



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO SOCIOECONOMICO
DEPARTAMENTO DE ECONOMIA E RELAÇÕES INTERNACIONAIS
CURSO DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS

Matheus Lira de Oliveira

Heróis da Nação: Uma Análise Iconográfica de Símbolos Culturais e Políticos nos
Trajes e Logotipos de Super-Heróis como Reflexo da Hegemonia Americana

Florianópolis

2023

Matheus Lira de Oliveira

Heróis da Nação: Uma Análise Iconográfica de Símbolos Culturais e Políticos nos Trajes e Logotipos de Super-Heróis como Reflexo da Hegemonia Americana

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Relações Internacionais do Centro Socioeconômico da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Relações Internacionais.
Orientador: Prof.Márcio Roberto Voigt, Dr.

Florianópolis

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Oliveira, Matheus Lira de

Heróis da Nação : Uma análise Iconográfica de Símbolos
Culturais e Políticos nos Trajes e Logotipos de Super-Heróis
como Reflexo da Hegemonia Americana / Matheus Lira de
Oliveira ; orientador, Márcio Roberto Voigt, 2023.

77 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro
Socioeconômico, Graduação em Relações Internacionais,
Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Relações Internacionais. 2. Super-Heróis. 3.
Quadrinhos. 4. Iconografia. 5. Estados Unidos. I. Voigt,
Márcio Roberto . II. Universidade Federal de Santa
Catarina. Graduação em Relações Internacionais. III. Título.

Matheus Lira de Oliveira

Heróis da Nação: Uma análise Iconográfica de Símbolos Culturais e Políticos nos Trajes e Logotipos de Super-Heróis como Reflexo da Hegemonia Americana

Florianópolis, 21 de novembro de 2023.

O presente Trabalho de Conclusão de Curso foi avaliado e aprovado pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Márcio Roberto Voigt, Dr.
Universidade Federal De Santa Catarina

Prof. Daniel Ricardo Castelan, Dr.
Universidade Federal De Santa Catarina

Profa. Sandra Regina Leal, Dra.
Universidade Federal De Santa Catarina

Certifico que esta é a **versão original e final** do Trabalho de Conclusão de Curso que foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharel em Relações Internacionais por mim e pelos demais membros da banca examinadora.



Documento assinado digitalmente

Marcio Roberto Voigt

Data: 28/11/2023 13:06:48-0300

CPF: ***.645.999-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Prof. Dr. Márcio Roberto Voigt
Orientador

Florianópolis, 2023.

Destino este trabalho a todos os esforços dedicados ao longo desta jornada.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Christiane, a mulher mais forte e guerreira que conheci. Ela me inspirou a manter o foco e lutar incansavelmente para alcançar as minhas metas. Ao meu pai, Jair, que, mesmo distante, sempre esteve presente, apoiando-me incondicionalmente.

Às minhas irmãs, Joyce, Tatyane, Stefany e Gabryela, por sua constante motivação e crença em mim ao longo desta jornada.

Ao meu padrasto, Wilson, pela dedicação constante e carinho incansável.

Ao Cursinho Comunitário Pimentas, por proporcionar-me a oportunidade de ingressar em uma universidade e por moldar a minha visão crítica e sensibilidade para questões sociais.

Ao professor Marcio Voigt por sua valiosa orientação na elaboração da minha monografia e por seu estímulo constante ao desenvolvimento de uma perspectiva crítica nas Relações Internacionais.

À Universidade Federal de Santa Catarina e ao Centro Socioeconômico, bem como aos dedicados professores e professoras, pelos cinco anos de aprendizado e por desenvolver um pensamento crítico e científico essencial para o meu crescimento.

Aos meus amigos, cada um de vocês, à sua maneira única, tornou os meus dias difíceis mais suportáveis e compartilhou comigo os momentos de alegria.

Por fim, agradeço a todos aqueles que fizeram parte desta incrível trajetória.

RESUMO

Nesta monografia, a influência dos super-heróis dos quadrinhos nos Estados Unidos durante o período da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria é explorada, com um foco especial em seus trajes e logotipos. Ao longo dos últimos anos, esses lendários ícones consolidaram-se como elementos da cultura contemporânea, atraindo diversos públicos e transmitindo princípios e ideais. A pesquisa está organizada em três partes distintas. Na primeira seção, uma base teórica é estabelecida ao investigar conceitos relacionados ao poder global e à influência da indústria do entretenimento na formação da hegemonia dos Estados Unidos, explorando a interligação entre cultura e política, o que proporciona um contexto significativo para análises subsequentes. A segunda parte aprofunda a história e a evolução dos super-heróis, explorando suas origens na Era de Ouro das histórias em quadrinhos e o surgimento de ícones como Superman, Batman, Capitão América e Mulher-Maravilha, além de destacar figuras notáveis como Homem de Ferro e Pantera Negra. O terceiro segmento concentra-se na representação visual dos heróis, em particular, em como seus trajes e emblemas incorporam símbolos culturais e nacionais, transmitindo valores americanos. Para essa análise, uma estrutura teórica e metodológica é utilizada para examinar elementos visuais, como cores e símbolos específicos presentes nesses trajes e emblemas. Este estudo combina métodos de pesquisa bibliográfica e análise iconográfica para proporcionar uma compreensão do fenômeno dos heróis das histórias em quadrinhos e de como suas representações visuais desempenham um papel crucial na cultura, política e sociedade estadunidense.

Palavras-chave: Super-heróis; Estados Unidos; Segunda Guerra Mundial; Guerra Fria; Iconográfica.

ABSTRACT

In this monograph, the influence of comic book superheroes in the United States during the periods of World War II and the Cold War is explored, with a special focus on their costumes and logos. Over the past years, these legendary icons have solidified themselves as elements of contemporary culture, attracting diverse audiences and conveying principles and ideals. The research is organized into three distinct parts. In the first section, a theoretical foundation is established by examining concepts related to global power and the influence of the entertainment industry in shaping U.S. hegemony, exploring the interconnection between culture and politics, which provides significant context for subsequent analyses. The second part delves into the history and evolution of superheroes, exploring their origins in the Golden Age of comic books and the emergence of icons like Superman, Batman, Captain America, and Wonder Woman, as well as highlighting notable figures like Iron Man and Black Panther. The third segment focuses on the visual representation of these heroes, particularly how their costumes and emblems incorporate cultural and national symbols, conveying American values. For this analysis, a theoretical and methodological framework is employed to examine visual elements such as specific colors and symbols present in these costumes and emblems. This study combines methods of bibliographic research and iconographic analysis to provide an understanding of the phenomenon of comic book heroes and how their visual representations play a crucial role in American culture, politics, and society.

Keywords: Superheroes; United States; World War II; Cold War; iconographic.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capa do Superman # 1	37
Figura 2 – Capa The Batman # 27	39
Figura 3 – Capa de Captain America # 1	42
Figura 4 – Capa All-Star Comics # 8	44
Figura 5 – O Homem de Ferro # 39	49
Figura 6 – Pantera Negra # 52	50
Figura 7 – Superman: Truth, Justice and the American Way # 53	57
Figura 8 – Captain America Anthologie # 1	58
Figura 9 – Wonder Woman Omnibus	59
Figura 10 – Red Skull Incarnate # 2	61
Figura 11 – The Avengers # 43	62
Figura 12 – Captain America Comics # 78	64
Figura 13 – The Adventures of Superman # 424	65
Figura 14 – All-Star Comics # 12	66
Figura 15 – Superman # 12	68
Figura 16 – <i>Batman</i> # 281	69
Figura 17 – Superman Forever	70
Figura 18 – Mulher-Maravilha # 7	71

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
2. EXPLORANDO A HEGEMONIA CULTURAL E A INDÚSTRIA CULTURAL NOS ESTADOS UNIDOS: UMA ABORDAGEM INICIAL AO “SOFT POWER”.....	14
2.1 DIMENSÕES DO PODER INTERNACIONAL: EXPLORANDO 'HARD POWER' E 'SOFT POWER'.....	17
2.2 A DUALIDADE DO PODER: UMA ANÁLISE DE 'HARD POWER' E 'SOFT POWER' NA POLÍTICA EXTERNA DOS EUA.....	19
2.3 HEGEMONIA CULTURAL E ESTADOS UNIDOS: UMA ABORDAGEM INICIAL.....	23
2.4 INDÚSTRIA CULTURAL: CONSUMO CULTURAL E PODER DE INFLUÊNCIA.....	25
2.5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
3. ORIGENS E DESENVOLVIMENTO DOS SUPER-HERÓIS: UMA INTRODUÇÃO AOS ÍCONES DOS QUADRINHOS.....	30
3.1 ANÁLISE HISTÓRICA PRELIMINAR.....	31
3.2 A ERA DE OURO: O NASCIMENTO DOS ÍCONES DOS QUADRINHOS.....	33
3.3 DEFENSORES DA JUSTIÇA: UMA ANÁLISE INTRODUTÓRIA DOS UNIVERSOS DE SUPERMAN, BATMAN, CAPITÃO AMÉRICA E MULHER- MARAVILHA.....	36
3.3.1 O Homem de Aço.....	37
3.3.2 O Cavaleiro das Trevas.....	39
3.3.3 O Capitão América e o Patriotismo Americano.....	41
3.3.4 A Mulher-Maravilha.....	44
3.4 OS SUPER-HERÓIS NA GUERRA FRIA: CONTINUIDADE DE VALORES E IDEAIS.....	46
3.5 HERÓIS FORJADOS NO FOGO DA GUERRA FRIA: HOMEM DE FERRO E PANTERA NEGRA.....	48
3.5.1 O Homem de Ferro.....	48
3.5.2 Pantera Negra.....	50
3.6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
4. TRAJES, ESCUDOS E CORES: A ICONOGRAFIA DOS SUPER-HERÓIS COMO REFLEXO DOS VALORES NACIONAIS.....	53
4.1 DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA DE CATEGORIAS E CRITÉRIOS DE ANÁLISE.....	56
4.1.1 Cores:.....	57
4.1.2 Símbolos Específicos:.....	63
4.1.3 Elementos Visuais:.....	68
4.2 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	73
5. CONCLUSÃO.....	74
REFERÊNCIAS.....	75

1. INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, os super-heróis dos quadrinhos consolidaram-se como figuras icônicas da cultura popular, atraindo públicos de todas as idades ao redor do mundo. Suas aventuras repletas de ação, poderes excepcionais e a contínua luta entre o bem e o mal tornaram-se componentes inerentes da sociedade. No entanto, para além das capas coloridas e das proezas incríveis, os super-heróis representam muito mais do que mero entretenimento; eles são reflexos de valores, ideais e até questões geopolíticas que moldaram a sociedade contemporânea.

Esta monografia tem como objetivo investigar o fenômeno dos super-heróis nos quadrinhos e seu impacto na cultura, política e sociedade, com foco em seus trajes e logotipos. Para isso, empreendem uma jornada pelos universos dos super-heróis, revelando os elementos-chave que os tornam tão envolventes e culturalmente relevantes. Além disso, as histórias em quadrinhos, um meio que combina arte e texto, desempenharam um papel significativo na expressão cultural nos Estados Unidos.

O objetivo deste estudo é investigar como os trajes e logotipos dos super-heróis desse período desempenharam um papel crucial na representação visual de ideologias, valores e conflitos no país. A monografia está estruturada em três capítulos, cada um abordando diferentes aspectos do fenômeno dos super-heróis e sua relação com a cultura e a política.

O primeiro capítulo inicia com uma análise teórica, fornecendo o embasamento conceitual necessário. Ele aborda as dimensões do poder internacional, distinguindo "Hard Power" e "Soft Power" de acordo com a perspectiva de Joseph Nye, explorando a dualidade do poder na política externa dos EUA com base nas contribuições de autoras como Ourives e Pretzel, discutindo a hegemonia cultural segundo a teoria gramsciana e analisando a influência cultural na construção da hegemonia americana com base nas contribuições de autores como Passos e Angeli, além de abordar a indústria cultural e seu impacto na padronização cultural e na disseminação de ideias com base nas perspectivas de Theodor Adorno e Max

Horkheimer, juntamente com as análises de autores como Rodrigues e Filho, entre outros.

O segundo capítulo é dedicado à exploração da trajetória das origens e desenvolvimento dos super-heróis, dividido em cinco seções que oferecem uma compreensão abrangente do tema. Na primeira seção, apresenta uma análise histórica introdutória, estabelecendo o contexto para a ascensão dos super-heróis com base em autores como Srbek e Cruz. Na segunda seção, mergulha na chamada 'Era de Ouro dos Quadrinhos', revelando o surgimento dos super-heróis americanos. Na terceira seção, concentra a atenção em quatro ícones da cultura pop: Superman, Batman, Capitão América e Mulher- Maravilha, desvendando as origens e evoluções desses personagens emblemáticos. A quarta seção destaca os valores e a influência dos super-heróis na sociedade dos Estados Unidos durante o período da Guerra Fria. Por fim, na quinta seção, aprofunda as histórias do Homem de Ferro e do Pantera Negra, dois personagens que deixaram uma marca indelével na cultura dos super-heróis, analisados a partir das ideias e concepções de autores como Robb e Guerra, entre outros.

A abordagem metodológica utilizada nesta pesquisa combina pesquisa bibliográfica, fontes online e análise iconográfica. A pesquisa bibliográfica desempenha um papel fundamental na construção do arcabouço teórico desta investigação, com a consulta de Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs), dissertações e uma ampla gama de artigos acadêmicos relacionados a histórias em quadrinhos e super-heróis, permitindo uma compreensão dos conceitos-chave, teorias e debates acadêmicos relevantes.

A pesquisa documental envolve a análise de revistas em quadrinhos e sites especializados no gênero dos super-heróis em busca de dados e imagens relacionados aos super-heróis e suas representações visuais. Esses materiais forneceram informações específicas sobre a história e a evolução dos super-heróis, bem como detalhes sobre suas identidades visuais, como trajes e logotipos.

A análise iconográfica desempenha um papel crucial nesta pesquisa, permitindo examinar detalhadamente as capas de revistas em quadrinhos, ilustrações de personagens e logotipos. Essa análise permitiu desvendar os significados subjacentes aos trajes e logotipos dos super-heróis, bem como sua relação com os valores culturais e sociais da sociedade americana ao longo do tempo.

O terceiro e último capítulo realiza uma análise sobre como os símbolos nacionais e culturais foram incorporados nos trajes e logotipos dos super-heróis, servindo como veículos para transmitir os valores americanos. Este capítulo estabelece um sistema de categorias e critérios que possibilita uma avaliação sistemática desses elementos visuais por meio da iconografia, explorando as cores, símbolos específicos e elementos visuais presentes nos trajes e logotipos dos super-heróis, conforme definido por autores como Cris Peter, Robb, Caixeta, Reblin, Viana, Maiberg, Menezes, Tardeli e Robb. Com esse arcabouço teórico, metodológico e estrutural, esta monografia busca contribuir para uma compreensão da influência dos super-heróis na cultura, política e sociedade, destacando a importância de seus trajes e logotipos como elementos visuais carregados de significado.

2. EXPLORANDO A HEGEMONIA CULTURAL E A INDÚSTRIA CULTURAL NOS ESTADOS UNIDOS: UMA ABORDAGEM INICIAL AO “SOFT POWER”

Neste capítulo, é feita uma análise teórica da literatura relevante, com o objetivo de estabelecer uma base conceitual para os capítulos subsequentes. É importante destacar que a análise não adota uma teoria completa, mas explora conceitos específicos. A investigação concentra-se na maneira como os super-heróis incorporam elementos nacionais e culturais em seus trajes e logotipos, desempenhando um papel fundamental na promoção de valores.

O principal objetivo do exame é compreender como a representação visual dos super-heróis contribui para a disseminação da identidade nacional e cultural, especialmente no contexto da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria, quando os Estados Unidos buscaram influenciar a percepção global e consolidar seu impacto nos âmbitos cultural e político.

De acordo com o Reino (2010), durante a Segunda Guerra Mundial, o sistema de poder mundial foi abalado e passou a buscar estabilidade. A devastação causada pelo conflito gerou uma demanda por ordem e liderança na reestruturação global, um papel que os Estados Unidos assumiram. Por meio de seu ‘Soft Power’, os

Estados Unidos empregaram a persuasão para estabelecer credibilidade e legitimidade como a nova potência hegemônica, o que os levou a competir com a URSS.

Nesse contexto pós-guerra, os Estados Unidos emergiram como uma influência proeminente que moldou o cenário político, econômico e cultural global. Eles não apenas assumiram a liderança geopolítica, mas também cultivaram uma identidade cultural distintiva que se tornou uma ferramenta poderosa para disseminar sua ideologia e estilo de vida (Reino, 2010).

A disseminação da hegemonia política e cultural americana tornou-se um processo notável. A liderança dos EUA entre as nações aliadas durante a Segunda Guerra Mundial proporcionou uma oportunidade única para moldar narrativas e direcionar os rumos do pós-guerra. A ascensão dos Estados Unidos como líder político e econômico coincidiu com o fortalecimento de seus símbolos culturais, reforçando ainda mais sua influência global. Esse papel de liderança permitiu que os Estados Unidos promovessem e disseminassem seus valores democráticos (Reino, 2010, p.50).

O cinema de Hollywood e a música popular emergiram como instrumentos poderosos, transmitindo não apenas entretenimento, mas também mensagens culturais e políticas. Essa influência cultural e ideológica foi amplificada com o advento da Guerra Fria, um período de tensão ideológica e competição global entre os EUA e a União Soviética (Ouriveis, 2013). Os Estados Unidos investiram em programas de intercâmbio cultural como uma maneira de promover uma imagem positiva do país e seus valores, utilizando táticas de 'Soft Power' conforme definidas por Joseph Nye (2002).

