

## **AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A PROPAGANDA IDEOLÓGICA NA SEGUNDA GRANDE GUERRA**

**Artur Lopes Filho<sup>1</sup>**

### **RESUMO**

O presente artigo tem por objetivo apresentar as Histórias em Quadrinhos produzidas nos Estados Unidos da América, ao longo do período de intervenção do país na Segunda Guerra Mundial (1941-1945) como ferramentas de propaganda ideológica nacionalista. Longe da intenção de promover um levantamento de todas as produções surgidas nesse período, o artigo tem como pretensão defender o entendimento de que as produções estadunidenses desse período traziam consigo uma carga ideológica em resalte aos valores nacionais, os quais justificavam, em dada medida, a depreciação de grupos pertencentes as forças do Eixo e, por tanto, tratados como algozes do conjunto de valores (considerados, naquele período) representativos dos EUA. Contando com o suporte de autores como Theodor Adorno, Will Eisner, William Irwin e Gelson Weschenfelder, o artigo atentará em destacar a maneira pela qual as ideologias nacionalistas de perpetuação do medo frente a ação inimiga era amenizado com a ideia de segurança trazida pela figura do herói, permitindo a humilhação do inimigo e oportunizando o convite a adesão às forças de guerra.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em Quadrinhos, Propaganda Ideológica, Segunda Guerra Mundial.

### **COMIC BOOKS AND IDEOLOGICAL PROPAGANDA IN THE SECOND GREAT WAR**

### **ABSTRACT**

This article aims to present the comic books produced in the United States of America, during the period of the country's intervention in World War II (1941-1945) as tools of nationalist ideological propaganda. Far from the intention of promoting a survey of all the productions that appeared in that period, the article intends to defend the understanding that the American productions of that period brought with them an ideological charge in highlighting the national values, which justified, to a certain extent, the depreciation of groups belonging to the Axis forces and, therefore, treated as executioners of the set of values (considered, in that period) representing the USA. With the support of authors such as Theodor Adorno, Will Eisner, William Irwin and Gelson Weschenfelder, the article will try to highlight the way in which nationalist ideologies of perpetuating fear against enemy action were softened by the idea of security brought

---

<sup>1</sup> Bacharel em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda (ESPM), Licenciado em Filosofia (UNILASALLE), Licenciando em História (UNINTER), Mestre em História (UFPeI), Mestre em Filosofia (UNISINOS) e Doutorando em História (UFPeI).

by the figure of hero, allowing the humiliation of the enemy and providing opportunities for the invitation to join the forces of war.

**KEYWORDS:** Comics, Ideological Propaganda, World War II.

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Tratada por anos como mero objeto de entretenimento desprezioso, as HQs tiveram o início de sua jornada junto à cultura popular nos anos finais do século XIX, avançando, gradualmente, com suas produções ao longo das décadas seguintes e atingindo seu apogeu no período intitulado de Era de Ouro na década de 1940<sup>2</sup>. Esse período, em específico, ficou reconhecido por ter sido a época em que as histórias de super-heróis passaram a despontar em meio à produção dos quadrinhos, alavancando as vendas e auxiliando na popularização dessa mídia. Ainda que as origens das HQs antecedam ao século XX, a popularização dessa mídia e a consolidação da mesma enquanto objeto referencial da cultura popular se deu no instante em que seus personagens e suas respectivas histórias, passaram a compor o cotidiano vivido, muitas vezes pautando debates e promovendo reflexões.

No período anterior a era de ouro, as HQs possuíam alguns gêneros de produção similares a literatura, muitas vezes mimetizando a narrativa já apresentada nessa mídia, transpondo àquilo narrado, outrora apenas em texto, às páginas das HQs. Com o desenrolar das décadas, as Histórias em Quadrinhos passaram a articular melhor a relação entre texto e imagem, aperfeiçoando a arte de narrar uma história, consolidando especificidades que até hoje caracterizam essa mídia em particular.

