

Quadrinhos e Política

Nildo Viana*

Universidade Federal de Goiás

Índice

1	A política nos quadrinhos	1
2	Mensagens Políticas nos Quadrinhos	6
3	A Política como determinação dos quadrinhos	11
4	Os Quadrinhos como determinação da história	13
5	Análise de uma Manifestação Política nos Quadrinhos: Os Super-Heróis e as Eleições	15
	Considerações Finais	18
	Referências	19

A RELAÇÃO entre história em quadrinhos e política é bastante complexa. A política se manifesta no universo ficcional dos quadrinhos, bem como os quadrinhos, muitas vezes, repassam mensagens políticas. Além disso, as lutas políticas, os poderes instituídos, atuam sobre os quadrinhos, através da legislação, da censura, da pressão, da intervenção direta. Outra face dessa relação é a influência dos quadrinhos nas lutas políticas e até mesmo na vida política nacional. Nossa análise será sobre esta complexa relação entre quadrinhos e política.

1 A política nos quadrinhos

A política sempre se manifesta no universo ficcional dos quadrinhos. Porém, um primeiro problema surge a partir desta afirmação: o que é

*Professor da Faculdade de Ciências Sociais/UFG – Universidade Federal de Goiás; Doutor em Sociologia/UnB – Universidade de Brasília.

política? Sem dúvida, a palavra política é, como todos os signos, polisêmica (Bakhtin, 1990). A polissemia do termo nos permite complexificar como a política se manifesta nas histórias em quadrinhos. Neste sentido, é possível recordar a afirmação de Lassale (1971, p. 11):

“A política faz lembrar o círculo de Pascal, cujo centro está em toda a parte e cuja circunferência não está em parte nenhuma: isto é, diversas são as definições e múltiplas as vias de acesso que permitem descobrir-lhe a natureza e o significado”.

Apresentaremos as definições mais gerais de política para observarmos esta manifestação concreta no mundo dos quadrinhos. Para alguns, como Aristóteles, o homem é um animal político. Por política, ele entendia a vida na *polis*, a vida comunitária na cidade. Esta concepção está relativamente distante das concepções mais usuais de política. As concepções mais comuns de política apontam para sua percepção como uma esfera separada da sociedade, que teria sua existência comandada pelo Estado. Trata-se de uma concepção restrita de política, pois esta seria apenas a política institucional (Viana, 2003)¹. Uma concepção mais ampla é a marxista. Segundo Marx, a política é toda forma de manifestação da luta de classes (Miliband, 1979; Viana, 2003). Outra concepção é aquela que compreende por política as idéias ou ideologias políticas, ou mesmo os que confundem política e ciência política, o objeto e a ciência que o estuda. Há ainda o significado bem mais restrito de política como projeto e planejamento (o sentido utilizado quando se trata de políticas públicas, educacionais, etc.).

¹ “Hoje costumamos distinguir entre o político e o social, entre o Estado e a sociedade, mas estas são distinções que só se consolidaram, na sua significação atual, no século 19” (Sartori, 1997, p. 158).



Assim, pensar a manifestação da política nos quadrinhos é algo bastante complexo e por isso faremos um recorte e dividiremos a análise

desta manifestação em apenas três aspectos, que consideramos mais importantes e proveitosos para uma análise dos quadrinhos: a política como esfera estatal e especializada das relações sociais; a política como manifestação das lutas de classes; a política como pensamento político.

A manifestação do Estado no mundo dos quadrinhos pode ocorrer através de percepções e atribuições que o universo ficcional realiza². A leitura de determinadas HQ deixa explícito uma determinada percepção do que é o Estado ou o governo. O Estado ou determinado governo pode ser visto como corrupto, totalitário, indesejável e assim por diante. Utilizaremos um exemplo para demonstrar isso. V de Vingança mostra uma sociedade marcada pelo domínio do Big Brother, uma sociedade de vigilância e controle, um regime ditatorial. O personagem central, chamado “V”, se declara anarquista e anti-Estado, mostrando o caráter autoritário deste e como ele é ligado ao processo de dominação e exploração. O poder instituído se intitulava Nórdica Chama. A palavra nórdica relembra o nazismo e aí se vê uma determinada concepção de Estado: ele é equivalente a totalitarismo. Isso é mais verdadeiro ao se recordar o fato de que V de Vingança, segundo seu próprio criador, combate um Estado que é uma metáfora do Estado neoliberal de Margareth Thatcher. Trata-se de uma reprodução fictícia de uma realidade existente, a de um Estado penal (Wacquant, 2001; Viana, 2003; Viana, 2009a). Algumas características do neoliberalismo da época de Thatcher podem ser vistas em suas páginas, tal como o autoritarismo, perseguição aos imigrantes, negros, opositores políticos.