A análise abrangerá o conceito de 'Soft Power' proposto por Joseph Nye, a concepção de "hegemonia" elaborada por Antonio Gramsci¹ e a perspectiva da "indústria cultural" de Theodor Adorno e Max Horkheimer. Será realizado um estudo dessas teorias, identificando seus conceitos-chave e suas contribuições para a análise do fenômeno em foco. Além disso, serão incorporadas avaliações prévias nas seções posteriores que exploraram a interseção entre a cultura popular, os símbolos nacionais e a política externa. Destaca como esses significados se

¹ Antonio Gramsci concentrou suas análises principalmente no contexto político e social italiano do início do século XX, sem uma exploração significativa do âmbito internacional em sua obra. No entanto, muitos teóricos subsequentes, utilizaram as bases conceituais de Gramsci para analisar questões internacionais e geopolíticas de forma mais ampla.

complementam mutuamente, esclarecendo o impacto dos super-heróis na projeção global dos Estados Unidos e no reforço de sua influência cultural e política.

As escolhas desses conceitos foram feitas em consonância com o contexto histórico apresentado, buscando uma compreensão mais profunda das estratégias utilizadas pelos Estados Unidos para alcançar e sustentar sua posição de influência global, bem como as complexidades e dilemas que surgem dessa disseminação cultural e ideológica. Conforme afirmou Reino (2010, p. 28), “a exportação da cultura americana faz parte da própria cultura americana”, tornando-se uma parte fundamental de seu arsenal expansionista.

O capítulo será organizado em quatro seções principais, cada uma focando em uma representação específica relacionada ao poder internacional e sua interseção com a cultura e a política externa dos Estados Unidos. A primeira seção, intitulada "Dimensões do Poder Internacional: Explorando 'Hard Power' e 'Soft Power'", fundamentará as contribuições de Joseph Samuel Nye Jr. Nessa seção, Nye introduziu os conceitos de 'Hard Power' e 'Soft Power', delineando suas diferenças e importância no cenário global.

A segunda seção, intitulada "A Dualidade do Poder: Uma Análise de 'Hard Power' e 'Soft Power' na Política Externa dos EUA", continuará a explorar as ideias de Nye, bem como apresentará perspectivas adicionais de autoras como Ourives e Pretzel. O foco estará na aplicação dos conceitos de poder nas políticas externas dos Estados Unidos, analisando como a dualidade de 'Hard Power' e 'Soft Power' moldou as abordagens do país ao longo do tempo.

Na terceira seção, intitulada "Hegemonia Cultural e Estados Unidos: Uma Abordagem Inicial", a relevância da influência cultural na construção da hegemonia cultural americana será explorada. Dentro desse contexto, figuras como Passos, Angeli e Ouriveis desempenharam papéis centrais. Nesse segmento, os leitores serão apresentados à concepção da cultura como um agente de poder transformador. A análise abordará como os Estados Unidos consolidaram sua presença global por meio da disseminação cultural, um tema que será amplamente desenvolvido nos próximos capítulos desta pesquisa.

Na quarta seção, intitulada "Indústria Cultural: Consumo Cultural e Poder de Influência", abordaremos a noção de indústria cultural e seu impacto na padronização cultural e na disseminação de ideias. Theodor Adorno e Max Horkheimer serão os autores centrais, enquanto as discussões de Lacombe, Silva,

Rodrigues e Filho expandiram as ideias apresentadas. Essa seção explora como a indústria cultural dos Estados Unidos desempenhou um papel fundamental na influência global, analisando os efeitos do consumo cultural massificado.

Finalmente, uma seção conclusiva explora a interseção entre a cultura popular, os símbolos nacionais e a política externa dos Estados Unidos. Nessa seção, serão conduzidas análises que integram as definições previamente discutidas, demonstrando como a cultura e o poder internacional estão entrelaçados nas ações e na projeção de influência dos EUA. Essa seção proporciona uma compreensão holística das complexas relações entre poder, cultura e política externa no contexto norte-americano.

Especial destaque é conferido à aplicação dos aspectos teóricos discutidos ao longo deste capítulo, a fim de investigar a conexão entre a gênese dos super-heróis americanos e a adoção de símbolos nacionais. Essa análise aprofundada é realizada nos capítulos subsequentes, delineando a evolução temporal desse fenômeno e seu papel na construção da narrativa nacional e internacional dos Estados Unidos durante a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria.

2.1 DIMENSÕES DO PODER INTERNACIONAL: EXPLORANDO 'HARD POWER' E 'SOFT POWER'

Joseph Samuel Nye Jr., nascido em 1937, é uma figura de destaque no campo das Relações Internacionais nos Estados Unidos. Suas contribuições substanciais para a compreensão das dinâmicas entre Estados, os mecanismos de exercício e persuasão do poder, e a interconexão de variáveis como política, cultura, economia e tecnologia, tiveram um impacto profundo no domínio da Geopolítica Internacional e das Relações Internacionais.

No âmbito de suas análises, Nye destaca nuances cruciais do poder nas interações entre nações. Seu trabalho seminal, "Soft Power: The Means To Success In World Politics" (2004), introduz e delinea os conceitos de "Poder Duro" (Hard Power) e "Poder Brando" (Soft Power). Friedrich Maier (2014) destaca as características do poder duro conforme definidas por Nye, as quais representam a expressão tradicional do realismo nas Relações Internacionais.

O poder duro abarca o uso direto da força militar em conflitos e o emprego de recursos "tangíveis" convencionais, tais como coerção e incentivos econômicos. A perspectiva de Nye considera uma nação poderosa aquela que detém população e território significativos, recursos naturais consideráveis, força econômica, capacidade militar e estabilidade social (Nye Jr., 2004, p. 3).

De acordo com Nye, o conceito de 'Hard Power' refere-se à capacidade mensurável de um ator, como um Estado, de influenciar outros através da coerção para atingir seus objetivos políticos (Nye, 2004, p. 5). Esse tipo de poder está intimamente ligado ao uso direto e coercitivo do poder, frequentemente envolvendo meios militares. Isso se manifesta em ações diplomáticas ameaçadoras, alianças militares, sanções impostas e incentivos oferecidos (Ouriveis, 2013, p. 172).

O termo 'Hard Power' denota a capacidade mensurável de um ator internacional, como um Estado, de influenciar outros atores por meios coercitivos e tangíveis. Essa abordagem envolve elementos como a força militar, alianças estratégicas e imposição de sanções econômicas. O poder é exercido através da dominação e do uso direto da força, levando outros atores a agirem conforme a vontade do Estado poderoso (Nye, 2004, p. 5).

Assim, a noção de 'Hard Power' se baseia na ideia de que o poder pode ser exercido por meio da dominação e da força, levando os atores a agirem de acordo com os interesses do Estado poderoso, envolvendo tanto ações militares quanto estratégias coercitivas para atingir metas políticas (Nye, 2004; Ouriveis, 2013).

Esta dimensão tangível do poder contrasta com o conceito de 'Soft Power', que se baseia na capacidade dos Estados de moldar suas agendas e atrair outras nações, sem depender exclusivamente de coerção, pressão econômica ou meios militares. Nye (2004) enfatiza que:

Um país pode obter os resultados que deseja na política mundial porque outros países - admirando seus valores, imitando seu exemplo, aspirando ao seu nível de prosperidade e abertura - querem segui-lo. Nesse sentido, também é importante para definir a agenda e atrair outros na política mundial, e não apenas para forçá-los a mudar, ameaçando a força militar ou sanções econômicas (Nye Jr., 2004, p. 5, tradução nossa).²

² Em inglês: A country may obtain the outcomes it wants in world politics because other countries-admiring its values, emulating its example, aspiring to its level of prosperity and openness-want to follow it. In this sense, it is also important to set the agenda and attract others in world politics, and not only to force them to change by threatening military force or economic sanctions (Nye Jr., 2004, p. 5).

Diferentemente dos métodos coercitivos do poder duro, o 'Soft Power', segundo Nye (2004), reflete a capacidade 'intangível' de um país influenciar as preferências, ações e atitudes de outras nações por meio da persuasão e atração. Ele argumenta que o poder brando:

É a capacidade de obter o que deseja por meio da atração, em vez de coerção ou pagamentos. Surge da atratividade da cultura, dos ideais políticos e das políticas de um país. Quando nossas políticas são vistas como legítimas aos olhos dos outros, nosso poder brando aumenta (Nye Jr., 2004, p.x, tradução nossa).³

Dentro do espectro do poder brando, Nye Jr. (2004, p. 11) identifica três dimensões principais nas quais as nações operam: cultura, valores políticos e política externa. De acordo com Nye, o Soft Power é fundamentado na criação de narrativas atraentes e na promoção de valores compartilhados, usando a difusão de ideias por meio da persuasão cultural como seu alicerce primordial.

A construção de uma narrativa envolvente e a formação de um imaginário cultural sólido desempenham papéis essenciais na capacidade de influenciar por meio do Soft Power. Nye salienta que a persuasão cultural desempenha um papel crucial nesse contexto, pois envolve a disseminação de valores e ideias que têm o potencial de atrair outras nações e culturas, orientando-as em direção a uma perspectiva específica.

2.2 A DUALIDADE DO PODER: UMA ANÁLISE DE 'HARD POWER' E 'SOFT POWER' NA POLÍTICA EXTERNA DOS EUA

Dentro do contexto do 'Hard Power' norte-americano, nota-se a significativa contribuição dos Estados Unidos em eventos conflituosos que deixaram marcas profundas no século XX e além. No epicentro da Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos emergiram como uma potência de peso, graças ao seu poderio industrial e militar. À medida que as cinzas da guerra se dissiparam, o mundo testemunhou o início da Guerra Fria, na qual os Estados Unidos e a União Soviética

³ It is the ability to get what you want through attraction rather than coercion or payments. It arises from the attractiveness of a country's culture, political ideals, and policies. When our policies are seen as legitimate in the eyes of others, our soft power is enhanced (NYE Jr., 2004, p.x).

se envolveram em uma corrida armamentista e uma batalha ideológica que se estendeu por várias décadas.

Essas operações não apenas refletem a capacidade tecnológica e bélica dos Estados Unidos, mas também o alcance global e a influência geopolítica do país. Um ponto a ser destacado é que o poder duro e sua participação em outros conflitos e busca por interesses internos não têm sido os únicos instrumentos adotados pelos Estados Unidos, uma vez que a própria natureza do poder mudou. Esse fenômeno é especialmente observado na forma como se estabelece uma nova dimensão branda nas estratégias de exercício de poder social (Nye Jr., 2004, p. 1).

Nesse sentido, não se pode descartar o elemento construtivo e relacional entre o poder duro e o poder brando dos Estados Unidos, conforme evidenciado por Ouriveis (2013).

Compreender os conceitos soft e hard power é necessário para entender como os EUA constroem sua política externa e como esta afeta não somente decisões de Estados e instituições, mas afeta o indivíduo em sua rotina. Fatos como o ataque ao World Trade Center em Nova Iorque, seguido da invasão americana do Afeganistão em 2001, e do Iraque em 2003, trouxeram a questão do poder americano para o centro, tornando-a alvo de várias críticas. A divulgação de dados que demonstraram que tanto a invasão do Iraque quanto a do Afeganistão envolveram diversas mortes e denúncias de tortura, ou seja, práticas de poder bruto que estão sendo cada vez mais condenadas, deixaram clara a importância do poder brando como alternativa na política externa (Ouriveis, 2013, p. 170).

Dentro desse panorama, os Estados Unidos têm buscado exercer seu poder não apenas por meio da força militar, mas também por meio do poder brando. Esta abordagem é especialmente evidente na forma como os Estados Unidos promovem a disseminação de sua cultura e ideologia, desempenhando um papel crucial na construção de sua influência global. O presente capítulo se concentra na análise dos aspectos da construção do poder norte-americano por meio do elemento cultural, ou seja, de um dos componentes do poder brando.

Nesse sentido, Nye (2002) apresenta a cultura como diretamente relacionada à construção e à transferência de valores e práticas que estabelecem uma ideologia atraente e criam significado para a sociedade em geral. No caso específico dos Estados Unidos, o autor apresenta a cultura estadunidense como universalista. Por meio das normas e instituições criadas, os Estados Unidos são capazes de moldar as preferências de outras nações, influenciando seus valores e comportamentos

internos, como a democracia e a promoção de agendas de paz e direitos humanos (Nye, 2002, p. 40).

A influência do poder brando dos Estados Unidos ocorreu por meio de diversos aspectos, abrangendo áreas como cultura, política e educação (Pretzel, 2021, p. 35). Embora não esteja claro até que ponto oficialmente o governo americano utilizou dos meios de comunicação para reforçar essa influência do poder brando. Conforme destacado por Ouriveis (2013), de certo modo, os Estados Unidos aproveitaram amplamente as produções de Hollywood. Estúdios, roteiristas e produtores contribuíram para o fortalecimento da presença cultural dos EUA, promovendo os ideais e padrões americanos (Ouriveis, 2013).

A televisão e o cinema, dominados por programas e filmes norte-americanos, rompem fronteiras levando consigo o estilo de vida de sua sociedade. Os seriados e as produções americanas exibem personagens, lugares, atitudes e discursos que são atrativos, geram uma determinada sedução, o espectador se identifica com o que assiste. É por meio de Hollywood que a fama de invencível e invulnerável dos EUA se propaga bem como seu renome de nação benevolente, protetora e solucionadora de conflitos. Os outros atores do poder brando, como diversas empresas multinacionais, têm em seus produtos e propagandas valores e padrões genuinamente americanos, que ao se fazerem presentes em outros países acabam por ser incorporados na cultura local. Esses atores são os responsáveis por boa parte do mundo ter absorvido os padrões comportamentais dos norte-americanos, sejam estes padrões de beleza, de saúde ou até mesmo de alimentação (Ouriveis, 2013, p. 173).

Nesse sentido, por meio de produções cinematográficas, programas televisivos e séries, uma perspectiva positiva da nação estadunidense é disseminada. Essa difusão é realizada ao apresentar personagens, cenários e diálogos envolventes que conseguem atrair espectadores provenientes de diversas origens. O resultado desse processo contribui para a representação da identidade dos Estados Unidos como uma nação de poder substancial, caracterizada por ser percebida como invulnerável e insuperável (Ouriveis, 2013).

Dentro desse contexto, o conceito de poder brando é delineado por Nye (2002), ancorado em elementos culturais. Esse conceito é definido como uma fonte de influência que transcende os limites dos governos ou dos Estados Unidos. Mesmo assim, a manutenção desse poder pode estar alinhada com os objetivos do país (Nye, 2002, p. 40).

No âmbito da projeção da hegemonia dos Estados Unidos, a cultura desempenha um papel de extrema relevância, conforme salientado por Nye (2004).

Sob a influência da globalização, o panorama do poder também passou por uma evolução notável. As manifestações culturais, tais como o cinema, a música, a moda e os padrões de vida, tiveram um papel fundamental na construção da identidade globalmente reconhecida dos EUA. No entanto, a emergência da tecnologia de comunicação introduziu um exemplo de poder brando que reconfigurou a paisagem das relações de poder em âmbito internacional.

No contexto contemporâneo, a tecnologia desempenha um papel central na manifestação do poder brando, reconfigurando significativamente as estratégias de influência. Esse fenômeno sublinha a relevância das nações hegemônicas, conforme exemplificado pelos Estados Unidos, em adotar táticas mais sutis e atraentes para fortalecer seus poderes brandos e facilitar a cooperação internacional, como postulado na compreensão de Nye (2004).

É crucial evitar a imposição unilateral da cultura, uma vez que essa abordagem pode se mostrar contraproducente devido à sua conotação arrogante. Em consonância com a perspectiva de Nye, a análise do cenário atual enfatiza a necessidade de uma nação hegemônica ajustar suas estratégias de poder brando às flutuações que ocorrem com o tempo, o espaço e o contexto. No caso dos Estados Unidos, a ênfase recai na implementação de estratégias capazes de atrair outras sociedades para sua órbita de influência, em vez de impor suas vontades (Nye, 2004).

O alcance global da língua inglesa e a difusão da cultura popular estadunidense emergem como componentes vitais desse processo de conquista ideológica Pretzel (2021). A interligação entre cultura, poder brando e hegemonia exige uma abordagem estratégica que considere tanto as mudanças tecnológicas quanto os elementos contextuais. O elemento-chave para a manutenção da posição hegemônica dos Estados Unidos, como enfatizado por Nye (2004, p.44), é a habilidade de adaptação e a capacidade de atrair, ao invés de impor.

Em síntese, a compreensão da dinâmica entre os conceitos de Hard e Soft Power de Nye é fundamental para a análise do poder brando no cenário global contemporâneo. A adoção de abordagens mais sutis, a atenção à adaptação e o enfoque na atração constituem os pilares para a sustentação da posição hegemônica, conforme destacado por Nye. Isso não apenas molda as relações internacionais, mas também revela como os meios de comunicação e a cultura estão entrelaçados na construção e manutenção da influência global.

2.3 HEGEMONIA CULTURAL E ESTADOS UNIDOS: UMA ABORDAGEM INICIAL

O teórico italiano Antonio Gramsci (1891-1937) é destacado como um dos pensadores marxistas mais influentes do século XX, moldando seu pensamento durante o caos da Primeira Guerra Mundial. Na busca por entender a realidade que permeia a Itália naquela época, Gramsci concentrou-se na complexa questão da transição do capitalismo. Foi nesse cenário turbulento que ele concebeu o termo "hegemonia," que mais tarde se tornaria uma pedra angular de sua obra monumental, os "Cadernos do Cárcere". Esses escritos, produzidos entre 1929 e 1935 enquanto Gramsci estava detido pelo regime fascista italiano, revelam a profundidade de seu pensamento (Angeli, 2011).

De acordo com Rodrigo Duarte Fernandes dos Passos (2016), o cerne do pensamento de Gramsci é a hegemonia, que vai além do simples exercício do poder militar ou econômico direto. Gramsci concentra-se na ideia de dominação cultural, ideológica e política por uma classe sobre outros estratos sociais da sociedade. Segundo Passos (2016), Gramsci e Morton (1975, 2007) definem a hegemonia como:

A hegemonia é uma verdadeira concepção de mundo dominante e principalmente dirigente abrangendo inúmeros aspectos de menor ou maior magnitude e amplitude, uma categoria de múltiplas dimensões, moral, intelectual, ético-política, econômica, social etc. em termos de força e principalmente consenso (nas formas completas de hegemonia) de um grupo social, classe ou fração de classe sobre outros grupos e classes, como predomínio deste último nas suas formas mais completas, que filtra através das estruturas sociais elementos referentes à cultura, etnicidade, gênero, classe e ideologia.