Como as HQs possuíam características similares à literatura de fantasia, elas passaram rapidamente a serem consideradas uma arte voltada apenas para o entretenimento, visto que, a própria literatura de fantasia era considerada uma arte rebaixada em detrimento a arte culta ou a arte séria, que, por sua vez, consistia na

---

<sup>2</sup> Cabe ressaltar que as Histórias em Quadrinhos, no formato que conhecemos contemporaneamente, só passará a ter suas primeiras expressões na segunda metade da década de 1930, muitas delas consistindo em compilados de produções antes divulgadas, de forma separada, em jornais de grande circulação (MOYA, 1977).

literatura acadêmica, dotada de um conteúdo (considerado) mais denso e que, por consequência, promoviam (respeitoso) estado (superior) de reflexão em seus leitores. Oriunda de um pré-conceito, essa classificação negligenciava o fato de as HQs, em especial as tirinhas e as charges, promoverem, muitas vezes, o mesmo estado (superior) de reflexão em seus leitores, tal qual a obra de literatura culta teoricamente proporcionava.

Esse pré-conceito acompanhou as HQs por décadas, delegando o conteúdo denso de muitas de suas histórias ao campo do entretenimento desprezível. Ainda que o conteúdo crítico/reflexivo presente nessa mídia tivesse grande repercussão no fórum íntimo de seus leitores, por anos referenciar uma História em Quadrinhos ou alegar que a mesma tenha despertado questionamentos ao leitor representava um rebaixamento intelectual por parte do mesmo, o tornando (muitas vezes) digno de rechaço e retaliações.

Entendida como entretenimento desprezível, as HQs tiveram seu conteúdo delegado ao esquecimento, servindo apenas para divertir seus leitores infanto-juvenis ao longo das décadas de sua popularização (1920-1950). Os debates acerca do conteúdo inerente as suas histórias e as influências dos mesmos na formação do pensamento crítico de seu público leitor ganharam repercussão apenas na década de 1950, quando um psicólogo alemão emigrado nos EUA publicou um longo artigo no *Ladies' home journal*, intitulado *What parents don't know about comic books*, em 1953.

O artigo escrito por Fredric Wertham (1895-1981) enaltecia a ideia de que as Histórias em Quadrinhos traziam consigo mais do que apenas a policromia do entretenimento em suas páginas de aventura, junto à narrativa estavam presentes conteúdos de extrema densidade que influenciavam a formação da psique de seu (jovem) leitor. Em tom de alerta, Wertham enaltecia o conteúdo presente em muitas HQs da época e apontava a influência (negativa) que as mesmas poderiam produzir em um leitor desprovido de um referencial crítico previamente consolidado, em outras palavras, ele alertava acerca dos males consequentes da leitura de HQs dotadas de um conteúdo denso por crianças e adolescentes, sem uma devida orientação. Sua tese

ganhou forma no ano seguinte, em 1954, com a publicação da obra *Seduction of the innocent*, o que corroborou com a difusão do preconceito com a mídia e promoveu o surgimento do *Comic Code Authority*: um selo de autorregulamentação da produção das HQs voltado para os pais. Esse selo seguia um código de conduta condizente com os valores de um idealizado *American Way of Life* e assegurava aos pais que o conteúdo das histórias era próprio para a leitura dos jovens consumidores.

Independente do teor das discussões erigidas por Wertham, o importante a ressaltar aqui é a vanguarda do autor em promover um espaço de discussão fértil acerca das Histórias em Quadrinhos e seu conteúdo. Mesmo que sua posição fosse por deveras radical e demasiada acusatória, o autor trouxe as HQs o olhar de teóricos e estudiosos de diversas áreas do conhecimento, que passaram a avaliar a densidade do conteúdo dessas histórias, as removendo do campo do entretenimento despretensioso para, enfim, compreende-las como uma mídia dotada de um conteúdo denso e, para a época, pouco explorado.