Diversos outros exemplos poderiam ser elencados. No entanto, julgamos que apenas mais um seja suficiente. A série “As Aventuras de Tintim”, apresentava diversas concepções de determinados governos em seu universo ficcional. As chamadas “repúblicas de bananas” na América Latina, o governo japonês e sua política imperialista na década de 1930 e muitas outras referências a governos e ditaduras. Basta recordar uma das mais famosas histórias da série “As Aventuras de Tintim”, censurada e de difícil acesso até sua nova e recente edição, *Tintin no País dos Sovietes*, onde desmascara o caráter ditatorial do governo “bolchevique” durante a vigência do capitalismo de Estado russo (vul-

² Sem dúvida, existem várias definições de Estado. Na nossa análise, consideramos Estado uma relação de dominação de classe mediada pela burocracia (Viana, 2003).

garmente chamado de “socialismo real”) no final da década de 1920. As ditaduras latino-americanas não são poupadas:

“Depois Tintin desembarca na América Latina, para encontrar um ídolo arumbaia, roupa do museu etnográfico (O Ídolo Roubado, 1937). Hergé aproveita esta circunstância para apresentar, humoristicamente, as repúblicas de opereta, onde os generais Alcazar e Tapioca se apossam do poder, alternadamente (Tintin aprende aqui algumas coisas, pois diante da parece onde vai ser executado, assistirá as peripécias ultra-rápidas da ‘revolução’)! Finalmente vence Alcazar e Tintin é nomeado ajudante-de-campo; mas os homens dos ‘trusts’ americanos e ingleses agitam-se e preparam uma armadilha a Alcazar. Finalidade: declarar guerra a Nuevo Rico, país vizinho, visto que há um lençol de petróleo que se estende dos dois lados da fronteira. O americano Chiklet dirige a ofensiva: ‘vá, general, reflita no assunto’, murmura-lhe ao ouvido. ‘É do seu interesse. Repito-lhe que declare guerra a Nuevo Rico; anexe os terrenos petrolíferos e o seu país ficará com 35% dos lucros que a nossa sociedade tiver. Destes 35% ficarão para si 10%’. Como recusar? A oferta é tão tentadora! Mas não têm armas. Encarregar-se-á disto Bazil Bazaroff, comerciante de canhões. Irá vender seis dúzias de 75 T.R.6.P. com 60 000 obuses (pagamento em 12 prestações) e fará o mesmo negócio com o general Mogador, que preside os destinos de Nuevo Rico” (Marny, 1970, p. 88-89).

A política nos quadrinhos também se expressa como manifestação da luta de classes. Isso é, de certa forma, visível em *V de Vingança*, mas isto é apenas uma de suas manifestações. Um exemplo russo seria *Oktyabrina (Octobriana)*, nome cuja origem é a Revolução de Outubro de 1917, porém, buscando representar a classe operária russa contra a burocracia estabelecida. No caso brasileiro é possível citar *Saci-Pererê*, de Ziraldo. Alguns autores vinculam este personagem com o populismo brasileiro (Pimentel, 1989; Cirne, 1982), o que significa, que além de aproximação com determinada ideologia política e governo estabelecido, mostra uma determinada manifestação ficcional da luta de classes:

“Como publicação pertencente ao esquema da indústria da cultura surgida à sombra da democracia populista brasileira, Pererê guarda com esta a mais íntima ligação, conservando visivelmente as principais características apresentadas, à sua época, pela cultura em geral. Dentre a caracterização do populismo presente nas histórias, o discurso deixa transparecer desde a terminologia dos movimentos de esquerda até a conciliação de classes, passando pelo estereótipo do homem simples e por um conceito apologético de povo” (Pimentel, 1989, p. 64).

2 Mensagens Políticas nos Quadrinhos

Mensagens no sentido de atacar/defender governos, no sentido explicitar as lutas de classes ou tomar partido de uma delas, no sentido de manifestar ideologemas políticos³, são visíveis em muitas HQ. O uso dos quadrinhos para repassar mensagens políticas remonta suas origens históricas.

