MARTINELLI, Caio Barbosa. **O Jogo Tridimensional: o Hard Power, o Soft Power e a Interdependência Complexa, segundo Joseph Nye**. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/conjglobal/article/view/47424>. Acesso em: 18 abr 2023.

ROBINSON, Jerry. *My Life in Comics*. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics, 2011.

SANTOS, Aline Martins. **A Segunda Guerra Mundial na Linguagem dos Quadrinhos**. Capitão América: “A Sentinela da Liberdade” ou “O Defensor da América para os Americanos”? In VI congresso de História da Mídia-200 anos de Mídia no Brasil. Historiografia e tendências, 2008, Niterói. Anais do VI Congresso Nacional de História da Mídia, 2008. Disponível em: <https://xdocz.com.br/doc/a-segunda-guerra-mundial-na-linguagem-dos-quadrinhos-283qgy9deo6>. Acesso em: 18 abr 2023.

SANTOS, Rafael de Souza. **História e o Ensino de História nos quadrinhos do Capitão América**. 2019. Trabalho de conclusão de curso de licenciatura em História. Universidade Federal de Sergipe - Centro de Ciências Humanas - Departamento de História. 2019. Disponível em: <https://ri.ufs.br/handle/riufs/12075>. Acesso em: 18 abr 2023.