Partindo do *insight* de Wertham, muito se construiu em termos de análises e estudos acerca das HQs. Longe de defender a tese fulcral do autor em questão, o presente artigo corrobora apenas com o posicionamento do autor ao compreender as HQs como um meio dotado de uma gama de informações extremamente densas, críticas bem elaboradas e posicionamentos que reproduzem ideologias e preconceitos claros, que, por sua vez, serão interpretados pelo leitor.

Entendendo as HQs como representação ideológica da concretude, materializada na figura de personagens marcantes e histórias envolventes, o presente artigo pretende apresentar como essa mídia, em meio ao cenário estadunidense, acabou por corroborar com a propaganda de guerra ao longo dos conflitos da Segunda Guerra Mundial, se tornando um agente e um difusor ideológico dos valores nacionalistas em prol dos Aliados e em oposição as forças do Eixo.

## AS HQS COMO REPRESENTAÇÃO SIMBÓLICA E A DIFUSÃO IDEOLÓGICA

O filósofo e educador Gelson Weschenfelder, em seu livro *Filosofando com os super-heróis* (2011), ressalta, logo na introdução de sua obra, que as HQs abordam uma vasta gama de conteúdos de naturezas diversas, a fim de propiciar, ao leitor de suas páginas, um estado de reflexão acerca de questões que, muitas vezes, transcendem sua própria vivência, o levando a experimentar situações, talvez, nunca dantes vivida. Esse posicionamento é iluminado pela obra *Os super-heróis e a filosofia* (2005), organizado pelo filósofo William Irwin. Nesse livro o autor afirma que:

As melhores histórias em quadrinhos de super-heróis, além de divertirem, introduzem e abordam de forma vívida algumas das questões mais interessantes e importantes enfrentadas por todo ser humano – questões referentes à ética, a responsabilidade pessoal e social, à justiça, ao crime e ao castigo, à mente e às emoções humanas, à identidade pessoal, à alma, à noção de destino, ao sentido de nossa vida, ao que pensamos da ciência e da natureza, ao papel da fé na aspereza deste mundo, à importância da amizade, ao significado do amor, à natureza de uma família, às virtudes clássicas como coragem e muitos outros temas importantes. (IRWIN, 2005, p.11).

Corroborando com o posicionamento de Irwin, Weschenfelder, ao longo de sua obra, aponta que a figura de um personagem, sua história e suas experiências ficcionais oportunizam ao leitor refletir acerca de como ele mesmo agiria em determinada situação, enriquecendo seu potencial crítico e, ao mesmo tempo, formando um particular entendimento de mundo em consequência ao juízo erigido frente à situação ficcional apresentada.

A partir de um posicionamento aristotélico, o autor ressalta que a arte da narração presente nas Histórias em Quadrinhos possui um caráter pedagógico, na medida em que propicia um estado de reflexão, que implica na arguição de juízos e questionamentos por parte de seu leitor. A transformação e o enriquecimento do potencial reflexivo do leitor das HQs, entendido ocorrer por Weschenfelder, compreende essa mídia, ainda que de maneira indireta, como um meio dotado de um grande poder de influenciar seu leitor.

Ainda que o autor apele para uma independência reflexiva por parte do leitor, ressaltamos que essa pode vir a ser direcionada, caso intencionado for orientar o leitor a um determinado posicionamento. Isso se daria por meio de estratégias de convencimento bem articuladas, tais quais apresentadas nas muitas propagandas veiculadas até os dias atuais, possível de ser observado nos muitos veículos de mídia ainda existentes.