“Em parte herdeira da caricatura, a banda desenhada esteve desde a sua origem comprometida ideologicamente. Töpffer, um suíço liberal, desenhou em 1845 uma sátira dos revolucionários com *L’Histoire d’Albert Simon de Nantua*. Pelo seu lado, o republicano francês Nadar, mais conhecido pelos seus trabalhos de fotografia, imaginou em 1848 uma sátira dos conservadores com *La Vie Publique Et Privée de Monsieur Réac*. Do mesmo modo, as bandas desenhadas militantes – comprometidas numa ação guerreira ou política – são manifestamente ideológicas: por exemplo, as séries francesas durante a primeira Grande Guerra Mundial, as séries americanas durante a Segunda Guerra, ou durante os conflitos da Coreia ou do Vietnã, a banda desenhada chinesa e a banda desenhada cubana. Nestas séries, o ‘mau’

³ Ideologema é um fragmento de uma ideologia, tendo em vista que essa é caracterizada por ser um pensamento complexo, uma falsa consciência sistemática da realidade que, devido à sua sistematicidade, não pode ser repassada em sua totalidade para o mundo ficcional, sendo que apenas fragmentos são possíveis nesse caso.

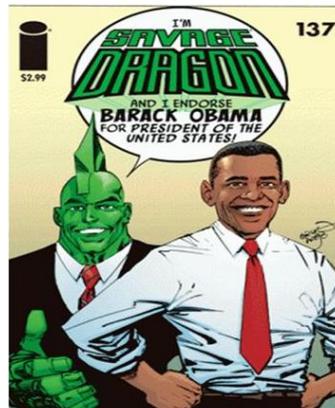
é simultaneamente o inimigo, claramente designado em termos étnicos, de classe social ou de nacionalidade” (Renard, 198, p. 178).

Uma das mensagens políticas presente nos quadrinhos é a mensagem eleitoral. Isto pode ser visto desde em quadrinhos fabricados exclusivamente para fins eleitorais até personagens famosos e revistas tradicionais. No primeiro caso temos George Wallace, candidato a governador do Alabama, que se beneficiou, em sua candidatura, com o lançamento de uma revista racista que apresentava sua biografia e plataforma de governo. A revista, hoje disponível na internet em idioma inglês, faz propaganda eleitoral e defende o racismo⁴.



⁴ Veja: <http://www.ep.tc/georgewallace/>.

No que se refere aos quadrinhos do grande capital editorial, o mundo dos super-heróis é exemplar nesse aspecto. Basta olhar a última eleição norte-americana e ver que alguns super-heróis declararam firmemente seu apoio e voto. Apesar de alguns colocarem que “Super-Heróis não votam” (vejam análise no final do presente artigo), eles declaram seu apoio e voto. O apoio pode ser do Superman (DC Comics) ou de Dragon (Image Comics), ou seja, de qualquer super-herói. O candidato Obama foi retratado com a imagem clássica de Superman tirando a camisa e mostrando o símbolo do seu uniforme (S para Superman e O para Obama). Na Revista de Savage Dragon, o então candidato a presidência dos EUA, Barack Obama, aparece o super-herói declara seu apoio a ele.



Os quadrinhos também repassam outros tipos de mensagens políticas, vinculadas à luta de classes, por exemplo. Indo além das versões quadrinizadas de obras políticas, é preciso reconhecer que quadrinhos como os dedicados a eventos históricos marcados pela luta de classes e obras fictícias que a reproduzem em seu universo, tal como a já citada Octobrina e V de Vingança. Cabe destaque a obra de Jacques Tardi e Jean Vautrin, *O Grito do Povo – Os Canhões do 18 de Março*, obra que reproduz sobre a forma ficcional os acontecimentos durante a Comuna de Paris, primeira experiência autogestionária na história da sociedade moderna, quando os trabalhadores instauraram o que Marx denominou “autogoverno dos produtores” (Marx, 1986).

Quadrinhos que apresentam críticas ao capitalismo, o que deixa evidente uma concepção política anticapitalista ou pelo menos não-capitalista, também existem, tal como *Ferdinando e os Shmoos* e *Era Urso?*. Escrito por Frank Tashlin, *Era Urso?* conta a história de urso que estava hibernando que, ao acordar, vê sua floresta totalmente devastada e uma grande rodovia aparecia em seu lugar. Ao andar pelas ruas, todos pensam que ele é um operário preguiçoso que não fazia barba e logo o constroem a executar trabalho alienado. Por detrás de tudo isto, uma percepção crítica da sociedade moderna se desenha, no qual a

hierarquia, a alienação, a impossibilidade de comunicação, se manifestam na vida cotidiana de uma sociedade que vive em função do lucro.