Dentro das complexas teorias de Antonio Gramsci sobre a hegemonia cultural, é fundamental explorar não apenas o conceito de dominação ideológica e cultural, mas também o aspecto cultural da construção da hegemonia. Gramsci observa que a hegemonia e a cultura estão intrinsecamente ligadas em um sistema de forças que busca obter o consentimento de uma classe, estabelecendo uma visão de mundo e uma estratégia para influenciar a esfera cultural e o significado dos processos que nela ocorrem (Angeli, 2011, p. 123).

A contribuição mais profunda de Gramsci reside na compreensão de que a hegemonia vai além da imposição física ou econômica, tornando-se parte integrante da cultura e das estruturas sociais. Nesse sentido, as relações de poder estão profundamente enraizadas em um contexto mais amplo. Passos (2016) destaca que nos "Cadernos do Cárcere," especialmente nos textos "A" e "C," Gramsci exemplifica a ideia de hegemonia cultural, investigando a extensão da língua e da linguagem, examinando diversas formas de expressão verbal, gestual e artística. Gramsci conclui que espaços como o cinema e a música exercem uma influência que transcende fronteiras nacionais. Portanto, é crucial refletir sobre a influência dos meios de comunicação em escala internacional para entender a hegemonia para além das fronteiras (Passos, 2016, p. 10).

Ao analisar a relação entre a concepção gramsciana de hegemonia cultural, torna-se evidente como a disseminação de valores e ideias permeia as instituições e práticas cotidianas que formam a base da sociedade. A abordagem de Gramsci destaca o fundamento para compreender a influência sutil, porém significativa, exercida por uma classe ou grupo sobre a sociedade, não apenas por meio da força ou do controle econômico direto, mas também pela difusão de valores, ideias e práticas que permeiam tanto a cultura quanto às estruturas sociais.

Essa capacidade de influência está intrinsecamente ligada à noção de hegemonia cultural. Portanto, no contexto da hegemonia cultural, a influência exercida pelos Estados Unidos, através de sua cultura e influência cultural, mantém uma estreita relação com a disseminação de valores culturais, ideologias e estilos de vida. O poder dos Estados Unidos, que abrange sua cultura e influência cultural, desempenha um papel crucial na construção e preservação de sua hegemonia global.

Além disso, como apontado por Ouriveis (2013), os valores e padrões americanos são utilizados como uma forma de poder por outros atores, incluindo empresas multinacionais e a indústria de Hollywood. Portanto, a influência cultural exercida pelos Estados Unidos representa uma expansão de sua busca por hegemonia global, na qual a cultura desempenha um papel central na formação das percepções e preferências das nações em todo o mundo.

2.4 INDÚSTRIA CULTURAL: CONSUMO CULTURAL E PODER DE INFLUÊNCIA

No século XX, uma revolução tecnológica de grande magnitude se desenhou claramente. Essa transformação teve um impacto substancial nos domínios político, econômico e social das nações soberanas. A configuração tecnológica resultante, amplamente difundida por meio da televisão, do cinema e da internet, desempenhou um papel central nesse cenário de mudanças (Ferreira, 2019).

A Teoria da Indústria Cultural, inicialmente desenvolvida na obra "Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos" por Theodor Adorno e Max Horkheimer, constitui uma abordagem de vital importância. Ela enfatiza o impacto da cultura de massa, produzida em larga escala pela indústria cultural, na padronização, homogeneização e manipulação das mensagens destinadas ao público. Nesse contexto, a autenticidade cultural é questionada em meio à produção em massa, destacando a superficialidade que emerge com a comercialização da cultura.

Conforme analisado por Lacombe (2019, p. 02), Adorno e Horkheimer argumentam que a indústria cultural espelha a lógica do Estado totalitário ao reduzir o indivíduo a uma mera engrenagem no sistema, minando, assim, a reflexão pessoal sobre si mesmo e a sociedade, e contribuindo para o declínio do sujeito autônomo. Além disso, os autores sublinham o papel desempenhado pela indústria cultural como veículo de promoção de valores, crenças e ideologias alinhados aos interesses hegemônicos.

Essa indústria frequentemente é percebida em termos tecnológicos por seus participantes, impulsionando a reprodução de produtos padronizados para atender às demandas uniformes. Sob o monopólio, a cultura de massa se homogeneiza, e a estrutura conceitual moldada por esse monopólio torna-se evidente (Adorno e Horkheimer, 2004, p. 57). Essa indústria frequentemente é percebida em termos tecnológicos por seus participantes, impulsionando a reprodução de produtos padronizados para atender às demandas uniformes. Sob o monopólio, a cultura de massa se homogeneiza, e a estrutura conceitual moldada por esse monopólio torna-se evidente (Adorno e Horkheimer, 2004, p. 57).

A indústria cultural é caracterizada pela adoção de padrões técnicos de produção, buscando otimizar a eficiência na criação em larga escala de produtos culturais, como filmes, músicas e programas de rádio. No entanto, essa

padronização frequentemente resulta em produtos que seguem fórmulas previsíveis, elevando a imitação a um papel predominante na indústria cultural, como mencionado por Adorno e Horkheimer (2004).

A indústria cultural opera estrategicamente, direcionando seus esforços para a produção de bens culturais que atendam a uma demanda uniforme e estejam alinhados a uma ideologia específica (Rodrigues, 2021). Nesse contexto, os setores artísticos se submetem à lógica do capitalismo, enquanto os meios de comunicação desempenham um papel crucial ao influenciar o consumo em massa desses produtos. Como apontado por Silva (2002), o cerne dessa indústria reside na busca pela padronização em massa, o que, por sua vez, limita o exercício do pensamento crítico.

Um elemento que contribui de forma significativa para o funcionamento da indústria cultural é a propaganda, desempenhando um papel fundamental na convergência entre a cultura e a arte mercantilizada, ao expandir as produções culturais, conforme apresentado por Adorno e Horkheimer (2004).

O carácter de montagem da indústria cultural, a fabricação sintética e dirigida de seus produtos, que é industrial não apenas no estúdio – cinematográfico, mas também (pelo menos virtualmente) na compilação das biografias baratas, romances- reportagem e canções de sucesso, já estão adaptados de antemão à publicidade: na medida em que cada elemento se torna separável, fungível e também tecnicamente alienado à totalidade significativa, ele se presta a finalidades exteriores à obra (Adorno e Horkheimer, 2004. p. 77).

Essa prática, entretanto, intensifica a mercantilização da cultura, à medida que a propaganda se transforma em uma ferramenta eficaz para a comercialização dos produtos culturais. De forma conjunta, esses elementos moldam a dinâmica da indústria cultural, enfatizando a interligação entre produção, consumo e influência ideológica (Adorno e Horkheimer, 2004).

Por meio da recorrência de repetições, a Indústria Cultural exerce influência na formação e aceitação de padrões de comportamento na vida diária das pessoas, criando uma espécie de linguagem "universalizada". As representações frequentes de personagens estereotipados, como heróis e vilões, retratam ações impulsionadas por valores morais nesse sistema. Tais representações são internalizadas nas mentes dos espectadores, moldando suas percepções e ideias (Ouriveis, 2013, p. 179).

A palavra que não é simples meio para algum fim parece destituída de sentido, e as outras parecem simples ficção, inverdade. Os juízos de valor são percebidos ou como publicidade ou como conversa fiada. A ideologia assim reduzida a um discurso vago e descompromissado nem por isso se torna mais transparente e, tampouco, mais fraca. Justamente sua vagueza, a aversão quase científica a fixar-se em qualquer coisa que não se deixe verificar, funciona como instrumento da dominação. (...) A indústria cultural tem a tendência de se transformar num conjunto de proposições protocolares e, por isso mesmo, no profeta irrefutável da ordem existente (Adorno e Horkheimer, 2004. p 69).

A Teoria da Indústria Cultural, desenvolvida por Theodor Adorno e Max Horkheimer, destaca como a cultura de massa produzida pela indústria cultural pode padronizar, homogeneizar e manipular as mensagens que chegam ao público. Essa teoria questiona a autenticidade cultural em um ambiente de produção em massa e enfatiza a superficialidade resultante da mercantilização cultural (Silva, 2002). Além disso, a teoria lança luz sobre o papel da indústria cultural como um veículo capaz de promover valores, crenças e ideologias, frequentemente em conformidade com os interesses dominantes.

Nesse contexto, a Indústria Cultural pode ser compreendida como uma ferramenta por meio da qual os Estados Unidos projetam sua cultura globalmente, atraindo pessoas de todo o mundo com suas músicas, filmes e estilos de vida. A indústria cultural dos Estados Unidos exerce uma influência poderosa de Soft Power, moldando percepções e influenciando atitudes por meio de narrativas e ideias incorporadas em sua produção cultural. Hollywood, considerado por alguns como "a maior fonte de propaganda política do tipo Soft Power" (Filho, 2008, p. 14), desempenha um papel crucial nesse processo.

Nos Estados Unidos, que se destacam como um epicentro da produção de cultura de massa, tendo Hollywood e a indústria do entretenimento como seus pilares fundamentais. Essa manifestação ocorre por meio do convite direcionado a profissionais como roteiristas, diretores, executivos, produtores, atores e outros membros da mídia.

Essas ações são cuidadosamente planejadas com o intuito de transmitir mensagens e princípios que o governo julga como cruciais. Isso inclui a promoção de valores como a relevância do alistamento militar e a disseminação de ideias contemporâneas, como a "guerra ao terror". É notável também que até agências de

inteligência, como a CIA e o FBI, colaboram nesse tipo de iniciativa, estabelecendo parcerias com a indústria do entretenimento (Ouriveis, 2013).

Conforme observado por Ouriveis (2013), o poder brando dos Estados Unidos vai além da mera massificação por meio da disponibilidade de produtos consumíveis pelo público, como as produções cinematográficas. Essas produções são capazes de transmitir valores e a moral da sociedade americana, como a igualdade, liberdade, a possibilidade de ascensão social e a tolerância à diversidade. Isso projeta uma identificação e empatia nas sociedades de outras nações, contribuindo para a disseminação das ideias e influência cultural dos Estados Unidos.

Sem a capacidade de questionar, o indivíduo acaba adotando facilmente para seu cotidiano os padrões exibidos nos filmes. O que é projetado na tela de cinema como sendo belo, repetidamente retratado como tal, acaba sendo julgado pelo espectador em seu cotidiano como belo. A exposição do indivíduo a produções enlatadas do cinema, da televisão e do rádio, desde quando é criança, formam mentes de forma contínua. A maneira de se vestir é influenciada pelo que está nos filmes. Os padrões de consumo são vistos nas atitudes dos personagens dos filmes também. Isso facilita muito a internacionalização de determinadas marcas de produtos, como as tão consumidas Coca-Cola, Nike, Wilson, Apple por exemplo. Ou aquelas que já mexem com o ideário dos pequenos, como as Barbies e o grande símbolo de promessa de diversão que é a Disney. Não se pode esquecer ainda do fetiche em torno do padrão de alimentação fast food, típico de um sistema de produção capitalista, onde a alimentação deve ser feita de forma rápida, para que não se perca tempo, e tendo como seu maior exemplo a rede norte-americana de lanchonetes McDonald's (Ouriveis, 2013, p. 182).

A Teoria da Indústria Cultural, ao discutir a padronização e a homogeneização da cultura de massa, destaca como essa cultura pode contribuir para a hegemonia cultural, à medida que uma cultura dominante atrai e influencia outras, levando-as a adotar suas idéias e valores. A concentração de controle na indústria cultural pode levar à promoção dos interesses e valores dos grupos dominantes, perpetuando a hegemonia cultural. Conforme observado por Lima (2021), a perspectiva democrática estadunidense foi essencial para o estabelecimento de uma ideia maniqueísta, onde o outro é retratado como inimigo e capaz de criar um consenso internacional em torno da hegemonia estadunidense.

2.5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste capítulo, examinam-se os conceitos fundamentais dessas bases teóricas que revelam a intrincada interação entre cultura, poder e influência, como esses elementos se entrelaçam no contexto histórico. Através de abstrações das Relações Internacionais, percebe-se como o poder duro é exercido por meio de coerção e ameaças, mas também como o poder suave emerge como uma ferramenta de influência sutil e atração.

Nesse cenário, o conceito de Soft Power de Joseph Nye ganha destaque, demonstrando como as ideias, a cultura e os valores são forças vitais na construção da imagem e influência de um país no cenário global. Ao adentrar-se na visão de Antonio Gramsci, enxerga-se a hegemonia cultural como um complexo entrelaçamento de dominação e consentimento, permeando todos os aspectos da sociedade que moldam a vida cotidiana e a forma como a opinião pública é moldada por meio da cultura; tudo isso forma a base da influência sutil.

A Teoria da Indústria Cultural, forjada por Adorno e Horkheimer, alerta para a padronização e manipulação das mensagens culturais na era da produção em massa. Emerge, assim, uma relação direta entre a cultura de massa, a formação de opiniões e a disseminação de valores, ilustrando como a indústria cultural se torna um veículo para a projeção do poder brando.

Ao encaixar esses conceitos no contexto histórico, torna-se evidente que a interconexão entre cultura, poder e influência moldou as relações internacionais, especialmente no século XX e além. Durante a Guerra Fria, as superpotências competiam pelo domínio, seja por meio de estratégias militares ou pela disseminação cultural. Os EUA, ao projetarem sua cultura através da indústria do entretenimento e Soft Power, buscaram atrair aliados e moldar percepções.

No cenário pós-Guerra Fria e com a crescente globalização, a interdependência entre nações trouxe à tona a necessidade de influência sutil para a construção de parcerias e alianças. Portanto, a combinação da abordagem das Relações Internacionais, a perspectiva gramsciana da hegemonia cultural e a crítica da indústria cultural conduz a uma compreensão holística de como a cultura se

tornou uma ferramenta poderosa na influência global, tanto no passado quanto no cenário atual.

3. ORIGENS E DESENVOLVIMENTO DOS SUPER-HERÓIS: UMA INTRODUÇÃO AOS ÍCONES DOS QUADRINHOS

Os super-heróis, figuras icônicas da cultura popular, desempenharam papéis fascinantes na história dos quadrinhos e na sociedade em geral. Este capítulo tem como propósito explorar o legado e a evolução desses heróis em momentos cruciais da história dos Estados Unidos e do mundo. Inicia-se com uma análise histórica preliminar que leva às décadas de 1930 e 1940, período conhecido como a "Era de Ouro dos Quadrinhos".

Neste contexto, autores como Srbek (2017) e Cruz (2021) lançam luz sobre a Grande Depressão e a emergência dos super-heróis como uma resposta à crise econômica e um reflexo das aspirações da sociedade estadunidense da época. A criação do 'Super-Homem' pela DC Comics e do 'Capitão América' pela Marvel Comics durante a Segunda Guerra Mundial também é abordada, demonstrando como esses personagens se tornaram símbolos de patriotismo e heroísmo (Neis, 2020).

Em seguida, adentra-se nos universos de quatro dos mais emblemáticos super-heróis dos quadrinhos: Superman, Batman, Capitão América e Mulher-Maravilha. Cada um deles desempenhou um papel significativo na história dos quadrinhos e refletiu os valores e ideais de suas respectivas épocas. O Superman, com sua estreia em 1938, marcou o início da era dos super-heróis, personificando o desejo de esperança em tempos sombrios.

O Batman, conhecido como o 'Cavaleiro das Trevas', encarnou a busca por justiça e ordem em uma sociedade tumultuada. O Capitão América, criado durante a Segunda Guerra Mundial, se tornou um símbolo de luta contra o totalitarismo e a defesa dos valores americanos. Por fim, a Mulher-Maravilha emergiu como um ícone de empoderamento feminino e igualdade, desafiando as normas de gênero da época (Robb, 2017).

A Guerra Fria, um período de tensões geopolíticas e ideológicas após a Segunda Guerra Mundial, introduziu novos desafios e oportunidades para os super-heróis. Nesta jornada de exploração dos super-heróis, também são examinados dois outros personagens da Marvel: o Homem de Ferro e o Pantera Negra, que surgiram durante a Guerra Fria. Cada um destes heróis representam abordagens distintas para os desafios globais. Dessa forma, destaca-se como esses personagens não são apenas fontes de entretenimento, mas também espelhos das preocupações, aspirações e valores da sociedade americana (Guerra, 2011).

Por último, as fontes utilizadas para a pesquisa incluem uma ampla variedade de materiais, tais como obras acadêmicas, histórias em quadrinhos e, principalmente, fontes online. A maioria das fontes das capas e conteúdos das histórias em quadrinhos foi obtida por meio de bibliotecas de fontes digitais, como o Universo Heróico, Guia dos Quadrinhos, entre outros, garantindo, assim, a construção de uma base visual para a análise.

3.1 ANÁLISE HISTÓRICA PRELIMINAR

Nesta seção, o contexto histórico e social que moldou o surgimento dos super-heróis nas décadas de 1930 e 1940 nos Estados Unidos é introduzido. Como destacado por Srbek (2017), esse período ficou conhecido como a "Era de Ouro dos Quadrinhos" e foi marcado pelo domínio dos super-heróis no mercado estadunidense. Para compreender plenamente essa transformação, é fundamental analisar os eventos-chave que influenciaram tanto a narrativa quanto a identidade dos super-heróis da época.

A década de 1930 testemunhou um dos momentos mais sombrios e desafiadores na história econômica dos Estados Unidos. A Grande Depressão, desencadeada pela catastrófica quebra da Bolsa de Valores de Nova York em 1929, mergulhou o país em uma crise econômica sem precedentes (Cruz, 2021, p. 18). Taxas alarmantes de desemprego, falências generalizadas e um colapso nos setores financeiro e industrial marcaram esse período de sofrimento econômico.

O presidente Franklin D. Roosevelt lançou o New Deal, um conjunto de políticas e programas governamentais destinados a aliviar a crise e promover a recuperação do país. Simultaneamente, os quadrinhos transitavam por diversos

gêneros, mas foi no final dos anos 1930 e início dos anos 1940 que os super-heróis emergiram como protagonistas do cenário (Srbek, 2017).