Os filósofos T. W. Adorno (1903-1969) e Max Horkheimer (1895-1973), trataram de ressaltar essa questão em sua obra *Dialética do esclarecimento* (1996), publicada originalmente no ano de 1947. Nessa obra, os autores ressaltam que o saber se estabelece a partir da difusão de verdades instituídas por um determinado grupo, o qual sustenta um (relativo) poder em meio a uma organização social qualquer. A verdade, nesse sentido, consiste naquilo defendido enquanto preceito paradigmático e que, por sua vez, é consolidado por meio da tensão dialética. Mas essa tensão dialética não se resolve de maneira a ressaltar a verdade, em um sentido positivado em consequência a uma espécie de clareamento do desconhecido, tornado conhecido; segundo os autores a verdade estabelecida decorreria de um intencional embate onde o detentor de um maior poder se faria soberano ao enaltecer seu posicionamento em detrimento ao todo posicionamento divergente. Em resumo: a verdade seria a verdade dos vencedores de um conflito dialético onde a razão não seria o juiz (como a tradição filosófica antiga, medieval e iluminista tanto pretendia defender), o que teríamos seria apenas um conjunto de justificativas necessárias para fazer perpetuar o poder de um sobre o outro.

Tendo a verdade como um conjunto de preceitos sustentados por justificativas bem articuladas, a etapa de convencimento das massas se daria, não por métodos de opressão e sim por estratégia de convencimento das mesmas das razões que fazem a verdade instituída possuir um maior valor que muitas outras delegada a marginalidade e ao descaso. A ferramenta usada para o convencimento das massas (das razões que sustentam as muitas verdades instituídas) é a propaganda, parte da ação do que os autores chamaram de indústria cultural.

A unidade implacável da indústria cultural atesta a unidade em formação da política. As distinções enfáticas que se fazem entre os filmes das categorias A e B, ou entre as histórias publicadas em revistas de diferentes preços, têm menos a ver com seu conteúdo do que com sua utilidade para a classificação, organização e computação estatística dos consumidores. Para todos algo está previsto; para que ninguém escape, as distinções são acentuadas e difundidas. (ADORNO; HORKHEIMER, 1996, p.116).

Como ferramenta da indústria cultural, a mídia se tornaria um difusor das verdades paradigmáticas e proferidas enquanto verdade pretendida universal. Verdades que atentam em defender uma determinada conduta, uma determinada moral ou um determinado juízo em detrimento a outro, seriam propagados e propagandeados pela mídia, a fim de promover a difusão de tudo aquilo considerado correto defender, isto é, daquilo entendido e instituído por verdade.

Mas antes de acuar as Histórias em Quadrinhos de carregarem consigo uma intencionalidade maquiavélica em sua produção, cabe ressaltar que a indústria cultural é um difusor das verdades instituídas, com o objetivo de convencer o indivíduo a aderir a uma vida orientada pelo conjunto de paradigmas que compõe a ordem de poder vigente. Sendo uma cultura que visa orientar a ação do indivíduo, pautando uma conduta ideal, a indústria cultural não resume sua prática aos veículos midiáticos, ela atua em todos os setores da sociedade por se tratar de um movimento de difusão dos paradigmas que compõe a ordem de poder vigente, atuando na escola, na indústria e, inclusive na mídia. Como o autor/criador seria alguém formado pelo meio imerso em um conjunto de verdades instituídas já difundidas pela ação da indústria cultural, esse se tornaria um difusor passivo daquilo que o compõe, isto é, se tornaria um novo agente em prol da propagação dos ideais que compõe a estrutura de poder vigente, mesmo que de maneira não intencional.

Nesse sentido, as Histórias em Quadrinhos consistiriam em representações simbólicas das verdades paradigmáticas que compõe o meio vivido pelo autor/criador do personagem e de suas histórias particulares. Dotados do poder de discernir sobre a arte e a história que compõe o universo de um personagem qualquer, o autor/criador

acaba por ser um difusor das verdades as quais compõe sua própria constituição. Como alguém influenciado diretamente pela família, cultura, política, economia, sociedade, escola, religião e história de seu meio vivido, o autor/criador reproduz tudo aquilo que o constitui na medida em que escolhe um determinado paradigma para compor sua criação. Conforme as palavras de Will Eisner (1917-2005): “História é a narração de uma sequência de eventos deliberadamente arranjados para serem contados. Como o ato de informar um evento! Com a diferença que o narrador controla os eventos!” (EISNER, 2005, p.13).