Ferdinando é um dos mais famosos personagens das histórias em quadrinhos, cujo humor e crítica social se juntam em seu universo ficcional. Na história *Ferdinando e os Shmoos*, uma crítica corrosiva ao capitalismo é apresentada. Os Shmoos poderiam ser alimentos gratuitos para todos, o que logo traz a recusa e perseguição, inicialmente pelos capitalistas da indústria alimentar. A contradição entre felicidade e capitalismo se manifesta com toda evidência. Uma frase de um capitalista deixa isso mais claro: “camaradas, esta é uma crise! Se não fizermos algo depressa, todos serão felizes!” e outro pergunta qual indústria será atingida após a indústria alimentar, enquanto um outro já avisa que a dos transportes será atingida, pois não se transportará mais alimentos. Engraçadíssima é a tira que mostra esse diálogo e a fila de capitalistas para pular a janela e se suicidar. Numa sociedade onde tudo é mercadoria, uma reviravolta é provocada pelo alimento reconvertido em produto não-mercantil, valor de uso apenas, gratuito. O mais curioso é que a história foi produzida em 1948, durante o Marchartismo e seu sistema de censura e delação.



A manifestação de ideologemas políticos é comum, principalmente o chamado “anticomunismo”, na verdade a propaganda anti-soviética. Isto é visível, por exemplo, no caso dos super-heróis da Image Comics (Dragon, Spawn, Witchblade, Angela, etc.) a partir dos anos 1980, mas também sendo comum em outras revistas e personagens, tal como no caso do Capitão América e outros. Na época da Segunda Guerra Mundial, a propaganda antinazista e contra o Japão se



tornou abundante nas revistas em quadrinhos. A ideologia americanista está presente através de determinados ideogramas não apenas de forma explícita, mas também implícita. O Capitão América, com sua roupa que reproduz a bandeira americana é o líder da equipe Os Vingadores. A sua liderança é homóloga ao papel de líder mundial dos EUA e sempre representa uma suposta capacidade de liderar, bom senso, etc., que é tipicamente norte-americana. Os ideogramas políticos a favor da ordem estabelecida são mais variadas e comuns. No caso dos super-heróis, isto é visível no caso de Batman, Superman e vários outros, sempre ao lado do poder estatal. O mesmo ocorre com os já citados super-heróis da Image Comics. Os quadrinhos policiais e outros também reproduzem esta aliança com o poder estatal via ligação com o aparato policial. O papel de líder mundial se reproduz nos heróis colonizadores, Tarzan e Fantasma, brancos que se tornam líderes no continente africano. Flash Gordon enfrenta o planeta Mongo (que lembra a palavra Mongol) e o seu ditador, o imperador Ming, como nome e aparência oriental. Outras formas de mensagens não diretamente políticas mas que tem por detrás de si uma concepção política conservadora pode ser vista nos personagens Disney, como Tio Patinhas, Pato Donald, etc. (Dorfman e Mattelart, 1980) ou então Zorro, o cowboy (Dorfman e Jofré, 1978).

3 A Política como determinação dos quadrinhos

A política também se relaciona com os quadrinhos sendo uma de suas determinações, tanto na esfera da produção quando da distribuição e divulgação. As lutas políticas acabam interferindo nas produções de quadrinhos. A nova safra de Super-Heróis representada pela revista *The Authority*, por exemplo, revela concepções e valores intimamente ligados com o movimento antiglobalização e as mudanças sociais a partir da nova fase do capitalismo mundial (Viana, 2008; Viana, 2011), marcada por um novo regime de acumulação (Viana, 2009a).

O Estado, no entanto, exerce uma interferência muito mais ampla e direta na produção dos quadrinhos. Uma destas formas é através da censura. Desde o caso clássico da criação do Comics Code até hoje a censura atua. A criação do Comics Code ocorreu devido pressões com publicações anti-quadrinhos que promoveram a criação de uma comissão no senado americano, que era



basicamente um processo de auto-censura imposto pelo capital editorial para evitar pressão estatal e popular. O Comics Code, criado pela recém constituída CMAA – Comic Magazine Association of América – era um selo de “qualidade” que era colocado na parte superior e do lado direito (ou esquerdo) das revistas. A censura do Comics Code atingir quadrinhos eróticos, de terror, políticos, entre outros. Leis também foram criadas, tal como na França e Brasil. A legislação passou a ser outro elemento inibidor que permanece até os dias atuais.

O Estado, no entanto, em muitos casos realiza uma intervenção mais poderosa ainda, através da produção de quadrinhos. Isso ocorre principalmente nos regimes capitalistas estatais (União Soviética, China, Cuba) e regimes ditatoriais fascistas. Mas muitos governos financiam ou publicam quadrinhos. No caso brasileiro, o governo estadual de São Paulo lançou, em 2009, a revista “*A Revolução Constitucionalista de 1932 em Quadrinhos*”, para citar apenas um exemplo. No Japão, *As Aventuras de Dankichi* mostra a ambição expansionista deste país, no qual um jovem japonês desembarca no sul do Pacífico e se torna rei dos nativos (Gubern, 1979). Isso também ocorreu na França e Espanha, entre outros países, em momento de guerra. O caso italiano é ainda mais curioso:

“A Itália fascista produziu alguns exemplos muito significativos de potilização das histórias em quadrinhos. Em 1938, o Governo deste país proibiu a publicação de comics norte-americanos, julgados ‘contrários ao espírito nacional-fascista’. Porém, como seus personagens haviam calado solidamente no público, a proibição foi iludida pelos desenhistas e guionistas, rebatizando com nomes do país os grandes arquétipos vetados pela censura. Assim, Flash

Gordon continuou a publicar-se com desenhos de Giove Toppi e guiões⁵ de Federico Fellini. Ainda em 1938, com a ideia de substituir os populares personagens norte-americanos, Carlo Cossio, sobre guião de Vincenzo Baggioli, deu vida a Dick Fulmine, personagem musculoso de nome oportunamente ítalo-americano – dado que perderia o ‘Dick’ quando a Itália teve que enfrentar os anglo-americanos nos campos de batalha –, ao qual foi dado o rosto de Primo Carnera, glória internacional do pugilismo italiano. Herói apoiado nas excelências da força física mais que na sagacidade ou na inteligência, foi levado pelos seus autores a combater na Guerra Civil espanhola, nas frentes da África colonial e da União Soviética” (Gubern, 1979, p. 26-27).

Outra forma pela qual o mundo político influencia os quadrinhos é através do seu uso político. Normalmente as HQ manifestam mensagens e concepções políticas, mas em determinados períodos isso se torna demasiadamente explícito. Isto ocorreu principalmente com a emergência da Segunda Guerra Mundial, o que deu visibilidade ao caráter político dos heróis e super-heróis, que “entraram na guerra”, embora alguns fossem filhos dela, tal como o Capitão América (Viana, 2005). Os heróis da época lutavam contra os opositores além do super-herói cujo uniforme era a bandeira dos Estados Unidos. Este foi o caso de *O Príncipe Valente*, lutando contra os hunos (germânicos), Dick Trace e Agente X-9 combatendo espões e Tarzan enfrentando soldados nazistas (Bibe-Luyten, 1987). O Pato Donald e muitos outros se engajaram nesta guerra ideológica.

4 Os Quadrinhos como determinação da história

Os quadrinhos influenciam os leitores? Influenciam o comportamento político? Ao repassarem ideologemas também influenciam os leitores em suas escolhas políticas? Sem dúvida, para gente como o psiquiatra F. Wertham, a resposta é positiva, pois sua campanha contra os quadri-

⁵ Guião (português europeu) é o mesmo que roteiro ou argumento, é a forma escrita que a história assume antes de sua produção.

nhos buscava justamente mostrar os efeitos nefastos destes sobre a juventude⁶. Essa análise é ainda hoje repetida por muitos.

Porém, a influência dos quadrinhos é muito menor do que se pensa e ocorre muito menos no que se refere à consciência e concepções políticas e muito mais no que tange ao inconsciente coletivo (Viana, 2005). Apenas os leitores mais experientes e atentos para as questões políticas é que perceberão certas posições e concepções, mas estes já possuem suas próprias concepções e posições antes da leitura e que foram produzidas em outros processos diferentes da leitura de quadrinhos.

A maior influência no sentido de atingir a consciência e as escolhas políticas ocorre nas mensagens mais repetitivas dos personagens, tal como o moralismo (“o crime não compensa”), determinado senso de justiça, o heroísmo, etc. Claro que os quadrinhos produzidos especificamente com fins políticos, tal como os eleitorais, podem ser bem mais eficaz, mas nesse caso não são os quadrinhos fictícios que convencem eleitoralmente e sim o jogo de imagem e as mensagens que realizam esse papel.

Sem dúvida, determinados quadrinhos, em determinados contextos, poderão exercer maior influência, tal como no caso da Segunda Guerra Mundial, já que o heroísmo era uma necessidade neste período e havia um clima consensual quanto aos objetivos da guerra. De qualquer forma, em maior ou menor grau existe uma certa influência das HQ na formação de valores, sentimentos e concepções e isso irá influenciar determinadas tomadas de posição ou escolhas políticas. E nesse ponto, os valores assumem um papel de grande importância para a determinação não apenas das escolhas políticas como das escolhas em geral. Os valores fundamentais do indivíduos servem como mecanismos de escolhas de outros valores e são constituídos socialmente, inclusive pelo processo de socialização e pelo acesso aos meios de comunicação (Viana, 2007), tal como as histórias em quadrinhos, reprodutoras de valores.