A DC Comics, anteriormente conhecida como National Comics Publications, desempenhou um papel pioneiro ao apresentar ao mundo o 'Super-Homem' na Action Comics número 1, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, em 1938. Esse evento marcou um ponto de viragem na indústria de quadrinhos, dando início à era dos super-heróis. A DC Comics continuou a expandir seu panteão de personagens com a criação do 'Batman' (1939), da 'Mulher-Maravilha' (1941) e de outros heróis que capturaram a imaginação do público. Além disso, a Marvel Comics, originalmente conhecida como Timely Comics, também desempenhou um papel significativo na popularização dos super-heróis.

Personagens como o 'Capitão América', criado por Joe Simon e Jack Kirby em 1941, representavam os ideais de patriotismo e heroísmo da Segunda Guerra Mundial (1939 - 1945). Embora a Marvel não tenha alcançado a mesma proeminência que a DC Comics durante a 'Era de Ouro,' ela estabeleceu uma base sólida para o seu futuro sucesso na indústria de quadrinhos (Neis, 2020).

Essas editoras não apenas deram vida aos super-heróis, mas também adotaram estratégias de marketing e distribuição que contribuíram para a disseminação dessas histórias por todo o país. Através de revistas em quadrinhos vendidas em bancas de jornal e lojas de conveniência, os super-heróis tornaram-se acessíveis a um público amplo e diversificado. A comercialização desempenhou um papel fundamental na transformação dos super-heróis em ícones culturais. A capacidade de imprimir grandes quantidades de cópias a baixo custo tornou possível a distribuição em todo o país, como demonstrado por Robb (2017). Isso permitiu que histórias de super-heróis chegassem às bancas de jornal, lojas de conveniência e mercearias em todas as esquinas da América, tornando-as disponíveis para um público diversificado. Conforme Robb (2017),

Entre 1940 – quando a maioria dos super-heróis da primeira leva já estava consagrada – o fim da Segunda Guerra Mundial em 1945, as vendas de gibis nos Estados Unidos triplicaram. Pode ter sido a Era de Ouro pela criatividade na primeira enxurrada de revistas em quadrinhos de super-heróis, mas também foi uma era de ouro em termos de negócios para as empresas que conseguiram captar o espírito da época. Durante os anos da guerra, muitos super-heróis americanos se tornaram super patrióticos (Robb, 2017, p.108).

Posteriormente, as editoras perceberam rapidamente o potencial de merchandising e começaram a licenciar personagens para uma ampla gama de produtos, desde brinquedos até roupas e acessórios (Robb, 2017, p. 280). Os super-heróis não estavam mais limitados às páginas das revistas em quadrinhos; eles se tornaram uma presença constante na cultura popular, criando uma simbiose entre o entretenimento e o consumo.

Os programas de rádio populares e os seriados de cinema moldaram a estética visual e a narrativa dos quadrinhos, frequentemente refletindo elementos da cultura de massa da época. Meios de comunicação como filmes, rádios e propagandas foram utilizados para difundir as histórias dos super-heróis e alcançar um público mais amplo (Robb, 2017).

Conforme Neis (2020), as adaptações cinematográficas e radiofônicas dos super-heróis contribuíram para sua consolidação como ícones da cultura popular e expandiram seu alcance além dos quadrinhos, transmitindo mensagens políticas que reforçaram os valores e ideais representados pelos super-heróis. A distribuição eficaz dessas histórias também contribuiu para sua disseminação generalizada. A acessibilidade dos quadrinhos de super-heróis era incomparável. Eles eram encontrados em todo lugar, tornando-se uma forma de entretenimento acessível a todas as camadas da sociedade estadunidense, independentemente da idade (Robb, 2017).

Portanto, os super-heróis, com suas histórias em quadrinhos, filmes, séries de televisão, brinquedos e uma imensidade de produtos relacionados, exemplificam a natureza da indústria cultural. Enquanto mercadorias culturais, eles são concebidos para atrair e entreter o público em grande escala. Esse aspecto da cultura dos super-heróis destaca como eles são moldados e adaptados para atender às expectativas e desejos do mercado, ao mesmo tempo em que refletem as normas e valores da sociedade.

3.2 A ERA DE OURO: O NASCIMENTO DOS ÍCONES DOS QUADRINHOS

A influência dos super-heróis americanos, tais como Superman, Batman, Capitão América e Mulher-Maravilha, transcende amplamente o âmbito do entretenimento. Durante a Segunda Guerra Mundial, esses ícones culturais

desempenharam um papel fundamental como símbolos de mobilização e apoio à causa da democracia. Esses elementos, que podem ser associados à concepção de Soft Power de Joseph Nye, apresentada no primeiro capítulo, não se limitaram a um único momento histórico. Esses heróis contribuíram significativamente para a projeção do 'Soft Power' dos Estados Unidos, disseminando valores democráticos e éticos por meio de diversas formas de mídia, como histórias em quadrinhos e filmes.

Neste capítulo, a exploração se concentra em como personagens icônicos conseguiram atrair seguidores de diversas culturas e encarnaram princípios como justiça, liberdade e heroísmo. Tornaram-se símbolos de coragem e patriotismo, inspirando o público a apoiar os esforços de guerra dos Estados Unidos. Além disso, as identidades secretas e a dualidade que representam podem ser interpretadas como metáforas da necessidade de vigilância em tempos de crise, alertando para a possibilidade de inimigos ocultos entre os cidadãos comuns.

Tomando o exemplo de Batman, ele personificou essa dualidade ao ser Bruce Wayne durante o dia e o Cavaleiro das Trevas à noite, conforme destacado por Robb (2017). À medida que a década de 1940 se aproximava e a expectativa da guerra crescia, o foco se voltou para um patriotismo marcado pela imagem do Super-Homem, que era um defensor da "verdade e justiça" nos Estados Unidos. Agora, esses valores seriam exportados à Europa em nome da democracia, liberdade e na luta contra o totalitarismo (Cruz, 2021).

Assim, o papel dos super-heróis na construção da hegemonia cultural é fundamental, pois as narrativas desses heróis, de maneira artística, refletiram as preocupações políticas e os objetivos estratégicos dos Estados Unidos na época, consciente ou inconscientemente, representando valores, ideais e normas consistentes com a cultura dominante. Eles foram criados especificamente para estimular a coragem, o patriotismo e a crença na justiça, personificando valores como heroísmo e a luta pela liberdade.

De acordo com Robb (2017), os super-heróis possuem ingredientes característicos. O primeiro seria a ideia de um superpoder, como no caso do Superman, que pode voar, tem grande velocidade e superforça. No entanto, esse elemento não necessariamente pode ser visto como algo mágico ou divino, podendo ser adquirido, como no caso do Capitão América com o 'Soro do Supersoldado', ou pelo aperfeiçoamento de suas habilidades humanas, como no caso do Batman e do Homem de Ferro. De fato, como se verá na seção dedicada à análise do universo

dos primordiais super-heróis americanos, essas características místicas ligadas a histórias de deuses e mitologias, como a grega, foram essenciais para a criação da maioria dos super-heróis naquele período.

O segundo elemento é a dedicação altruísta ao bem público e um código de ética inabalável, nos quais a motivação para combater o crime frequentemente coloca suas próprias vidas em risco. Outra característica é a presença de um elenco coadjuvante de assistentes, como o personagem Robin em Batman. Por último, os super-heróis possuem uniformes específicos com emblemas ou temas distintos, como o símbolo do "S" no peito do Super-Homem, as cores Azul, Branco e Vermelho nas roupas do Capitão América, a águia estampada no peito da Mulher-Maravilha, entre outros elementos simbólicos (Robb, 2017). Este último elemento visual e simbólico será mais aprofundado no terceiro capítulo desta pesquisa.

Conforme apontado por Srbek (2017, p. 11), outro elemento essencial para a caracterização dos super-heróis é a presença de enredos maniqueístas que representam o Bem contra o Mal e enfatizam valores éticos. Os super-heróis são a representação do bem, ou seja, valores positivos em oposição ao mal. Eles personificam a coragem, a justiça, a honra e a defesa dos oprimidos, garantindo a manutenção da ordem social e refletindo os valores éticos e morais, neste caso, dos Estados Unidos.

Enfrentando os vilões que possuem valores negativos e planos maquiavélicos, que podem ser refletidos dessa forma no enfrentamento aos nazistas, em que tais valores adquirem particular relevância ao contrastar com a ameaça totalitária encarnada pelas Potências do Eixo ou à União Soviética, onde esses personagens são apresentados como heróis altruístas, dispostos a sacrificar-se pelo bem-estar da sociedade, pela preservação da ordem nacional e, se necessário, pela paz internacional.

Conforme apontado por Robb (2017), os super-heróis iriam à guerra, lutando na linha de frente nacional ou combatendo os inimigos dos Estados Unidos, como Batman, Mulher-Maravilha, Super-Homem e o Capitão América, os dois últimos, de maneira mais transparente. Tanto o Capitão América quanto o Superman se converteram em símbolos de identificação e fontes de inspiração para o público americano, reforçando o sentimento de unidade nacional, ou seja, "para o esforço de guerra, ambos os ícones deveriam se tornar instrumentos do Estado, sendo usados

como sinônimos de 'verdade e justiça' em defesa do status quo" (Robb, 2017, p. 110).

Em resumo, os super-heróis representam um fenômeno cultural cujas características fundamentais incluem superpoderes ou aperfeiçoamento físico, altruísmo, ética inabalável, uniformes distintivos e símbolos icônicos. Eles personificam valores éticos, lutam contra o mal e desempenham papéis importantes na construção da identidade nacional e na mobilização da sociedade em momentos cruciais da história.

Na próxima seção, será examinado o universo do Super-Homem, Batman, Capitão América e Mulher-Maravilha durante a Segunda Guerra Mundial. Será analisado como esses ícones culturais encarnaram os ideais democráticos, servindo como instrumentos de identificação e inspiração para o público estadunidense em um momento crucial da história do país.

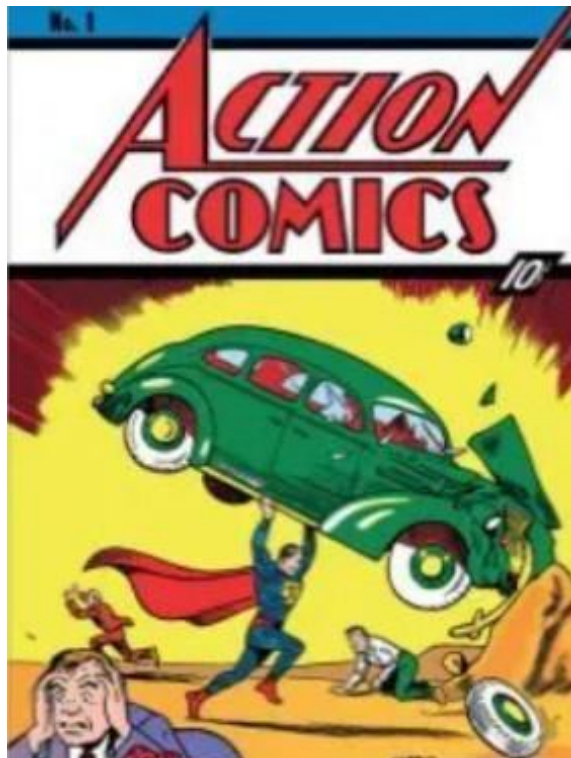
3.3 DEFENSORES DA JUSTIÇA: UMA ANÁLISE INTRODUTÓRIA DOS UNIVERSOS DE SUPERMAN, BATMAN, CAPITÃO AMÉRICA E MULHER-MARAVILHA

Nesta seção deste capítulo, são explorados os quatro super-heróis mais icônicos dos quadrinhos: Superman, Batman, Capitão América e Mulher-Maravilha. Cada um deles desempenhou um papel significativo na história dos quadrinhos e transmitiu os valores e ideais americanos. O capítulo começa com o Superman, cuja primeira aparição em 1938 marcou o início de uma era nos quadrinhos, um momento crucial que redefiniu o gênero.

Em seguida, adentra-se no mundo do Batman, conhecido como o 'Cavaleiro das Trevas', cuja criação refletiu o desejo por justiça e ordem na sociedade. Posteriormente, é abordada a representação do Capitão América e da Mulher-Maravilha, ambos considerados ícones patrióticos durante a Segunda Guerra Mundial. Eles simbolizam a luta contra os nazistas e personificaram os valores americanos.

3.3.1 O Homem de Aço

Figura 1 – Capa do Superman # 1



Fonte: Siegel (1938).⁴

A primeira aparição do Superman ocorreu em 1938, nas páginas da Action Comics #1, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster. Kal-El, mais conhecido como o Homem de Aço (Superman), nasceu no planeta Krypton e foi enviado para a Terra por seus pais momentos antes da destruição de seu planeta natal.

Na Terra, o jovem foi adotado por Martha e Jonathan Kent, que o criaram na cidade de Smallville. Ele adotou a identidade de Clark Kent, um repórter comum no fictício Daily Planet, quando não estava combatendo o crime. Graças à absorção de energia solar, que lhe conferia poderes sobre-humanos, o Superman possui força sobre-humana, velocidade, invulnerabilidade, visão de raio-X e a capacidade de voar (Robb, 2017).

De acordo com Robb (2017), até a chegada do Superman, as editoras de quadrinhos vendiam em média de 200 a 400 mil exemplares por mês. No entanto, com o imenso sucesso do personagem, a DC Comics, ao lançar a edição #1 do

⁴ Disponível em: <https://universoheroico.com.br/superman-filmes-pior-melhor/?expand_article=1>. Acesso em: 01 set. 2023.

Superman, passou a vender rapidamente uma média de 1,3 milhão de exemplares mensalmente (Robb, 2017, p. 71).

Esses elementos foram cruciais para a criação e fortalecimento de um imaginário identitário em relação aos super-heróis e aos norte-americanos. Como mencionado no início deste capítulo, o surgimento das histórias em quadrinhos do Superman se enquadra em um período histórico marcado pela quebra da Bolsa de Nova York em 1929.

Nesse cenário, a população americana ainda sentia os efeitos da crise econômica, e o Superman se tornou um símbolo de esperança para um povo que ainda enfrentava as consequências dessa crise. O segundo evento significativo e influente no surgimento do super-herói foi a Segunda Guerra Mundial, que começou apenas um ano depois, em 1939. Nesse contexto, o Superman também foi posteriormente utilizado como uma ferramenta para combater as ideologias de superioridade propagadas por Adolf Hitler (Silva, 2011).

Segundo Robb (2017), Jerry Siegel e Joe Shuster consideraram importante incorporar elementos que despertassem o interesse dos leitores americanos de histórias em quadrinhos, como o traje azul e vermelho (as cores da bandeira estadunidense). O traje do Superman, composto por uma capa vermelha, uma camisa azul com o "S" no peito, calças e botas vermelhas, tornou-se um símbolo reconhecível da cultura popular.

Para o autor, eles incluíram elementos não apenas das mitologias gregas e heróis míticos, mas também do Cristianismo, estabelecendo uma relação entre o Super-Homem e a figura de Cristo, ambos sendo filhos únicos enviados para ajudar a humanidade. Conforme descreve Robb (2017, p. 52), "Esta seria a missão do Super-Homem: manter a humanidade (essencialmente os Estados Unidos, como ficou claro durante a Segunda Guerra Mundial) a salvo do mal".

De acordo com Silva (2011), o personagem também refletia a noção do "sonho americano," a ideia de que qualquer pessoa, não importando sua origem, poderia alcançar grandes feitos e fazer a diferença no mundo. O Superman, com seus superpoderes e senso inabalável de moralidade, personificava essa aspiração. Além disso, o Superman era frequentemente retratado combatendo criminosos e vilões que ameaçavam a sociedade, servindo como uma representação idealizada da aplicação da lei e da ordem. Seu compromisso com a justiça era evidente em

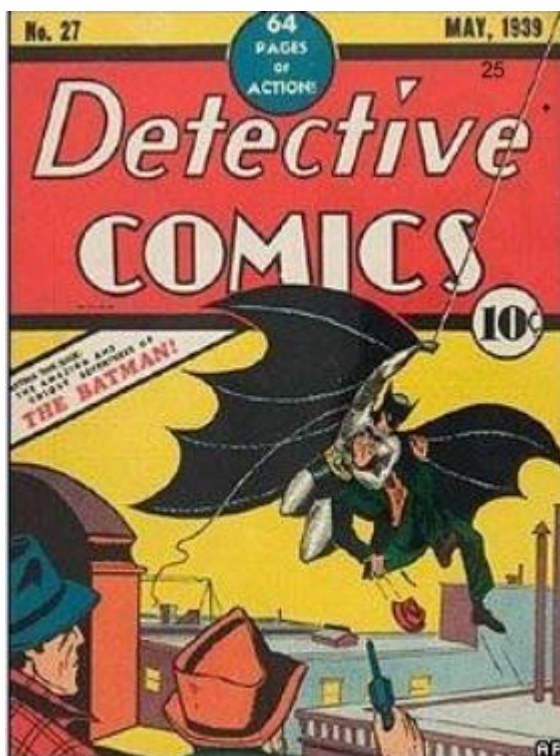
suas ações, e suas histórias frequentemente abordavam questões éticas e morais que ressoavam com o público da época.

Em resumo, a primeira aparição do Superman em 1938 marcou o início de uma era nos quadrinhos. Sua história de origem envolveu a destruição de Krypton, sua adoção pelos Kent e sua identidade dupla como Clark Kent e Superman. Os poderes sobre-humanos e o traje do personagem não apenas o tornaram um símbolo de esperança em um período de crise, mas também refletiram o "sonho americano" de superação e justiça.

Além disso, o Superman desafiou ideologias adversas durante a Segunda Guerra Mundial, reforçando seu status como um ícone cultural multifacetado. Sua representação idealizada da aplicação da lei e da ordem, juntamente com a exploração de questões éticas e morais em suas histórias, o conectaram profundamente com o público da época, consolidando sua importância tanto nos quadrinhos quanto na cultura americana.