Controlando tudo aquilo que irá compor um personagem e sua história, o autor se torna responsável pela propagação simbólica dos valores que o compõe e que, por consequência, fazem parte das verdades paradigmáticas que o formaram ao longo de sua jornada. Nesse sentido, a criação de um personagem qualquer e sua história se tornam, igualmente, difusores propagandísticos de princípios ideológicos que compõe a raiz do autor/criador, visto que esse acaba por propagar (de maneira inevitável) os pré-conceitos que o compõe. Isso não significa afirmar que o autor é desprovido de juízo acerca do que outrora vivera, e sim que seu posicionamento será sempre uma tomada de posição frente aos paradigmas já estabelecidos. Portanto, entendemos que a promoção do paradigma sempre será em vias de afirma-lo ou rechaça-lo, para tanto, o paradigma deverá sempre ser apresentado e admitido como tal.

Personagens belos e esbeltos, dotados de valores que corroboram com ideais de justiça e bondade se opõe a feiura e ao grotesco, tanto quanto aos valores degenerados que operam na clandestinidade da crueldade e da maldade. Ideais que simbolizam aquilo que constitui o paradigma vivido ou a verdade instituída e que afirma o que é ser bom ou mal, justo ou injusto, honrado ou desonrado, belo ou feio, são padrões que influenciam o leitor e que promovem ideologias, mesmo que de maneira indireta, reforçando paradigmas e difundindo verdades instituídas.

## **A PROPAGANDA IDEOLÓGICA NAS HQS ESTADUNIDENSES AO LONGO DA SEGUNDA GRANDE GUERRA**

Como ferramenta de propagação de paradigmas ou verdades instituídas em consonância com a ordem de poder vigente, as HQs tiveram seu auge de atuação nos anos de conflito da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), onde personagens vestindo collants coloridos com as cores dos EUA e carregando um vasto conjunto de símbolos nacionalistas tomavam o front de guerra, difundindo valores patrióticos e iluminando os menos esclarecidos das (verdadeiras) intenções de sua nação. Assumindo a alcunha de promotores da liberdade, os heróis, além de carregarem consigo uma grande carga simbólica visual em suas respectivas indumentárias, agregavam em si valores de exaltação nacionalista, representado nas características físicas do personagem, que, por sua vez, era retratado como uma figura ativa, independente, confiante e, acima de tudo belo, como os exemplos da bela e corajosa *Miss America*, publicado pela *Timely* no ano de 1944 (Figura 01), e do (loiro) atraente e ousado *U.S Jones*, da extinta editora *Fox*, publicado no ano de 1941 (Figura 02).



Figura 01: Capa – Miss America Comics #01. Fonte:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Miss\\_America\\_\(Madeline\\_Joyce\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Miss_America_(Madeline_Joyce)). Acessado em  
22/06/2021

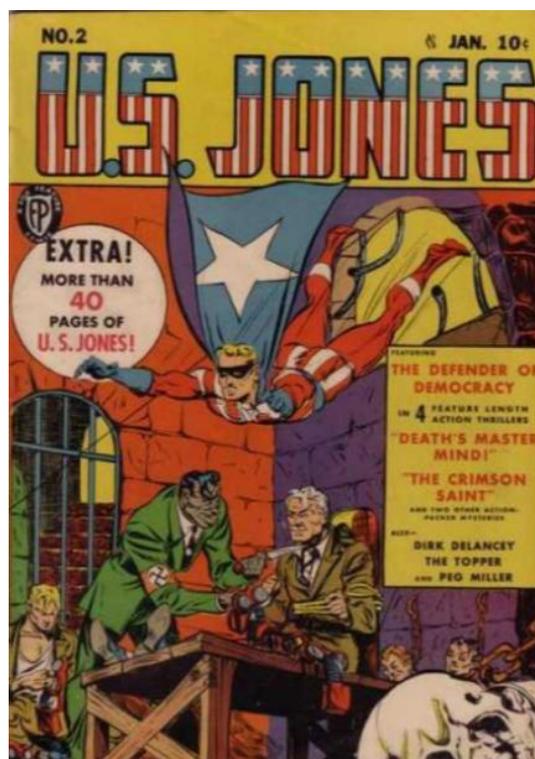


Figura 02: Capa – U.S Jones #02. Fonte: <https://www.amazon.in/U-S-Jones-2-Version-ebook/dp/B018N81PDG>. Acessado em 22/06/2021