⁶ “Começou-se uma campanha contra as HQ [após o fim da Segunda Guerra Mundial – NV]. Muitos artigos e livros apregoavam que os quadrinhos eram maléficos para as crianças e que eram os culpados pela delinquência juvenil. O mais famoso foi o livro *A Sedução dos inocentes*, de Frederic Wertham. Através de uma seleção parcial, procurava ele demonstrar que os responsáveis por todos os males do mundo eram os quadrinhos. Chegava a absurdos como o exemplo da moça que virou prostituta porque lia HQ” (Bibe-Luyten, 1987, p. 36-37).

5 Análise de uma Manifestação Política nos Quadrinhos: Os Super-Heróis e as Eleições

As manifestações políticas nos quadrinhos são sutis. Às vezes, no entanto, ficam mais claras quando manifestam posições referentes a regimes políticos e governos. Um exemplo pode esclarecer a sutileza da mensagem política por detrás das histórias em quadrinhos. A história “Heróis não Votam” expressa uma determinada posição política e servirá como exemplo para nossa análise.

A história da Liga da Justiça da América ocorre num contexto de eleições presidenciais, com quatro candidatos a presidência: o democrata David Brewster, o republicano Bob Ridgeway, e ainda Kate McLellan e Martin Suarez. Atentados terroristas contra os candidatos ocorrem e a grande trama se dá na busca de descobrir e impedir o assassino, além de, obviamente, prendê-lo. Porém, além desta situação problemática principal existe uma outra, que é a da posição dos super-heróis diante do processo eleitoral. Tudo começa quando o Arqueiro Verde, o mais politizado dos super-heróis da DC Comics⁷, declara seu apoio ao candidato David Brewster, o candidato mais à esquerda⁸. Outros super-heróis começam a demonstrar sua opção política e a situação vai ficando cada vez mais complicada. A declaração de apoio do Arqueiro Verde rende um grande avanço nas pesquisas eleitorais para o candidato Brewster, sendo que o mesmo não ocorre com os demais candidatos, já que os super-heróis que se manifestam não estão entre os mais populares e de maior credibilidade. Uma discussão entre Arqueiro Verde e Lanterna Verde recorda os anos 1970, um à esquerda e o outro à direita. Cada vez mais super-heróis vão declarando seu apoio, mas sem grandes reviravoltas eleitorais, até que a Mulher-Maravilha declara seu voto para o neoliberal Bob Ridgeway⁹, o que altera o quadro eleitoral.

Porém, alguns super-heróis defendem a neutralidade eleitoral, espe-

⁷ Nos anos 1970, Arqueiro Verde se tornou mais politizado e de “esquerda”, entrando em constantes polêmicas com o Lanterna Verde, de posição conservadora (Viana, 2011).

⁸ Nos EUA seria considerado de esquerda, mas isto é devido ao pensamento conservador norte-americano, que faz um candidato do Partido Democrata ser de esquerda, o que em outros países seria de centro ou direita, para usar terminologia problemática do mundo político institucional.

⁹ Uma vez no governo, todos adotam uma política neoliberal, mas na campanha

cialmente os dois grandes líderes da Liga da Justiça: Batman e Superman. Eles não declaram apoio e nem entram em discussões públicas ou mesmo na Liga da Justiça sobre isso. O Superman se envolve na discussão devido pressão de sua esposa, como Clark Kent, em declarar de quem será o seu voto. Ele defende que o voto é secreto e ela contrargumenta dizendo que ele sabe em quem ela votará (que pela descrição¹⁰ é Ridgeway ou Suarez, sendo mais provável o primeiro). Apesar da insistência de Lois Lane, ele não revela, nem mesmo no final da história, após ambos já terem votado. A posição de Superman é manifesta em entrevista concedida a Lois Lane, após muita insistência desta e da imprensa em geral. Ele, após dizer que o criminoso estava preso e não representar mais ameaça, faz o seu discurso:

“A minha esperança é que o foco desta eleição retorne agora às propostas dos candidatos para o futuro do país. E com isso sinto-me obrigado a responder uma pergunta que foi apresentada a mim. Quem eu desejo ver como o próximo presidente dos Estados Unidos. Eu tenho uma escolha. Existe um entre esses quatro ótimos representantes que irá liderar melhor esta nação. Mas seria irresponsável de minha parte compartilhar isso com vocês. Assim como sinto que tenha sido errado que qualquer um de nós que combate a injustiça, os chamados “heróis”, permitamos que nossas opiniões sejam conhecidas nesta que é a mais importante das ocasiões. Para começar, quem quer que seja eleito ao mais alto posto do país, não deve pensar que não terá o nosso apoio total. Que nossas fidelidades são mais fortes junto a um candidato derrotado. Vocês compreendem e sempre compreenderam, que a nossa missão, é proteger não somente esta nação, mas este mundo... e todos os mundos

eleitora, nesta ficção dos quadrinhos, quem assume o discurso neoliberal é Ridgeway e Suarez.