3.3.2 O Cavaleiro das Trevas

Figura 2 – Capa The Batman # 27



Fonte: Kane (1939).⁵

O Batman, também conhecido como o "Cavaleiro das Trevas", é um dos super-heróis mais icônicos da cultura pop e foi criado pelo desenhista Bob Kane e pelo roteirista Bill Finger. Ele fez sua primeira aparição nas páginas da revista "Detective Comics #27", publicado pela DC Comics em maio de 1939. A história narra a vida de Bruce Wayne, a identidade secreta do Batman. Quando criança, Bruce testemunhou o trágico assassinato de seus pais por um criminoso, o que o levou a fazer uma promessa de justiça, jurando combater todos os criminosos. O Batman não possui poderes sobrenaturais, dependendo apenas de sua astúcia, inteligência e de sua fortuna pessoal (Silva, 2017).

A criação de personagens como o Batman pode ser vista como uma forma de escapismo e entretenimento, além de expressar o desejo por justiça e ordem em uma época de incerteza. Segundo Silva (2011), a concepção de vigilante e justiceiro adotada pela personagem Batman é ampliada mais adiante na série "O Cavaleiro das Trevas", de 1987. Nessa narrativa, Bruce, em retiro voluntário, enfrenta uma Gotham City, uma metrópole fictícia profundamente influenciada por Nova York, dominada por gangues de criminosos.

Em um contexto em que o Estado revela-se ineficiente e pouco capaz, e suas forças policiais não conseguem conter os criminosos, o Batman assume o papel de justiceiro, combatendo as gangues com violência e força bruta. Esse método de combate brutal gera debates e confrontos entre a população e as autoridades, refletindo as manifestações ocorridas nos Estados Unidos devido à crise. Batman se torna um representante contra o governo opressor (Silva, 2011, p. 5).

Conforme Melo e Salis (2006) destacam, o conflito entre Batman e Superman, representantes simbólicos do "American Way of Life" ou "Estilo de Vida Americano," desencadeou-se a partir de uma oposição ao sistema social americano, personificado pelo Batman. Ambos heróis, em princípio, defendiam esse estilo de vida, no entanto, uma notável diferença de abordagem tornou-se evidente. Superman personificava claramente a perspectiva oficial do governo, enquanto Batman, por sua vez, enxergava-o como um impositor e manipulador.

⁵ Disponível em:

<<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/alex-ross-homenageia-primeira-aparicao-do-batman-em-capade-hq-especial/>>. Acesso em: 01 set. 2023.

O Cavaleiro das Trevas personificava a rebeldia do cidadão com a convicção de que era ele, e não o governo, quem deveria ser o agente ativo na transformação da realidade (Melo e Salis, 2006, p. 147). No entanto, vale ressaltar que essa perspectiva, que concede ao cidadão a iniciativa da mudança, pode, por sua vez, desencadear uma série de dilemas complexos.

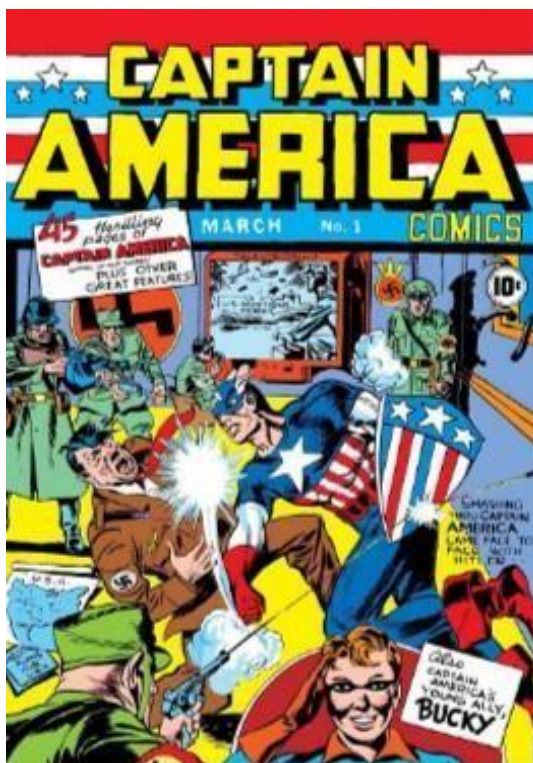
A publicação de "Batman #01", segundo Robb (2017), foi essencial para o desenvolvimento de outras características em super-heróis, diferentemente das apresentadas em Superman. O capuz, a máscara, as asas e a paleta de cores em preto e cinza conferiram ao Batman um toque misterioso (Robb, 2017, p. 75).

Essas mudanças no cenário dos quadrinhos abriram espaço para o surgimento de novos super-heróis e vilões na década de 40, enriquecendo as histórias e o universo do Batman, que inclui a criação do vilão Coringa. Além disso, a introdução de seu companheiro de combate, Robin, cujo uniforme era vermelho com uma capa amarela, luvas verdes e botas, foi inspirada no personagem Robin Hood. Essas mudanças visavam quebrar a imagem violenta e justiceira do Batman (Robb, 2017).

Resumindo, o surgimento e evolução do personagem Batman na cultura pop não apenas deram origem a um super-herói icônico, mas também refletiram as aspirações da sociedade por justiça em diferentes épocas. Desde sua estreia nas páginas da "Detective Comics #27" em 1939 até as narrativas complexas, como "O Cavaleiro das Trevas", o Batman personifica a luta contra o crime e a busca pela ordem em um mundo frequentemente marcado pela incerteza. Sua abordagem de combate ao crime, que se torna mais visceral e controversa em certas interações, reflete debates sociais e políticos, exemplificados por seu confronto com o sistema estabelecido e a imagem do "American Way of Life" em relação ao Superman.

3.3.3 O Capitão América e o Patriotismo Americano

Figura 3 – Capa de Captain America # 1



Fonte: Kirby (1941).⁶

O Capitão América, criado por Joe Simon e Jack Kirby em 1941, desempenhou um papel significativo na história dos quadrinhos e foi uma resposta direta ao contexto histórico e político da época, especialmente à Segunda Guerra Mundial. Ele foi concebido como um super-soldado patriótico e símbolo da luta contra os nazistas, em um momento em que o governo dos Estados Unidos estava mobilizando esforços para combater o Nazismo e buscava angariar apoio público para essa causa (Melo, 2012).

Segundo Melo (2012), a editora Timely Comics, que mais tarde se tornaria a Marvel Comics, recrutou Joe e Jack para criar um personagem que incorpora os valores e ideais dos Estados Unidos em um contexto crítico. Isso levou à criação de Steve Rogers, o Capitão América, e à concepção do vilão Caveira Vermelha, que representava a Alemanha nazista de Hitler (Melo, 2012, p. 46).

Essa característica patriótica, que refletia os valores americanos, estava presente em diversos personagens naquela época, mas certamente esses elementos foram centralizados na figura do Capitão América. Conforme Robb (2017), "A Segunda Guerra Mundial enviou esses super-heróis americanos para a

⁶ Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/capitao-america-hq-3-milhoes-leilao/>>. Acesso em: 01 set. 2023.

ação patriótica, muitas vezes enfrentando pessoalmente o pesadelo Adolf Hitler; o exemplo mais notável é a famosa capa de "Capitão América #1", na qual o capitão deu um soco em Hitler" (Robb, 2017, p. 100).

Assim como na capa mencionada, o conteúdo apresentava o Capitão América como um símbolo de patriotismo e resistência americana à crescente ameaça nazista. Seu uniforme incorporava as cores da bandeira dos Estados Unidos, com uma estrela branca em um círculo azul no peito e listras vermelhas e brancas nas laterais. Esses elementos claramente inspirados nos símbolos nacionais dos Estados Unidos destacavam a identificação do personagem com os valores e ideais do país (Robb, 2017).

De acordo com Melo (2012), Steve Rogers, nascido em meio à Grande Depressão, enfrentou uma infância marcada pela fragilidade e doenças na cidade de Nova York. Sua vida já difícil foi agravada por restrições financeiras, forçando-o a trabalhar incansavelmente para sobreviver. Essas circunstâncias refletiam novamente a dura realidade social da época nos Estados Unidos. Determinado a se alistar no exército e contribuir para o esforço de guerra, Rogers passou por uma semana de rigorosos testes e treinamentos, incluindo treinamento intensivo em combate e condicionamento físico extremo. Ele foi designado para se tornar a arma definitiva do exército, personificando o espírito de luta dos Estados Unidos após receber o 'Soro do Supersoldado'.

Após concluir a fase de aprimoramento físico e estratégico, o então Capitão foi enviado à Europa durante a Segunda Guerra Mundial para enfrentar as forças nazistas. Durante esse conflito, ele se uniu a outros super-heróis do universo dos quadrinhos e desempenhou um papel direto na luta contra as potências do Eixo (Melo, 2012, p. 52).

Em conclusão, como apontado por Marques (2020), o Capitão América não apenas se tornou um ícone dos quadrinhos, mas também refletiu vividamente os valores e ideais que o governo americano estava buscando transmitir à sociedade durante a Segunda Guerra Mundial. Isso se evidencia na narrativa que os Estados Unidos desejavam projetar naquele momento crucial da história, como visto no caso de personagens como Superman, Batman e na personificação do mal pelos personagens nazistas, que contrastava com os valores democráticos e de liberdade promovidos pelo Capitão América. Esse contraste, conforme observado por Marques(2020).

Em especial nos quadrinhos do Capitão América, a utilização dos vilões tem estreita relação com a política interna e externa dos Estados Unidos. Nas primeiras histórias do personagem os vilões eram espiões nazistas, o que fazia sentido não só pelo contexto da II Guerra Mundial, mas também pelas notícias envolvendo atividades de espionagem alemã dentro dos EUA (Marques, 2020, p. 120).

Assim, os quadrinhos não eram apenas uma forma de entretenimento, mas também serviam como meio para transmitir mensagens e valores importantes para a sociedade. O Capitão América, juntamente com outros super-heróis da época, continua sendo um ícone permanente de patriotismo e resistência americana, representando valores como liberdade, justiça e coragem. Esses elementos simbólicos serão analisados em maior profundidade no terceiro capítulo da pesquisa.

3.3.4 A Mulher-Maravilha

Figura 4 – Capa All-Star Comics # 8



Fonte: Peter (1941).⁷

⁷ Disponível em:

<<https://maxiverso.com.br/blog/2016/07/22/mulher-maravilha-75-anos-do-controverso-icone-das-mulh>

A Mulher-Maravilha será a última personagem a ser analisada no contexto dos super-heróis da década de 30 e do período da Segunda Guerra Mundial. Criada pelo psicólogo e escritor William Moulton Marston e ilustrada por H. G. Peter, sua primeira aparição nas páginas dos quadrinhos ocorreu em dezembro de 1941, quando foi publicada na edição número 8 da All-Star Comics. A Mulher-Maravilha, também conhecida como Princesa Diana de Themyscira, incorpora elementos da mitologia que remetem à cultura grega, de forma semelhante ao Superman. Ela é uma amazona da fictícia Ilha Paraíso, habitada exclusivamente por mulheres guerreiras, dotada de habilidades sobre-humanas, incluindo força, agilidade e resistência (Robb, 2017).

De acordo com Robb (2017, p. 106), Marston acreditava que os quadrinhos eram uma poderosa ferramenta para influenciar a sociedade e, portanto, concebeu a personagem como um veículo para promover valores progressistas e a emancipação das mulheres. Dessa forma, a Mulher-Maravilha tornou-se um ícone de empoderamento feminino, inspirando gerações de leitoras. Sua presença, como uma das poucas super-heroínas proeminentes nos quadrinhos, personificava o valor feminino ao desafiar estereótipos de gênero e ao lutar ao lado de seus companheiros super-heróis masculinos, tudo isso em um contexto de uma sociedade estadunidense machista. Nas histórias dela, assim como nas dos personagens masculinos que refletiam os valores americanos durante a guerra, destacava-se frequentemente a missão de trazer justiça e igualdade ao mundo, combatendo vilões que representavam opressão, intolerância e autoritarismo (Robb, 2017).

Conforme Caixeta (2012), durante os três anos de guerra, a temática predominante nas histórias da Mulher-Maravilha era o patriotismo, com a personagem comprometida em lutar pela liberdade e pela democracia, simbolizando os valores dos Estados Unidos. Ela enfrentou tanto inimigos japoneses quanto nazistas, refletindo o compromisso dos EUA na Segunda Guerra Mundial. Esse engajamento também resultou em um aumento na circulação das revistas da Mulher-Maravilha, com cerca de 30% do material impresso sendo enviado às bases das forças armadas estadunidenses (Caixeta, 2012, p. 8).

No mercado editorial, a ação se repetiu na defesa do American Way of Life, com os super-heróis lutando contra as forças do eixo do mal que desejavam destruir a ordem mundial. E aqui surge uma heroína que abandonou suas origens para se aliar aos Estados Unidos em prol do bem: a Mulher-Maravilha (Caixeta, 2012, p. 4).

A Mulher-Maravilha, assim como o Superman, o Batman e o Capitão América, foi construída sobre os valores norte-americanos na luta contra o totalitarismo em defesa do estilo de vida americano. O próprio traje da personagem era uma combinação que fazia referência à bandeira dos Estados Unidos, além de apresentar uma águia estampada no peito, em alusão à coragem e ao poder. Além disso, ela portava o Laço da Verdade e os Braceletes à prova de balas, conforme destacado por Caixeta (2012).

Em um contexto mais amplo, a análise da Mulher-Maravilha nesse período histórico revela seu papel fundamental como ícone dos quadrinhos. Durante a Segunda Guerra Mundial, sua jornada foi marcada por um compromisso patriótico e alinhamento com os ideais norte-americanos, tornando-se um símbolo não apenas de poder, mas também demonstrando como os super-heróis eram usados para transmitir mensagens sociais e políticas cruciais da época. Seu traje, seus acessórios e seu compromisso com a causa a tornaram uma figura inegavelmente impactante no mundo dos quadrinhos, contribuindo significativamente para a construção do imaginário coletivo.

3.4 OS SUPER-HERÓIS NA GUERRA FRIA: CONTINUIDADE DE VALORES E IDEAIS

Após o término da Segunda Guerra Mundial, o mundo mergulhou em um novo período de tensões geopolíticas e ideológicas que ficou conhecido como a Guerra Fria. Os Estados Unidos e a União Soviética emergiram como superpotências rivais, e essa rivalidade não se restringiu apenas à esfera política e militar, mas também infiltrou-se nas manifestações culturais (Guerra, 2011).

A cultura popular tornou-se um campo de batalha ideológico, onde essas nações competiram não apenas pela influência global, mas também pela narrativa da luta entre o capitalismo e o comunismo. Conforme Guerra (2011), “Diante de

concepções e ideais que regiam suas nações, os governos dos EUA e da URSS se digladiavam pela hegemonia de suas ideologias" (Guerra, 2011, p. 40).

Conforme observado por Vidal 1997, apud Biagi, 2001, o maniqueísmo dessas duas superpotências se refletiu na cultura popular da época. Tudo o que fosse contrário aos interesses dos Estados Unidos era rotulado de comunismo, enquanto os soviéticos aplicavam a mesma lógica, chamando de capitalismo tudo o que se opunha aos seus interesses. Essa simplificação simbólica permeou as narrativas e o discurso político em ambos os lados da Guerra Fria, criando uma atmosfera de polarização e antagonismo.

A indústria dos quadrinhos experimentou um crescimento notável durante a Guerra Fria. Como observado na primeira seção deste capítulo, a "Era de Ouro dos Quadrinhos" estabeleceu os super-heróis como defensores de valores como justiça, liberdade e heroísmo, personificando a luta contra o mal e a promoção de ideais éticos. Editoras como a Marvel e a DC Comics dominaram o mercado, lançando novos super-heróis e expandindo o universo desses personagens (Robb, 2017).

Os quadrinhos começaram a abordar temas relacionados à luta contra o comunismo e à ameaça nuclear, levando os super-heróis a assumirem novas características para enfrentar essas ameaças. A narrativa das histórias em quadrinhos refletia as tensões ideológicas e geopolíticas da época, explorando conspirações, espionagem e a ideia de um inimigo invisível infiltrado na sociedade (Guerra, 2011).

Segundo Guerra (2011), nos Estados Unidos, os super-heróis nesse sentido desempenharam papéis significativos na construção da identidade nacional, representando os valores democráticos do país em oposição ao comunismo. A política externa dos Estados Unidos durante a Guerra Fria estava focada na contenção do comunismo e na defesa da liberdade contra a União Soviética e seus aliados. Nesse contexto, os super-heróis tornaram-se emblemas de coragem, justiça e resiliência, refletindo o desejo de mobilizar e unificar a população em torno dos princípios defendidos pelo país.

Apesar dos novos procedimentos na política externa, os antagonismos entre o capitalismo e o comunismo continuaram a fazer parte do imaginário americano. Durante o período, a Marvel continuava a produzir suas histórias com temáticas que envolviam esse embate entre "as forças do bem contra o mal". Logo, eram comuns histórias que envolviam espionagem, vilões

servindo ao Estado soviético ou a algum país comunista, heróis lutando pela defesa da liberdade dos povos (Guerra, 2011, p. 54).

Personagens como Superman, Batman e Capitão América foram reinterpretados para representar a luta contra o comunismo e a defesa dos valores americanos. Essa transição incluiu elementos que ultrapassaram a propaganda de guerra, abordando as preocupações profundas da sociedade em relação às tensões globais. Os super-heróis passaram a simbolizar a resistência aos regimes totalitários e enfrentar as ameaças comunistas, tornando-se poderosos emblemas da Guerra Fria. Em resumo, a Guerra Fria não apenas moldou a política global, mas também influenciou profundamente a cultura popular, com os super-heróis atuando como agentes propagadores de ideais e valores em um mundo dividido (Guerra, 2011).