Respaldo a clássica dicotomia maniqueísta que afirmava serem eles a simbologia viva do bem em combate contra o mal, os heróis de guerra das HQs trouxeram uma gama de características comuns em muitas de suas histórias. Algo possível de ser observado na capa de algumas edições publicadas em meio ao período do conflito.

Além da clara simbologia nacionalista, existem características que muitas vezes passam despercebidas ao leitor comum e que expõe o ideal perpetuado em meio aos EUA desse período: combater o inimigo que ameaça a liberdade. Para tanto, percebemos existir uma sequência de elementos que se repetem nas narrativas das capas das HQs desse período e que se manifesta, de maneira resumida, da seguinte maneira:

1) Perpetuação do Medo: Visando alertar o público das intenções do Eixo e da ameaça que eles representam, não apenas à (suposta) liberdade ostentada pelos EUA, mas para o mundo;

2) Impenetrabilidade do Herói: Onde é buscado apresentar o herói como a esperança, que, tal qual a população estadunidense, é inabalável e extremamente forte, capaz de enfrentar qualquer ameaça e sobreviver a adversidade devido seu espírito nacionalista e seus valores (condizentes com os princípios maiores da justiça e do bem moral);

3) Inimigo Humilhado: Com o objetivo de expor o inimigo como alguém forte, mas possível de ser atingido, humilhado e passível de sofrer a dura punição da justiça que não tarda em atingir aquele que perpetua o mal;

4) Convite a Adesão: Por fim, o convite a adesão, seja ele de maneira direta ou indireta, tem como objetivo convencer o leitor a aderir, não somente aos esforços de guerra, mas ao mesmo tipo de pensamento que compõe a particularidade do herói, seus valores, seus ideais ou, em outras palavras, a sua ideologia.

Ainda que esses quatro elementos sejam corriqueiros, nem todas as capas de HQs produzidas ao longo do período da Segunda Grande Guerra trazem todos os elementos em uma única composição de imagens, muitas delas, trazem um ou outro, porém, muitas edições trazem a compilação dos quatro, ressaltando, em destaque, àquilo que compreendemos compor a manifestação da propaganda ideológica estadunidense desse período. A fim de exemplificar, vejamos a capa da revista *The Fighting Yank – america's bravest defender* número 06, publicada pela editora *Nedor*, em dezembro de 1943 (Figura 03):