¹⁰ “Sou orgulhosamente a favor de uma força militar forte, um governo moderado, impostos baixos e máxima liberdade individual”. Obviamente que este é o programa neoliberal, entendendo por “governo moderado” o que menos intervém, deixando a “mão invisível” do mercado regular a economia, o que é complementado por impostos baixos e máxima liberdade individual. A força militar forte já se refere à política externa e também em acordo com a ideologia neoliberal nos países imperialistas.

além das estrelas. Nós não respondemos a ninguém... portanto, nós não governamos. Somos heróis. E nós servimos. Eu acredito que o privilégio de escolher quem irá nos liderar é um direito sagrado. Um que deve permanecer para sempre intacto. Nós não escolhemos lados. As batalhas que travamos são maiores do que aquelas no âmbito político. Me machucaria pensar que o presidente pudesse acreditar que ele ou ela não poderia contar conosco, nos procurar ou confiar em nós. Mas o mais importante... é que se nós nos envolvermos nesta eleição... em qualquer eleição... estaremos traindo vocês, a quem nos dedicamos para servir e proteger. Existe uma aliança implícita entre vocês e nós. Vocês nos permitem servir por fora das leis de qualquer país. Nossas ações não são governadas por ninguém. Não recebemos recompensas pelo nosso sucesso, nem punições pelo nosso fracasso. Vocês escolhem. Vocês decidem. E nós iremos, como sempre... proteger”

Esse discurso, quase no final da história, que termina com o casal votando e Clark Kent resistindo à pressão de Lois Lane para dizer em quem votou, é a parte na qual a mensagem política fica mais clara. A posição dos super-heróis, no discurso de Superman, é o mesmo do policial, do soldado do exército e do funcionário público. Ele é um “servidor” da população e cuja fidelidade é com o Presidente – independente de suas preferências políticas partidárias. O papel de “polícia do mundo” (Marny, 1970) está preservado, bem com sua suposta “neutralidade”. Os valores manifestos são a importância das eleições (“a mais importante das ocasiões”), o direito ao voto (“privilégio”, “direito sagrado”), todos os candidatos são bons (“quatro ótimos candidatos”). Os desvalores explicitados são a manifestação de opinião e dos super-heróis sobre as candidaturas (“sinto que tenha sido errado”). Esses valores são legitimados racionalmente através de uma suposta “aliança implícita” entre os super-heróis e a população e o líder escolhido por essa deve receber o “apoio total”. O super-herói está acima das questões do “âmbito político”.

Sem dúvida, o discurso de Superman tem base no bom senso e conservadorismo político, a exaltação da democracia americana e da democracia representativa em geral, o que nada tem de “neutro”, apesar

do discurso da neutralidade. Ao defender as regras do jogo, ele defende o jogo e suas regras. O total desconhecimento da origem dos supervilões e criminosos comuns que dão sentido à vida dos super-heróis e sua raiz social e, portanto, relacionada com a política, e com a sociedade em sua totalidade. Batman, em *A Piada Mortal*, apresenta uma outra versão, ao mostrar o processo de produção social do criminoso e, inclusive, o seu próprio papel nesta produção (Viana, 2011). O discurso político do Superman é o do modo de vida americano, mais uma manifestação quadrinista do americanismo, a potencia líder mundial, pois sua missão não é proteger apenas os EUA, mas todas as nações e planetas, tal como faz este país com sua política imperialista.

Considerações Finais

Apresentamos um breve panorama da relação entre histórias em quadrinhos e política. Claro que inúmeros outros exemplos poderiam ter sido citados, bem como diversos outros elementos acrescentados. Porém, devido ao caráter amplo da relação entre política e quadrinhos, preferimos uma versão mais panorâmica.

As histórias em quadrinhos, como qualquer outro produto cultural em nossa sociedade, possui uma relação íntima com a política. As histórias em quadrinhos, a partir de seu processo de mercantilização, o que produz a profissionalização e burocratização, se tornam cada vez mais controladas e vazias de conteúdo. O papel proeminente do capital editorial no seu processo de produção lhe impõe limites que não se encontra em outras formas ficcionais. Além disso, no caso de grande parte dos personagens, o seu direito pertence não ao criador e sim à editora, o que o faz ter mudanças ao passar para a mão de outros roteiristas e desenhistas, tal como no caso exemplar dos super-heróis da DC Comics, que tiveram, para resolver as contradições estabelecidas nas histórias dos personagens (em algumas versões do Superman, ele surgia apenas na idade adulta, em outras, havia o Superboy), criando as “infinitas terras”, em cada uma existindo os super-heróis sob formas diferentes.