3.5 HERÓIS FORJADOS NO FOGO DA GUERRA FRIA: HOMEM DE FERRO E PANTERA NEGRA

Nesta seção, faremos uma introdução aos universos do Homem de Ferro e do Pantera Negra, dois super-heróis que emergiram em meio a uma disputa ideológica entre os Estados Unidos e a União Soviética, utilizando suas narrativas e simbolismo como elementos centrais. O Homem de Ferro, conhecido como Tony Stark, e o Pantera Negra, ou T'Challa, são emblemáticos personagens da Marvel que surgiram nos anos 60, durante o período da Guerra Fria e o movimento pelos direitos civis nos Estados Unidos, embora sejam eventos distintos. Representando diferentes abordagens para desafios globais, o Homem de Ferro simboliza o poder tecnológico americano, enquanto o Pantera Negra se tornou um ícone de resistência à exploração estrangeira e de orgulho cultural africano. Suas histórias transcendem as páginas dos quadrinhos, transformando-se em símbolos de diversidade em um mundo em constante mudança.

3.5.1 O Homem de Ferro

Figura 5 – O Homem de Ferro # 39



Fonte: Heck (1959).⁸

O personagem Homem de Ferro, também conhecido como Tony Stark, teve sua estreia nas páginas dos quadrinhos da Marvel em 1963, um momento crucial da história marcado pela Guerra Fria. Sua criação e representação estão profundamente enraizadas nos valores e ideais da época, refletindo a ênfase dada à tecnologia, inovação e riqueza como pilares da identidade americana (Guerra, 2011). De acordo com Guerra (2011), Tony Stark foi caracterizado como um industrialista abastado e um cientista notável, personificando a ênfase na tecnologia e na livre iniciativa durante a Guerra Fria. A tecnologia desempenhou um papel crucial na narrativa do Homem de Ferro, simbolizando a inovação tecnológica durante esse período. Sua emblemática armadura representava o poder tecnológico dos Estados Unidos e sua habilidade de enfrentar ameaças globais.

Além disso, as histórias do Homem de Ferro incorporaram vilões que personificam ameaças tecnológicas e ideológicas da Guerra Fria, como o Mandarim e a Hidra. Esses confrontos não apenas enriquecem a narrativa, mas também refletiam as preocupações da sociedade estadunidense da época. Conforme Robb

⁸ Disponível em: <<https://universohq.com/materias/homem-de-ferro-45-anos-de-aventuras/>>. Acesso em: 01 set. 2023.

(2017, p.196), após ser sequestrado por chineses comunistas e aprisionado no Vietnã, Stark é forçado a colaborar com o inimigo na construção de uma armadura especial e só consegue escapar ao construir uma armadura de ferro.

Em resumo, o Homem de Ferro tornou-se um símbolo duradouro da continuidade dos valores americanos, conectando os ideais da Segunda Guerra Mundial com os desafios da Guerra Fria. Sua capacidade de usar a tecnologia para enfrentar ameaças tecnológicas e ideológicas personificava a adaptação a dos valores norte-americanos em um mundo em constante evolução. O Homem de Ferro não era apenas um herói dos quadrinhos, mas uma representação eloquente das complexidades da história política e cultural da época (Guerra, 2011).

3.5.2 Pantera Negra

Figura 6 – Pantera Negra # 52



Fonte: Kirby (1961).⁹

⁹ Disponível em: <<https://www.clapper.com.br/artigo/pantera-negra-analise>>. Acesso em: 01 set. 2023.

A história do Pantera Negra começou a ganhar vida nas páginas dos quadrinhos da Marvel na década de 1960, sendo criada por Stan Lee e Jack Kirby. Nesse período de intensa efervescência cultural e mudanças sociais, Lee e Kirby decidiram criar um super-herói único que não apenas se destacasse no cenário dos quadrinhos, mas também desafiou as convenções da época.

O Pantera Negra, cuja primeira aparição ocorreu em "The Fantastic Four #52" em julho de 1966, não era apenas mais um personagem de capa e máscara; ele era um rei, um líder, e sua origem estava profundamente enraizada na nação fictícia de Wakanda (Guerra, 2011).

De acordo com Guerra (2011), este país africano fictício era rico em recursos, tecnologia avançada e, mais importante, o Pantera Negra emergiu como um símbolo poderoso. Wakanda era uma nação africana que nunca havia sido subjugada pelos colonizadores, e o Pantera Negra era o protetor dessa nação e de seus valores. Aqui, reside uma conexão profunda com os valores africanos e com a luta contra a colonização, valores que eram pertinentes não apenas à história fictícia de Wakanda, mas também à história real da África, conforme apontado por Guerra (2011).

Em 1966, ocorreu a primeira aparição de um super-herói negro nas histórias. A Marvel quebrou esse padrão criando o personagem chamado Pantera Negra (Black Panther). Esse foi retratado como um rei de um fictício reino africano chamado Wakanda, que dispunha de alta tecnologia e destacava-se na comercialização de um metal raro existente apenas neste país. Somaram-se a isso as tradições locais africanas que também compunham a visão predominante sobre a África nos EUA (Guerra, 2011, p.17).

Como visto neste capítulo, naquele período, o mundo estava dividido em blocos ideológicos, e a luta contra o colonialismo e pela independência estava intrinsecamente ligada à rivalidade entre os Estados Unidos e a União Soviética. Ambos os lados tentavam ganhar influência em nações recém-independentes, e a história do Pantera Negra ecoou como um lembrete da importância da autodeterminação e da resistência à exploração estrangeira (Guerra, 2011).

O impacto cultural do Pantera Negra transcende suas origens nos quadrinhos, elevando-o a um status de ícone não apenas entre os fãs de super-heróis, mas também como um símbolo de diversidade e inclusão. No mesmo período, ocorreu a fundação do grupo Os Panteras Negras, um grupo político criado

em Oakland, na Califórnia, por Huey Newton e Bobby Seale, com o objetivo de patrulhar guetos negros para proteger os residentes dos atos de brutalidade da polícia americana (Guerra, 2011, p.17).

Conforme Guerra (2011), a representação do Pantera Negra como um líder poderoso e competente de Wakanda desafia estereótipos raciais que eram comuns nas mídias populares da época. Em um período em que o mundo estava imerso na Guerra Fria, a história do Pantera Negra ecoou como um símbolo da importância da resistência à exploração estrangeira e da afirmação da identidade cultural. Ao confrontar o núcleo da sociedade marcada pelo racismo, isso enviou uma mensagem importante sobre a igualdade de capacidade. O Pantera Negra não é apenas um super-herói, mas também uma encarnação de valores e ideais que emergiram naquela época.

3.6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste capítulo, realizamos uma análise histórica preliminar que nos permitiu compreender o contexto fundamental que deu origem aos super-heróis nas décadas de 1930 e 1940 nos Estados Unidos, conhecida como a 'Era de Ouro dos Quadrinhos'. Exploramos como a Grande Depressão e a necessidade de escapismo em tempos difíceis contribuíram para o surgimento dos super-heróis como figuras icônicas da cultura popular.

Além disso, destacamos o papel pioneiro da DC Comics e da Marvel Comics na criação e popularização desses personagens, assim como a importância das estratégias de propaganda e distribuição na disseminação das histórias dos super-heróis por todo o país. Na segunda parte deste capítulo, examinamos como os super-heróis, como Superman, Batman, Capitão América e Mulher-Maravilha, desempenharam papéis cruciais durante a Segunda Guerra Mundial, tornando-se símbolos de coragem, justiça e patriotismo nos Estados Unidos. Eles personificaram os valores democráticos do país e inspiraram o público a apoiar o esforço de guerra.

Por fim, discutimos a transição dos super-heróis para a era da Guerra Fria, onde suas narrativas passaram a refletir as tensões geopolíticas e ideológicas da época. Super-heróis como Superman, Batman e Capitão América foram reformulados para representar a luta contra o comunismo e a defesa dos valores

americanos, desempenhando um papel fundamental na construção da identidade nacional.

Além disso, introduzimos os super-heróis Homem de Ferro e Pantera Negra, que surgiram nesse contexto de disputa ideológica entre os Estados Unidos e a União Soviética. Esses personagens representam diferentes abordagens para os desafios globais, simbolizando o poder tecnológico americano e a resistência à exploração estrangeira e orgulho cultural africano, respectivamente. Em resumo, este capítulo nos permitiu compreender a evolução dos super-heróis ao longo das décadas, desde sua origem na 'Era de Ouro dos Quadrinhos' até sua influência na política e na cultura durante a Guerra Fria.

4. TRAJES, ESCUDOS E CORES: A ICONOGRAFIA DOS SUPER-HERÓIS COMO REFLEXO DOS VALORES NACIONAIS

No segundo capítulo desta pesquisa, a análise abordou a utilização dos super-heróis como representantes dos valores americanos durante os períodos da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria, revelando um fenômeno cultural fascinante. O terceiro capítulo aprofundou a análise, concentrando-se na incorporação dos símbolos nacionais e culturais nos trajes e logotipos desses personagens fictícios, desempenhando um papel fundamental na disseminação de valores e na construção da identidade nacional durante momentos cruciais da história do país.

Durante a Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos buscaram consolidar sua identidade nacional e motivar o patriotismo entre seus cidadãos. Os Super-heróis se tornaram símbolos de esperança e determinação, refletindo os valores da nação (Robb, 2017). Conforme observado por Guerra (2011), durante a Guerra Fria, a luta ideológica entre os Estados Unidos e a União Soviética estimulou ainda mais a utilização de ícones culturais, como os super-heróis, para expressar e difundir os princípios e valores que a América representava.

No terceiro capítulo, o objetivo principal foi analisar como os símbolos nacionais e culturais foram incorporados aos trajes e logotipos dos super-heróis para transmitir os valores americanos. Para alcançar esse objetivo, adotou-se uma

abordagem de análise iconográfica. Dentro deste estudo, a análise iconográfica desempenhou papéis essenciais na compreensão dos elementos visuais e narrativos das capas e conteúdos das histórias em quadrinhos dos super-heróis. Essa metodologia permitiu realizar uma investigação dos elementos visuais, como cores, formas, símbolos específicos e outros componentes visuais presentes nas capas e conteúdo, relacionando-os aos valores culturais e políticos da época.

Essa abordagem visou identificar e interpretar esses elementos visuais, permitindo uma análise das maneiras pelas quais os super-heróis e suas imagens contribuíram para a expressão e difusão dos valores da hegemonia cultural e política dos Estados Unidos durante os períodos cruciais da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria. Dessa forma, a pesquisa obteve uma visão das representações simbólicas nos super-heróis, contribuindo para uma análise dos elementos visuais em sua construção.

De acordo com Pifano (2010), o processo de análise iconográfica de Panofsky¹⁰ é dividido em três etapas distintas. Na primeira delas, denominada pré-iconografia, concentrou-se na identificação dos elementos visuais que constituem uma obra de arte. Essa fase foi fundamental, pois estabeleceu a base sobre a qual as interpretações iconográficas e iconológicas subsequentes foram construídas.

Através da pré-iconografia, foi possível compreender os aspectos formais e visuais que estão intrinsecamente ligados à cultura e à história da época em que a obra foi criada. Nessa etapa, métodos foram empregados, envolvendo uma análise detalhada dos elementos visuais, como cores, formas, composição e todos os elementos presentes nos trajes e logotipos dos super-heróis. Essa análise possibilitou a compreensão de como símbolos nacionais e culturais dos Estados Unidos foram incorporados nos trajes e logotipos desses personagens.

¹⁰ Erwin Panofsky (1892-1968) foi um renomado historiador da arte e teórico da arte alemão que teve um impacto significativo no campo da história da arte e na compreensão da iconografia, especialmente na arte renascentista. Panofsky propôs a ideia de que uma obra de arte contém três níveis de significado: o nível pré- iconográfico (formas e cores), o nível iconográfico (os símbolos e temas representados) e o nível iconológico (o contexto cultural e histórico que dá significado à obra). Sua abordagem teórica é fundamental para este capítulo de monografia, que tem como objetivo principal analisar como os símbolos nacionais e culturais foram incorporados aos trajes e logotipos dos super-heróis para transmitir os valores americanos nos períodos da Segunda Guerra Mundial e Guerra Fria. A escolha do método de iconografia de Panofsky se justifica devido à sua eficácia na interpretação de símbolos e temas presentes em obras de arte, sendo essencial para a análise dos elementos visuais presentes nos trajes e logotipos dos super-heróis e sua relação com a cultura e história dos Estados Unidos.

Um exemplo prático dessa abordagem pode ser encontrado na análise do traje da Mulher-Maravilha, no qual foram examinados detalhes visuais, como cores, a presença da bandeira dos Estados Unidos e a disposição das estrelas e listras. Isso foi essencial para investigar como esses elementos visuais estavam enraizados na cultura estadunidense da época e como refletiam os valores e o contexto político da Segunda Guerra Mundial.

Na segunda etapa, a iconografia se dedicou ao estudo dos elementos simbólicos, das imagens e dos símbolos culturais presentes na obra de arte. Esses elementos visuais funcionam como veículos de significado, transmitindo mensagens culturais e sociais que vão além da mera representação estética (Pifano, 2010).

A iconografia foi crucial na análise dos trajes e logotipos dos super-heróis, permitindo identificar os elementos simbólicos que estão intrinsecamente relacionados com a cultura americana da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria. Esses elementos desempenharam um papel fundamental na comunicação de mensagens ideológicas e políticas, contribuindo para a compreensão da hegemonia cultural e política dos Estados Unidos.

Por fim, na terceira etapa, a iconologia foi além da identificação de símbolos visíveis na obra de arte. Ela se concentrou em explorar os significados profundos e alegóricos que residem nas representações visuais. Conforme a definição de Panofsky,

Ao concebermos assim as formas puras, os motivos, imagens, estórias e alegorias, como manifestação de princípios básicos e gerais, interpretamos todos esses elementos como sendo o que Ernst Cassirer chamou de valores "simbólicos". [...] A descoberta e interpretação desses valores 'simbólicos' (que muitas vezes são desconhecidos pelo próprio artista e podem, até, diferir enfaticamente do que ele conscientemente tentou expressar) é o objeto do que se poderia designar por 'iconologia' em oposição a 'iconografia' (Panofsky, 2007, p.52).

Na análise iconológica dos trajes e logotipos de super-heróis, o objetivo foi identificar camadas mais profundas de significado. Isso envolveu a interpretação de elementos que podem não ser imediatamente aparentes, mas que possuem uma ressonância simbólica significativa. Procurou conexões entre os símbolos presentes e as narrativas culturais e políticas que estavam em jogo durante a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria.

Um exemplo concreto dessa abordagem foi a análise do escudo do Capitão América através da iconologia. Nesse caso, a interpretação foi além da identificação da bandeira dos Estados Unidos, explorando a alegoria do escudo como um símbolo de proteção e força em um momento de ameaça e conflito. A iconologia permitiu examinar como esse símbolo estava vinculado à necessidade de segurança e confiança em tempos de incerteza, ampliando a compreensão das implicações culturais e políticas da obra.

4.1 DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA DE CATEGORIAS E CRITÉRIOS DE ANÁLISE

Para realizar uma análise abrangente dos trajes e logotipos dos super-heróis no contexto da Segunda Guerra Mundial e posteriormente na Guerra Fria, foi essencial estabelecer um sistema de categorias e critérios que possibilitasse uma avaliação e sistemática desses elementos visuais.

Esse sistema direcionou a análise com base em elementos iconográficos, como cores, símbolos específicos e componentes visuais, visando proporcionar uma compreensão aprofundada sobre como os super-heróis foram utilizados como veículos para transmitir valores americanos, explorando diferentes aspectos da representação simbólica.

Para identificar os elementos iconográficos nas capas e conteúdo de quadrinhos, conduziu-se uma análise visual detalhada que compreendeu uma série de passos fundamentais. Nesse processo, a observação das cores, símbolos e componentes visuais presentes nas imagens desempenhou um papel crucial.

Além disso, foi imperativo realizar uma comparação com os padrões e ícones culturais da época, permitindo uma compreensão do contexto no qual esses elementos foram empregados. Por meio dessa análise contextual, foi possível desvendar as intenções por trás da escolha desses elementos e sua relação com a cultura predominante naquele período.

As capas e conteúdo de quadrinhos foram apresentadas como parte integrante da análise, permitindo que os leitores vissem diretamente os elementos iconográficos em questão. Dessa forma, obteve-se uma visão completa das questões de pesquisa que ligam o uso de símbolos nacionais e culturais à

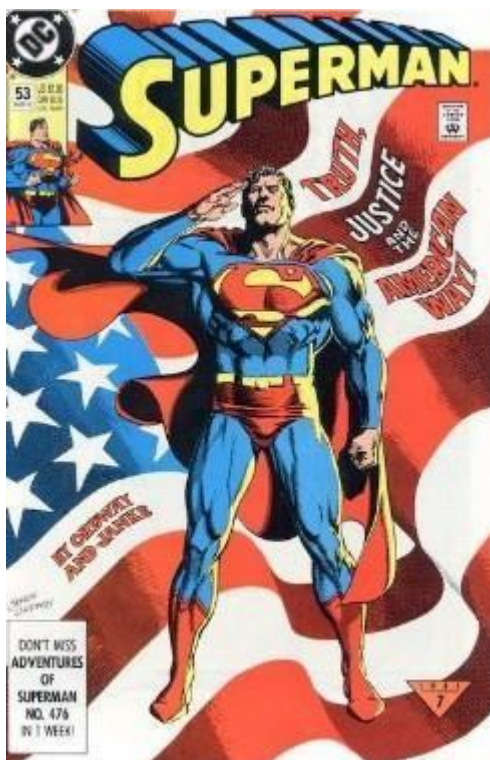
construção da identidade e dos valores dos Estados Unidos durante os períodos históricos em questão.

Por último, a pesquisa foi conduzida por meio de revisões em fontes online, bibliotecas e acervos de quadrinhos, a fim de identificar as capas e os conteúdos mais relevantes para a análise, permitindo uma compreensão de como a iconografia e os símbolos culturais foram utilizados nas histórias em quadrinhos.

4.1.1 Cores:

As cores desempenham um papel significativo na comunicação visual e simbólica, refletindo valores e associações culturais. Nesta seção, uma análise das cores predominantes nos trajes e logotipos de super-heróis será conduzida, destacando como essas cores desempenham um papel vital na construção de mensagens e conexões emocionais com o público.

Figura 7 – Superman: Truth, Justice and the American Way # 53



Fonte: Ordway (1991).¹¹

¹¹ Disponível em: <https://dc.fandom.com/wiki/Superman_Vol_2_53>. Acesso em: 01 set. 2023.

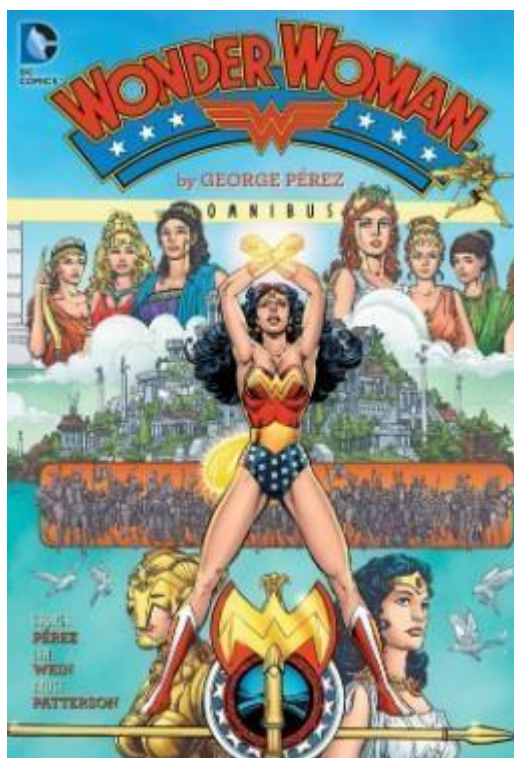
Figura 8 – Captain America Anthologie # 1



Fonte: Simon e Kirby (2021).¹²

¹² Disponível em: <<https://zheit.com.br/post/capitao-america-na-guerra->>. Acesso em: 01 set. 2023.

Figura 9 – Wonder Woman Omnibus



Fonte: Perez (2015).¹³

As figuras 07, 08 e 09 apresentam o Superman, o Capitão América e a Mulher Maravilha, respectivamente, personagens da 'Era de Ouro dos Quadrinhos' – um período de intensas disputas ideológicas durante a Segunda Guerra Mundial entre os Estados Unidos, o Nazismo e seus aliados.

A iconografia das cores desempenha um papel fundamental na narrativa visual dos super-heróis nos quadrinhos. Enquanto a atenção muitas vezes se concentra na trama e no diálogo, é fácil esquecer a importância das cores na comunicação das histórias. Como os quadrinhos são uma mídia que combina arte e texto, os artistas têm a tarefa de não apenas ilustrar os personagens e eventos, mas também de transmitir emoção, ambiente e até direcionar a atenção do leitor.

Nesse contexto, a citação de Cris Peter (2014), uma renomada colorista de quadrinhos, ressalta o poder das cores para estabelecer a atmosfera, o foco e a profundidade nas histórias em quadrinhos. As escolhas de cores, incluindo matizes, saturação, luminosidade e valores, têm o potencial de guiar o olhar do leitor,

¹³ Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Wonder-Woman-George-Perez-Omnibus/dp/1401255477>>. Acesso em: 02 set. 2023.

ambientar personagens em diferentes cenários e comunicar dimensão. É por meio das cores que o leitor é imerso nas aventuras dos super-heróis, experimentando a narrativa de maneira visualmente impactante.

Nos quadrinhos, o trabalho de contar uma história através das imagens é fundamental. Alguns autores defendem que um bom artista de quadrinhos consegue fazer o leitor entender o que está acontecendo mesmo sem qualquer fala. Já as cores, nesse mesmo cenário, têm uma função extremamente importante. Ela não preenche só os traços do desenho, ela também deve ajudar a contar a história, e a maneira de fazer isso é justamente através de ambientação, foco e profundidade. Através de combinações de cores variando matizes, saturação, luminosidade e valores, os coloristas ajudam o roteirista e o desenhista de uma HQ a transmitir suas mensagens. Seja ambientando os personagens em uma hora do dia ou em locais diferentes, ou direcionando o olhar do leitor para um elemento importante, ou dando a ideia de dimensão dos cenários que estão sendo representados. A cor ajuda a guiar o olhar do espectador (Cris Peter, 2014, p.135).

Conforme ressaltado por Robb (2017), as cores dos uniformes dos super-heróis desempenharam um papel crucial na Era de Ouro dos Quadrinhos, estabelecendo uma conexão emocional entre o público e os valores americanos. Essas figuras icônicas frequentemente adotavam trajes nas cores vermelho, branco e azul, que coincidem com a bandeira dos Estados Unidos, e essa escolha não foi arbitrária, como também mencionado por Cris Peter (2014).

Os uniformes dos super-heróis refletem os ideais de verdade, justiça e o estilo de vida americano, enquanto a seleção cuidadosa de cores nas histórias em quadrinhos tem o poder de transmitir mensagens e estabelecer conexões emocionais com o público. Os coloristas desempenham um papel vital na variação de matizes, saturação, luminosidade e valores para definir os cenários, direcionar a atenção do leitor para elementos relevantes e criar uma sensação de dimensão, influenciando assim a experiência emocional do público.

Para exemplificar, o Superman personificava não apenas o símbolo visual da bandeira americana, mas também os valores essenciais de "verdade, justiça e o estilo de vida americano". Essa associação visual reforçava a percepção de que o Superman era um destemido defensor dos princípios e crenças que os Estados Unidos representavam, de maneira semelhante ao papel das cores nas histórias em quadrinhos, em guiar o olhar do espectador e transmitir a mensagem da história.

O Capitão América e a Mulher-Maravilha também ilustram esse fenômeno. O uniforme do Capitão América ostentava as cores da bandeira dos Estados Unidos,

tornando-o um símbolo inequívoco de patriotismo e do compromisso dos EUA na luta contra o nazismo e seus aliados. Da mesma forma, a Mulher-Maravilha, representando valores de liberdade e igualdade, adotava as cores vermelho e azul em seus trajes, alinhando-se com os princípios que os Estados Unidos defendiam durante o período de guerra (Caixeta, 2012, p.7).

Isso os transformava em representações simbólicas do compromisso dos super-heróis em incorporar os princípios e valores que eram caros à nação naquele contexto histórico, realçando ainda mais a importância das cores na criação de identificação emocional e na transmissão de mensagens nas histórias em quadrinhos.

Figura 10 – Red Skull Incarnate # 2



Fonte: Aja (2011).¹⁴

¹⁴ Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Red-Skull-2-5-English-ebook/dp/B00ZMR224I>>. Acesso em: 02 set. 2023.

Figura 11 – The Avengers # 43



Fonte: Buscema (2020).¹⁵

Na figura 10, é apresentado o personagem conhecido como Caveira Vermelha, seguido, na figura 11, pelo personagem conhecido como Guardião Vermelho. Nesse contexto, a associação das cores com valores não se restringe apenas aos heróis, mas se estende também aos vilões. Personagens como o Caveira Vermelha, com suas aparências monstruosas e o simbolismo da cor vermelha, representavam o mal e os antagonismos da época, como a era nazista. Além disso, o Guardião Vermelho, um "clone" ideológico do Capitão América, simbolizava o confronto entre o capitalismo e o comunismo durante a Guerra Fria (Maiberg e Menezes, 2015).

É importante notar que as cores desempenharam um papel significativo nas capas e diálogos das histórias em quadrinhos mencionadas. Referências às cores vermelhas dos inimigos norte-americanos contrastavam com os tons de azul e vermelho que representavam a bandeira americana. Isso transcende escolhas estéticas e carrega significados profundos, onde o vermelho simboliza valor e

¹⁵ Disponível em:
<[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/avengers-the-\(1963\)-n-43/16/46964](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/avengers-the-(1963)-n-43/16/46964)>.
Acesso em: 02 set. 2023.

resistência, o branco representa pureza, e o azul simboliza justiça e perseverança. (Maiberg e Menezes, 2015, p.9).

Tais escolhas cromáticas foram vitais para a representação visual de ideologias e conflitos, enriquecendo a narrativa e ajudando os leitores a compreender as mensagens transmitidas por esses personagens icônicos (Viana, 2017).

Capitão América e seus companheiros representam os Estados Unidos; Caveira e os supervilões representam os nazistas e fascistas e o Guardião Vermelho representava a Rússia, e, por isso, era um aliado visto com desconfiança. A aparência horrível do Caveira Vermelha (um rosto de caveira na cor vermelha) é apenas uma forma de representar o inimigo como sendo representante do mal e, tal como é comum na cultura ocidental, unir fealdade e maldade (Viana, 2017, n.p).

Em resumo, a seleção de cores nas histórias em quadrinhos desempenhou um papel determinante na construção de narrativas visuais ricas e na comunicação de valores e ideologias. As cores vermelha, branca e azul, longe de serem meras escolhas estéticas, revelaram-se manifestações visuais profundas desses valores. Essas escolhas cromáticas não somente acentuaram o apelo emocional das histórias em quadrinhos, como também enriqueceram a narrativa visual, contribuindo assim para uma compreensão mais aprofundada das complexas mensagens subjacentes a esse intrigante universo das histórias em quadrinhos.

4.1.2 Símbolos Específicos:

Na pesquisa, foram identificados e examinados símbolos específicos que claramente representam elementos culturais e nacionais. Estes símbolos abrangem ícones associados à cultura estadunidense, como a bandeira dos Estados Unidos, águias e estrelas, bem como símbolos que desempenharam papéis antagônicos em relação aos Estados Unidos durante os períodos da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria.

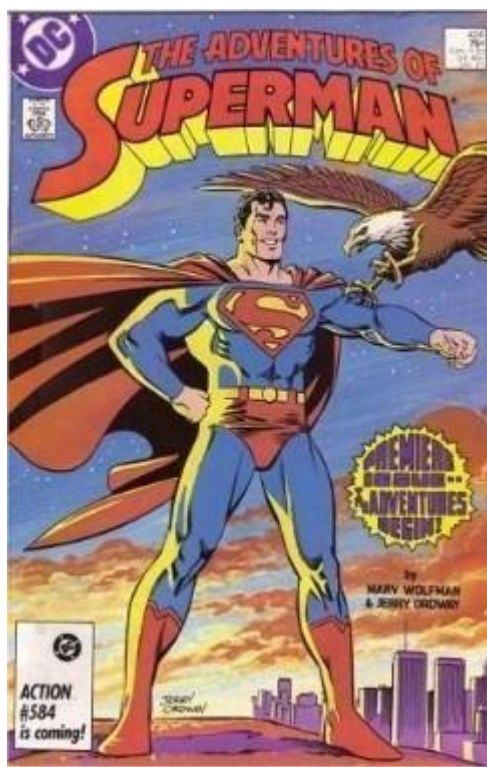
Figura 12 – Captain America Comics # 78



Fonte: Romita (1954).¹⁶

¹⁶ Disponível em:
<[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/captain-america-comics-\(1941\)-n-78/1865/20881](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/captain-america-comics-(1941)-n-78/1865/20881)>. Acesso em: 02 set. 2023.

Figura 13 – The Adventures of Superman # 424



Fonte: Ordway (1987).¹⁷

¹⁷ Disponível em:
<[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/adventures-of-superman-\(1987\)-n-424/7/667](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/adventures-of-superman-(1987)-n-424/7/667)>
. Acesso em: 05 set. 2023.

Figura 14 – All-Star Comics # 12



Fonte: Burnley (1942).¹⁸

As figuras 12, 13 e 14 exibem imagens do Capitão América, Superman e Mulher Maravilha, destacando a intrínseca relação de suas histórias e trajés com a identidade nacional e os valores americanos. Notavelmente, esses super-heróis incorporam cores que simbolizam a bandeira dos Estados Unidos em seus trajés, refletindo seus valores.

De acordo com Reblin e Viana (2020), a presença da bandeira americana nos super-heróis representa o patriotismo, o apego emocional à nação e o apoio aos valores americanos. Além disso, serve como símbolo de unidade nacional, especialmente em tempos de conflito. No contexto dos vilões, a bandeira também desempenha um papel na construção identitária, como demonstrado na capa do Caveira Vermelha (Figura 10), onde as bandeiras estão em posição de conflito, representando a busca pela retomada do império alemão e o poder do Estado. Outros elementos simbólicos incluem características militares presentes nas capas e conteúdos das histórias em quadrinhos, como a presença de aviões bombardeiros (Figura 10) e soldados (Figura 12).

¹⁸ Disponível em: <https://dc.fandom.com/wiki/All-Star_Comics_Vol_1_12>. Acesso em: 05 set. 2023.

A popularização dos Estados Unidos como representante mundial se alinha com a ideia de que, da mesma forma que os super-heróis existem na ficção para salvar o mundo, a nação também tem a missão de fazê-lo na prática (Reblin e Viana, 2020).

[...] a bandeira dos Estados Unidos. Ou seja, além da questão simbólica imbuída na popularização do país como representante mundial, busca difundir a ideia de que, assim como os super-heróis existem na ficção para salvar o mundo, aquele também, na prática, possui a mesma missão. Além disso, está presente aí a ideia patriótica e nacionalista do dever de lutar por seu país, ideia esta muito utilizada nos campos de batalha, quando os soldados são constrangidos a lutarem em defesa de sua pátria (Reblin e Viana, 2020, p.124).

Outro símbolo associado à bandeira americana é a presença das estrelas, que adornam o traje da Mulher-Maravilha, o peito do Capitão América e o escudo deste último. O escudo desempenha um papel simbólico fundamental, representando a determinação do Capitão América em utilizar a força apenas em autodefesa, enquanto protege os valores essenciais dos EUA, como liberdade, justiça, igualdade e segurança nacional (Melo, 2012, p. 47).

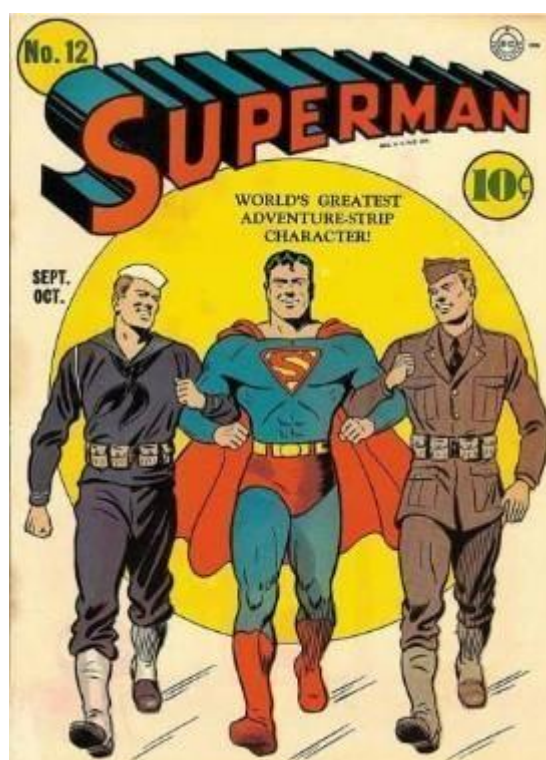
Além disso, nas imagens 13 e 14, observa-se a proeminente presença da águia, símbolo dos Estados Unidos, especialmente no traje da Mulher-Maravilha. Este ícone representa coragem e poder na defesa da democracia americana contra os inimigos na Segunda Guerra Mundial, espalhando esperança para outros povos, de acordo com Caixeta (2012). Conforme Caixeta (2012, p. 9) menciona: "Sob a ótica norte-americana, a democracia vence mais uma vez, e a figura da heroína como símbolo máximo de seu país leva esperança aos outros povos. A propaganda se assemelhava ao conflito real."

No entanto, esses símbolos não se limitavam apenas a construir uma imagem positiva dos Estados Unidos. Eles também eram usados simbolicamente para representar os inimigos americanos, como durante a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria. Por exemplo, a máscara do Caveira Vermelha representava a supremacia nazista, enquanto elementos como o martelo e a foice, símbolos comunistas, eram incorporados aos trajes dos vilões (Figura 12), conforme observado por Maiberg e Menezes (2015).

4.1.3 Elementos Visuais:

A pesquisa em questão não se limita a discutir a importância das cores e símbolos, mas também se propõe a realizar uma análise abrangente dos elementos visuais que permeiam diversos aspectos dos valores americanos nos super-heróis durante os períodos da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria. Além de explorar a significância de cores e símbolos, busca-se compreender as características mais amplas do design presentes nos trajes, logotipos e outras expressões visuais dos super-heróis.

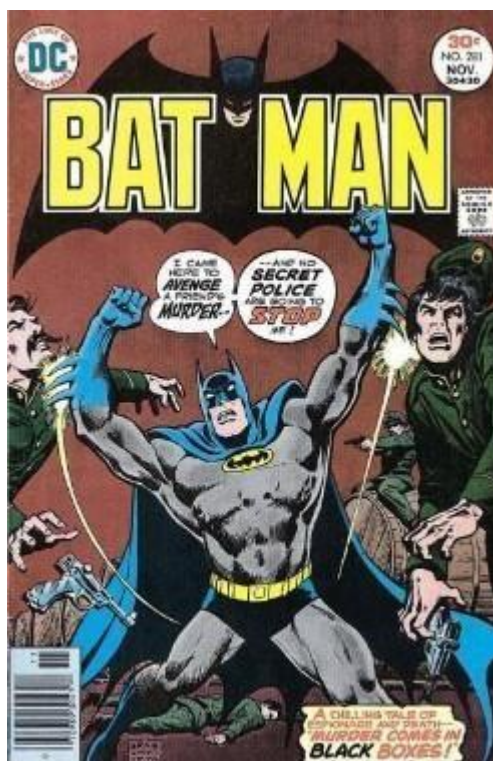
Figura 15 – Superman # 12



Fonte: McGill e Boltinoff (1939).¹⁹

¹⁹ Disponível em:
<<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/superman-%281939%29-n-12/250/5432>
>. Acesso em: 05 set. 2023.

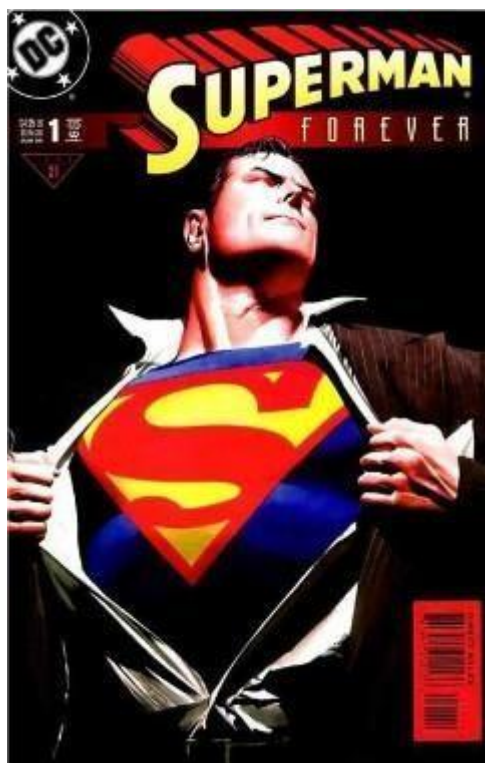
Figura 16 – Batman # 281



Fonte: Chan (1976).²⁰

²⁰ Disponível em: <https://dc.fandom.com/wiki/Batman_Vol_1_281>. Acesso em: 08 set. 2023.

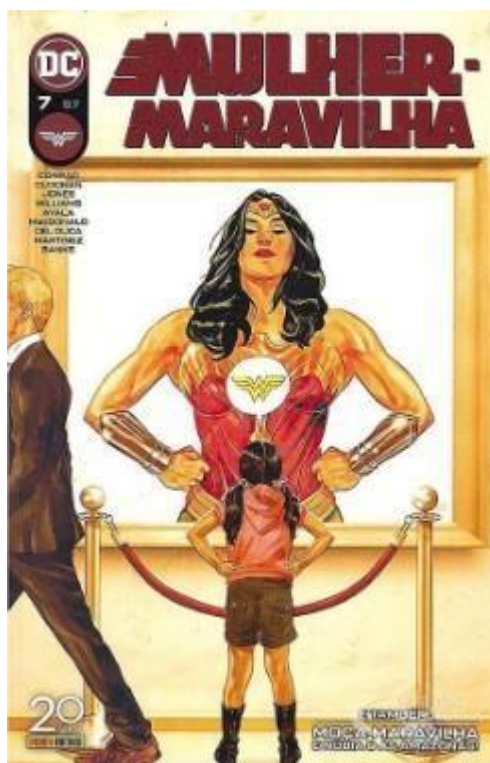
Figura 17 – Superman Forever



Fonte: Ross (1999).²¹

²¹ Disponível em: <<https://www.rika.com.br/superman-forever20027502/p>>. Acesso em: 08 set. 2023.

Figura 18 – Mulher-Maravilha # 7



Fonte: Mcdonald (2022).²²

A análise abrange a avaliação da presença e influência de elementos visuais, como uniformes, capas, máscaras e outros componentes que sugerem vínculos culturais ou nacionais nos super-heróis. Esses personagens são conhecidos por seus trajes exclusivos, que funcionam não apenas como marca pessoal, mas também como símbolos representativos de suas missões e identidades únicas. Elementos como o "S" no escudo do Superman, as teias no traje do Homem-Aranha e a identificação do Batman com um morcego desempenham um papel importante nessa construção visual (Robb, 2017, p.15).

Esses elementos visuais podem ser potencializados de forma conjunta, incluindo as cores nacionais e outros símbolos na elaboração dos trajes e logotipos dos super-heróis, como exemplificado na figura 15, que retrata o Super-Homem ao lado de soldados uniformizados, simbolizando visualmente o apoio aos esforços de guerra.

²² Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/mulher-maravilha-2-serie-n-7/mu011200/168815>. Acesso em: 08 set. 2023.

Conforme observado por Tardeli (2020), personagens como o Superman e o Capitão América desempenharam papéis significativos na formação da imagem que os norte-americanos têm de si mesmos e de seu destino (Tardeli, 2020, p.163). Essa construção visual é essencial para a identidade e os elementos específicos dos super-heróis.

A dualidade é uma característica fundamental dos super-heróis, distinguindo-os dos cidadãos comuns. Sob seus uniformes e figuras poderosas, encontramos identidades secretas, alter egos que representam o equilíbrio entre suas identidades públicas e privadas. Essa dualidade torna os super-heróis mais humanos e acessíveis, refletindo a realidade de que todos têm facetas públicas e privadas, mesmo sem habilidades sobre-humanas (Tardeli, 2020). Um exemplo notável desse conceito é evidenciado quando Clark Kent rasga sua camisa e revela o logo do Superman (Figura 17), ilustrando de forma impactante como os super-heróis podem transitar de maneira fluida entre essas diferentes identidades.

Os uniformes – que deixam de ser emblemáticos para serem mais funcionais -- estabelecem uma fronteira entre o homem comum e o super-herói, ou seja, o traje é parte integral de sua condição e símbolo de poder e lhe confere invulnerabilidade; é o símbolo de sua alteridade (Tardeli, 2020, p.170).

Os logotipos e os uniformes dos super-heróis desempenham um papel crucial na narrativa, indo além de serem simples roupas distintas, estabelecendo uma fronteira clara entre a identidade secreta do herói e sua persona de super-herói. Esses trajes, longe de serem meramente emblemáticos, possuem uma função prática, fornecendo proteção, ao mesmo tempo que servem como símbolos.

A imagem da Mulher Maravilha com uma criança (Figura 18) sugere que os super-heróis desempenham o papel de modelos a serem seguidos e símbolos de inspiração para as gerações mais jovens. Seus logos e uniformes tornam esses heróis facilmente identificáveis, permitindo que crianças e outros leitores se conectem e se identifiquem com esses personagens, criando laços duradouros de inspiração e admiração.

Além disso, os uniformes não são apenas vestimentas, mas também símbolos de poder que conferem invulnerabilidade aos super-heróis, tanto fisicamente quanto psicologicamente. Dessa forma, esses trajes e logos não apenas diferenciam o

herói, mas também simbolizam sua capacidade de superar os desafios e os inimigos.

4.2 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das cores e símbolos nos trajes e logotipos dos super-heróis da "Era de Ouro dos Quadrinhos" durante os períodos da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria revela um profundo e significativo impacto na comunicação visual e na construção de mensagens culturais e nacionais.

Os exemplos dos personagens Superman, Capitão América e Mulher-Maravilha destacam-se como as cores vermelho, branco e azul, simbolizando a bandeira dos Estados Unidos, desempenharam um papel vital na expressão dos valores e ideais americanos. A associação destas cores com os super-heróis não foi apenas uma escolha estética, mas também um meio de reforçar a identificação emocional do público com os valores e princípios que esses personagens representavam.

Além disso, a presença de elementos como a bandeira americana, águias e estrelas nos trajes e logotipos dos super-heróis demonstra como esses símbolos foram usados para fortalecer a unidade nacional e a coesão em tempos de conflito. Esses símbolos não apenas construíram uma imagem positiva da América, mas também foram usados de maneira simbólica para representar inimigos americanos, como nazistas e comunistas, durante os períodos de guerra e tensões internacionais.

A pesquisa vai além da análise de cores e símbolos, abrangendo a avaliação de elementos visuais mais amplos nos trajes, logotipos e outras expressões visuais dos super-heróis. Essa análise inclui a compreensão de como uniformes militares, capas, máscaras e outros componentes visuais refletem vínculos culturais ou nacionais, bem como a construção da identidade dos super-heróis.

Conclui-se que a representação visual de ideologias, conflitos e valores culturais desempenhou um papel crucial na comunicação visual dos super-heróis da Era de Ouro dos Quadrinhos e nos posteriores. A pesquisa identificou símbolos específicos que claramente representam elementos culturais e nacionais, e esses

símbolos desempenharam um papel significativo na compreensão das mensagens transmitidas por esses personagens.

5. CONCLUSÃO

Neste estudo, foi investigado o impacto da iconografia dos super-heróis como um reflexo dos valores nacionais, com destaque especial para os períodos da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria. A análise revelou uma conexão intrínseca entre os super-heróis e os princípios norte-americanos, nos quais elementos visuais desempenharam um papel vital na construção da identidade nacional e na disseminação de princípios culturais e políticos.

Durante a Era Dourada dos Quadrinhos, testemunhou-se a ascensão de super-heróis, como o Super-Homem, o Capitão América e a Mulher-Maravilha, que adotaram paletas de cores alinhadas com a bandeira dos Estados Unidos. Essas escolhas cromáticas não eram puramente estéticas, mas simbólicas, representando valores como veracidade, justiça, liberdade e igualdade. Os trajes dos super-heróis não eram apenas roupas distintas, mas também símbolos de poder e integridade, delineando a linha entre suas identidades públicas e privadas. A dualidade dessas personalidades os tornava mais acessíveis ao público, refletindo a realidade das múltiplas identidades presentes em cada indivíduo.

Além disso, a bandeira norte-americana desempenhou um papel essencial na formação da identidade dos super-heróis, simbolizando patriotismo, lealdade à nação e apoio aos valores dos EUA. Os vilões, como o Caveira Vermelha, foram representados por meio de cores e símbolos que encapsulam ideologias antagônicas, como o nazismo. As estrelas nos uniformes e a águia, o símbolo supremo dos EUA, comunicavam coragem e poder na defesa da democracia norte-americana. Esses elementos contribuíram para uma identificação emocional do público com os super-heróis.

Em última análise, esta pesquisa ilustra como os super-heróis não são meras criações fictícias, mas manifestações dos valores nacionais e culturais. Sua iconografia, paletas de cores, trajes e emblemas desempenharam um papel fundamental na construção da identidade dos Estados Unidos e na transmissão de

mensagens culturais e políticas. Os super-heróis não são apenas modelos a serem seguidos, mas também fontes de inspiração, estabelecendo laços perenes de admiração e reflexão sobre o passado e o presente dos Estados Unidos. Portanto, eles não são simplesmente personagens de entretenimento, mas também manifestações da cultura e dos ideais da sociedade que os cria.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

ANGELI, José Mário. Gramsci, **Hegemonia e Cultura: relações entre Sociedade Civil e Política**. Revista Espaço Acadêmico, nº 121, julho de 2011, Ano XI, pp. 123-132.

BIAGI, Osvaldo Luiz. **O Imaginário da Guerra Fria**. Revista de História Regional, v. 6, n. 1, 2007. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/rhr/article/view/2119>. Acesso em: 01 set. 2023.

CAIXETA, Sharmaine Pereira. **Anos dourados: a mulher-maravilha e o papel da mulher norte-americana durante a 2ª guerra mundial**. Revista Temática, [s. l], v. 04, p. 1-12, abr. 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/23753/13040>. Acesso em: 01 ago. 2023.

CRUZ, Kathleen Catherine Nogueira da. **Capitão América versus Caveira Vermelha: Trabalhando a Construção da Alteridade Nazista em Aulas de História a partir do Filme Capitão América: O Primeiro Vingador (2011)**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em História, Universidade Federal de Sergipe, 2021.

FERREIRA, Karla Tuany Lopes. **A Indústria Cultural como Ferramenta de Projeção de Poder: Um Estudo de Caso a Respeito do Uso do Cinema nas Relações Internacionais**. Artigo apresentado como trabalho de conclusão do curso de Especialização *Latu-Sensu* em Relações Internacionais Contemporâneas. Foz do Iguaçu, Paraná, setembro de 2019. Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA).

GUERRA, Fábio Vieira. **Super-Heróis Marvel e os Conflitos Sociais e Políticos nos EUA (1961-1981)**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2011.

GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do Cárcere**, volume 3: Maquiavel, notas sobre o estado e a política. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017. Caderno 07.

LACOMBE, Fabiano. **O Conceito de Indústria Cultural: Leituras na Contemporaneidade**. Revista entremeios, vol. 15, n. 1, jan-jun/2019, p. 1-12.

MAIBERG, Gustavo; MENEZES, Leonardo Pereira. **A representação dos Estados Unidos, sua ideologia e seus inimigos nas histórias em quadrinhos do Capitão América**. Revista Ensino de Ciências e Tecnologia em Revista – ENCITEC, v. 3, n. 1, p. 1- 12, 2015.

MAIER, Friedrich. **A revolução da informação e o poder cibernético: um mapeamento conceitual na obra de Joseph S. Nye Jr.** Revista RIC-FFC, v. 14, n. 1, p. 1-34, junho de 2016. DOI: <https://doi.org/10.36311/1415-8612.2014.v14n1.6345>.

MARQUES, Guilherme Freire. **Capitão de quê? Heróis, vilões e contexto histórico nos quadrinhos do Capitão América**. Huellas de los Estados Unidos, v. 19, p. 104-121, 2020. Disponível em: http://www.huellasdeeu.com/ediciones/edicion19/04_Guilherme_Freire_Marques_Capitan_De_Que.pdf. Acesso em: 02/09/2023.

MELO, Sheisman Fernandes Barros de. **A História em Quadrinhos Enquanto Representação Política: Capitão América e Caveira Vermelha (1941/1999)**. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Estadual de Maringá, p. 13-79, 2012.

MELO, S. F. B.; SALIS, A. U. **Ideologização e política no quadrinho: Batman - O Cavaleiro das Trevas**. Akrópolis, v. 14, n. 3 e 4: 147-152, 2006.

NEIS, Amanda Cristaldo. **Soft Power: Universo Cinematográfico da Marvel como Fonte de Poder dos Estados Unidos**. Revista PET Economia Ufes, Vol. 2, dezembro de 2020, p. 60-75.

NYE JR., Joseph S. **O colosso americano**. In: **O paradoxo do poder americano**. Tradução de Luiz Antônio Oliveira de Araújo. 1ª ed. São Paulo: Editora UNESP, 2002. p. 24- 82.

NYE Jr., J. S. (2004). **The Changing Nature of Power**. In **Soft Power: The Means to Success in World Politics**. PublicAffairs. p.1-72.

OLIVEIRA JÚNIOR, Geraldo Coelho de. **O conceito de hegemonia em Gramsci: possibilidades de compreensão a partir da educação**. ORG & DEMO, Marília, v. 21, n. 2, p. 159-174, jul./dez. 2020.

OURIVEIS, Maíra. **Soft Power e Indústria Cultural: A Política Externa Norte-Americana Presente no Cotidiano do Indivíduo**. Revista Acadêmica de Relações Internacionais | RARI, Edição N°4, Vol. II, p. 168-196, Setembro de 2013.

PASSOS, Rodrigo Duarte Fernandes dos. Gramsci, **Hegemonia e Cultura nas Relações Internacionais**. In: Práxis, Formação Humana e a Luta por uma Nova Hegemonia. Anais da Jornada Internacional de Estudos e Pesquisas em Antonio Gramsci (JOINGG) e VII Jornada Regional de Estudos e Pesquisas em Antonio

Gramsci (JOREGG). Universidade Federal do Ceará - Faculdade de Educação, 23 a 25 de novembro de 2016, Fortaleza/CE. ISSN 2526- 6950.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas Artes Visuais**. Tradução de Maria Clara F. Kneese e J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2007. (Coleção Debates - Série Arte; v. 99). Páginas 47-87. Título original: Meaning in the Visual Arts.

PETER, Cris. O Uso das Cores. Marsupial Editora, 2014. Capítulo "Cores Reais", páginas 129-141.

PIFANO, Raquel Quinet. **História da Arte como História das Imagens: A Iconologia de Erwin Panofsky**. Fênix – Revista de História e Estudos Culturais, Setembro/Outubro/Novembro/Dezembro de 2010, Vol. 7, Ano VII, nº 3, ISSN 1807-6971. Disponível em: <www.revistafenix.pro.br>. Acesso em: 01/10/2023.

REBLIN, Iuri Andréas; VIANA, Nildo. **Super-heróis, cultura e sociedade**. Edições Redelp, 2020. eBook.

REINO, João Luis Ribeiro. **A Globalização Cultural e os Estados Unidos: O Poder da Internet como Agente Propagador de Cultura**. Trabalho de Conclusão do Curso de Relações Internacionais, Universidade de Brasília, 2010.

PRETZEL, Sofia Cristina. **O intercâmbio acadêmico-cultural como ferramenta de soft power: o caso norte-americano**. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) - Relações Internacionais, Universidade de Santa Cruz do Sul, 2021.

ROBB, Brian J. **A Identidade Secreta dos Super-Heróis: A História e as Origens dos Maiores Sucessos das HQs: do Super-Homem aos Vingadores**. Editora Valentina, 2017. E-book.

RODRIGUES, Caio Duarte Farias. **A propaganda como instrumento da indústria cultural**. Revista Internacional da Amazônia, 17 de novembro de 2021. Disponível em: <<https://internacionaldaamazonia.com/2021/11/17/a-propaganda-como-instrumento-da-industria-cultural/>>. Acesso em: 01/10/2023.

SALLES-Lima, Adalberto. **Geopolítica, Hegemonia Estadunidense e Heterarquia do Poder**. Revista Caminhos de Geografia, vol. 22, no. 84, dezembro de 2021, pp. 88–100. DOI: <http://doi.org/10.14393/RCG228456704>.

SILVA, Daniel Ribeiro. **Adorno e a Indústria Cultural**. Ano I – N 04 – Maio de 2002 – Quadrimestral – Maringá – PR – Brasil – ISSN 1519.6178.

SILVA, R. L. **A Contribuição das Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis para a Formação de Leitores Críticos**. Anagrama, 5(1), 1-12, 2011. DOI: 10.11606/issn.1982-1689.anagrama.2011.35596.

SRBEK, Wellington. **Super-Heróis: Um Fenômeno dos Quadrinhos**. Editora Balão Editorial, 2017. E-book.

TARDELI, Denise D'Aurea. **Super-heróis na construção da personalidade**. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas, (org). Super-heróis, cultura e sociedade. Edições Redelp, 2020. eBook.

VIANA, Nildo. **Breve História dos Super-Heróis**. Informe e Crítica, 9 de dezembro de 2017. Disponível em:
<https://informecritica.blogspot.com/2017/12/breve-historia-dos-super-herois.html>.
Acesso em: 25/09/2023.