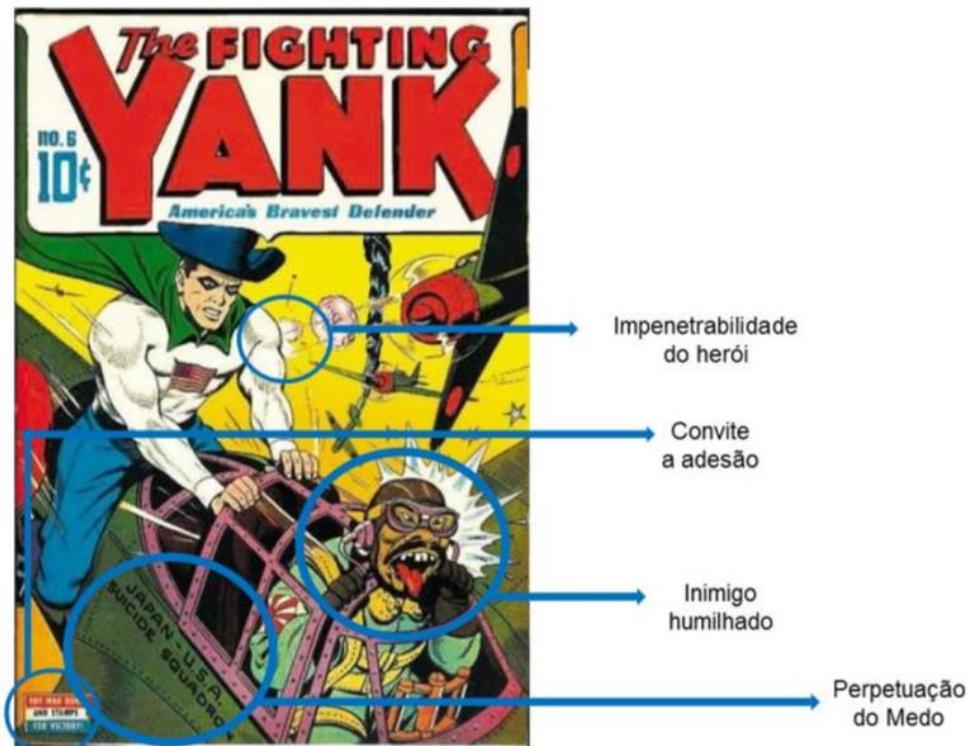


Figura 03: Capa – Fighting Yank, America’s Braved Defender #06. Fonte: FERTIG, 2017, p.162

Nessa capa, temos o personagem *The Fighting Yank* sentado sobre um avião de guerra japonês, o qual ostenta em sua lateral a frase: *Japan – U.S.A Suicide Squadron*, que significa, em uma livre tradução, Esquadrão Suicida Japão – EUA. A ameaça presente no avião japonês perpetua o medo, pois propaga a ideia de que os EUA é alvo dos japoneses. O detalhe a ressaltar é maneira com que a informação é apresentada, *Japan – U.S.A*, como sendo a investida belicista um ato de uma nação sobre a outra, em outras palavras, a informação nos induz ao entendimento que a totalidade das intenções da nação japonesa estão voltadas a destruição de tudo o que representa a totalidade da nação estadunidense. Com a ameaça apresentada, o herói entra em ação, ainda que atingido pelos disparos dos demais aviões inimigos, ele é apresentado como o próprio espírito da nação a qual representa: impenetrável, inabalável, apto a reagir e alcançar a vitória.

Apresentado o herói, o inimigo é atingido, humilhado e a figura outrora ameaçadora se curva diante da ação do personagem salvador. A rápida leitura da capa dessa edição é consolidada com o selo (comum em muitas revistas da época) presente no canto esquerdo inferior, onde um convite formal para adquirir selos de guerra e auxiliar os soldados estadunidenses no conflito distante é feito, dando fechamento a difusão ideológica (ainda que essa decorra de maneira não-intencional).

O mesmo ocorre na capa da edição número 01 da revista *Captain America*, publicado pela *Timely* em março de 1941 (Figura 04):



Figura 04: Capa – Captain America Comics #01. Fonte: FERTIG, 2017, p.09

Aqui, mais uma vez temos o mesmo processo narrativo sendo desenrolado. Em uma sala tomada por agentes nazistas, aparentemente representando um esconderijo,

planos de invasão aos EUA são intencionalmente dispostos sobre uma mesa para que o leitor entenda a ameaça que os inimigos representam, assim como as intenções de suas ações. No centro da capa, como protagonista da ação, se encontra o herói que, ainda que atingido pelos disparos do inimigo, se mostra impenetrável, dotado do espírito necessário para enfrentar o desafio e vencer.

O inimigo escolhido para essa edição é o próprio Adolf Hitler (1889-1945), Chanceler do Reich e Führer da Alemanha Nazista de 1934 até 1945. Ainda que esse viesse ser a figura representativa de todo o poderio bélico e da ameaça nazista por sobre todo o continente europeu, a simbologia do soco projetado na face daquele que representava a própria ameaça do terror, ressaltava o potencial da convicção estadunidense de fazer valer a justiça (ideal), que, por sua vez, pretendia simbolizar toda a nação estadunidense (e a totalidade de seus valores).

Em fechamento, um jovem bate continência no canto inferior direito dessa edição. O jovem é Bucky Barnes, aliado infante do *Captain America* que, desprovido de poderes, auxiliava o herói na luta contra o terror nazista. Sua continência nos leva compreender tal conduta como um convite, pois abusa da sensibilidade do leitor ao instigar o mesmo a compadecer com seu exemplo que teima em afirmar que, mesmo sendo um jovem, seu espírito patriótico, seus valores e seu anseio por justiça o leva a tomar uma atitude adulta. Como que questionando o leitor a fazer sua parte em meio ao conflito que se propagava, mais uma vez a difusão ideológica instigava a adesão de seu leitor a assumir um posicionamento em prol do herói e em oposição a seu algoz.

Em conformidade com o que já fora escrito anteriormente, a promoção ideológica não necessariamente se daria de maneira intencional, pois nos é importante entender que as editoras e os próprios autores dessas respectivas histórias foram gerados por esse meio. Dotados de raízes profundas embebidas no sumo dos valores culturais, morais, políticos, econômicos e históricos dos EUA das décadas de 1930 e 1940, seria inevitável para os autores/criadores não apresentarem, em suas respectivas produções, aquilo que caracterizasse a ação ideal de sua própria nação (e tudo aquilo que ela representava para eles), diante do conflito de proporções mundiais.

Desse modo, os personagens acabam por se tornar a própria face da ideologia nacionalista, não de maneira maniqueísta, mas como a reprodução daquilo que compunha a mentalidade amplamente difundida em meio aquele cenário em específico, isto é, como produtos de seus respectivos contextos históricos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente artigo teve por pretensão apresentar os heróis da Segunda Guerra Mundial como objetos de propaganda ideológica, para tanto, partimos de uma teoria universalista, a qual intencionou defender a tese de que a representação simbólica de ideias é comum a produção de tudo aquilo proveniente de um indivíduo, visto fato deste ser munido de um conjunto de valores em decorrência a sua formação. Essa formação, por sua vez, reproduz o paradigma imperante em conformidade a ordem de poder vigente, a qual pauta uma determinada conduta moral e demais elementos valorativos que serão difundidos e perpetuados. Sendo o autor um indivíduo dotado de um conjunto de valores formados pelo meio vivido, seja em sua conformidade ou em sua desavença, o paradigma estabelecido e perpetuado em meio ao cenário vivido encontrará na produção de toda criação decorrente, sua representação simbólica.

Em meio ao cenário da Segunda Guerra Mundial buscamos expor que o espírito nacionalista e os valores morais de justiça (imbricados ao patriotismo operante), conduziram uma narrativa comum, a qual ilustramos a partir da análise de duas capas de grandes publicações da época. Desse modo, acreditamos termos sido bem sucedidos em defender a tese da representação ideológica e de que sua propaganda se dá mesmo na não-intencionalidade da criação, algo possível de ser observado nas capas das HQs da Segunda Guerra Mundial.

## **REFERÊNCIAS**

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.



EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

FERTIG, Mark. **Take that, Adolf! The fighting comic books of the second war!** Seattle: Fantagraphics Books, 2017.

IRWIN, William. **Super-heróis e a filosofia**. São Paulo: Madras, 2005.

MOYA, Álvaro. **SHAZAM!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

WERTHAM, Fredric. **Seduction of the innocent**. Toronto: Clark, Irwin & Company, 1954.

WESCHENFELDER, Gelson. **Filosofando com os super-heróis**. Porto Alegre: Mediação, 2011.

**Recebido em: 22 de junho de 2021.**

**Aprovado em: 11 de setembro de 2021.**