Isso também promove, na maioria dos casos, um processo de produção coletiva semelhante ao que ocorre com o cinema¹¹, o que significa que o processo criativo é mais complexo e possui muitos indivíduos

¹¹ Sobre o cinema como produção coletiva, cf. Viana, 2009b.

com suas idiossincrasias envolvidos no processo de produção. Existem casos, no entanto, que o criador consegue manter um maior controle sobre sua obra e alguns são roteiristas e desenhistas simultaneamente, o que facilita tal controle. Porém, a proeminência do capital editorial faz com que as histórias em quadrinhos se tornem dominadas pela dinâmica capitalista e mercantil, o que significa que suas mensagens tendem a ser predominantemente conservadoras.

No entanto, isso não é o que ocorre em todos os casos, existem as exceções, devido às próprias contradições do capital editorial. O caso de Ferdinando é exemplar: a crítica social expressa em suas histórias não agradava aos detentores do poder e ao capital editorial, mas tinha público e rendia lucro, ou seja, era suportado por não ser algo como um Shmoo, gratuito. Da mesma forma, desenhistas e/ou roteiristas famosos, que já conquistaram um público próprio, ganham maior autonomia para o desenvolvimento de suas obras. O círculo *underground* também promove a criação de quadrinhos contestadores e que fogem a regra do jogo do capital editorial.

A afirmação e a recusa da política institucional (Estado, governo, democracia), as mais variadas posições diante dos governos, a manifestação da luta de classes, se colocando a favor de uma ou outra classe, a manifestação das mais variadas concepções políticas, isto tudo se encontra no mundo dos quadrinhos. Num sentido mais amplo da palavra política (toda forma de manifestação da luta de classes ou relações de poder), é possível afirmar que os quadrinhos são eminentemente políticos, só que manifestando concepções políticas distintas, que varia com histórias, personagens, épocas, etc. Os quadrinhos são produtos sociais e na sociedade moderna tudo carrega a marca da política.

Referências

- BAKHTIN, Mikhail. (1990) *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. São Paulo, Hucitec.
- BIBE-LUYTEN, Sonia. (1987). *O Que é História em Quadrinhos*. 2ª edição, São Paulo, Brasiliense.
- CIRNE, M. (1982). *Uma Introdução Política aos Quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé.

- DORFMAN, Ariel & JOFRÉ, Manuel. (1978). *Super-Homem e seus Amigos do Peito*. Rio de Janeiro, Paz e Terra.
- GUBERN, Roman. (1979). *Literatura da Imagem*. Rio de Janeiro, Salvat.
- LASSALE, Jean-Pierre. (1971). *Introdução à Política*. Lisboa, Dom Quixote.
- MARNY, Jacques. (1970). *Sociologia das Histórias aos Quadrinhos*. Porto, Civilização.
- MARX, Karl. (1986). *A Guerra Civil na França*. São Paulo, Global.
- MILIBAND, Ralph. (1979). *Marxismo e Política*. Rio de Janeiro: Zahar.
- PIMENTEL, Sidney V. (1989) *Feitiço Contra o Feiticeiro. Histórias em Quadrinhos e Manifestação Ideológica*. Goiânia, Cegraf.
- RENARD, Jean-Bruno. (1981). *A Banda Desenhada*. Lisboa, Presença.
- SARTORI, Giovanni. (1997). *A Política*. 2ª edição, Brasília: Edunb.
- VIANA, Nildo. (2009b). *A Concepção Materialista do Cinema*. Porto Alegre, Asterisco.
- VIANA, Nildo. (2011). *Breve História dos Super-Heróis*. In: REBLIN, I. e VIANA, N. *Super-Heróis, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Idéias e Letras.
- VIANA, Nildo. (2003). *Estado, Democracia e Cidadania. A Dinâmica da Política Institucional no Capitalismo*. Rio de Janeiro: Achiamé.
- VIANA, Nildo. (2005). *Heróis e Super-Heróis no Mundo dos Quadrinhos*. Rio de Janeiro, Achiamé.
- VIANA, Nildo. (2009a). *O Capitalismo na Era da Acumulação Integral*. São Paulo: Idéias e Letras.

VIANA, Nildo. (2008). *O Que Dizem os Quadrinhos?* Sociologia, Ciência & Vida, v. 17, p. 53-62.

VIANA, Nildo. (2007). *Os Valores na Sociedade Moderna*. Brasília, Thesaurus.

WACQUANT, Löic. (2001). *As Prisões da Miséria*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar.