

Capitão América: o herói mitológico estadunidense

Cleiton Luiz Kerber¹

Resumo: Vivemos em uma sociedade secularizada, os mitos dos antigos povos perderam prestígio perante o homem contemporâneo, todos os seus ensinamentos e máximas morais estão desprovidos de sentido na sociedade pós-moderna. O que se pretende apresentar nesta pesquisa de natureza teórica e de cunho bibliográfico é a função do mito presente tanto nas culturas da antiguidade como a sua função presente nas narrativas das superaventuras, que vem assumir o papel das antigas mitologias, carregando de simbologia e sacralidade elementos da cultura contemporânea e discutindo temas sociais e históricos de forma crítica e teórica. Aborda-se nesse trabalho o personagem das histórias em quadrinhos Capitão América, desde sua criação até os elementos históricos e sociais que acabaram sendo introduzidos durante a cronologia de suas histórias, caracterizando-o como o mito da nação estadunidense. O super-herói americano assume como características todos os ideais e máximas da cultura e da ideologia norte-americana, servindo assim como os antigos heróis mitológicos como um exemplo a ser seguido pelo povo.

Palavras Chaves: Mito; Superaventuras; Cultura Estadunidense; Capitão América.

Captain America: the American mythological hero

Abstract: We live in a secularized society, the myths from ancient people lost prestige before the contemporary man, all its teachings and moral precepts are meaningless in the postmodern society. What is intended to show in this theoretical and bibliographic research is the mythical function being so in ancient cultures as in super adventures stories, which is assuming the role of ancient mythologies, carrying with symbolism and sacredness elements of contemporary culture, and discussing social and historical themes with a critical and theoretical way. It is approached in this work the character of comics, Captain America, from its creation until the historical and social elements that were introduced during the chronology of its stories, characterizing it as the myth of the American nation. The American superhero accepts as features all ideals and maxims from American culture and ideology, serving as the ancient mythological hero as an example to be followed.

Keywords: Myth; Super Adventure; American Culture; Captain America.

Introdução

Ao longo da história da humanidade o ser humano criou mitos para tentar explicar a sua existência e os fenômenos naturais decorrentes do seu cotidiano. Com o desenrolar dos séculos e o desenvolvimento das modernas ciências, os antigos mitos acabaram sendo consideradas histórias dos antigos povos, que em nada podem vir a contribuir com a sociedade atual. O homem contemporâneo criou novos mitos carregados de simbologia e elementos religiosos, que caracterizam a sociedade em que vive. A Cultura Pop está impregnada desses elementos religiosos/mitológicos que traduzem e dão sentido a vida contemporânea.

¹ Unilasalle Canoas. E-mail: <clei.muller@hotmail.com>

Assim, torna-se necessário analisar esses elementos oriundos da cultura pop, buscando entender as narrativas mitológicas contemporâneas e como elas servem de modelo exemplar para o homem nas suas vivências cotidianas. As histórias em quadrinhos, em especial a do super-herói o Capitão América estão carregadas desses elementos mitológicos, principalmente da cultura estadunidense, tendo em vista que as superaventuras deste personagem em primeira instância foram produzidas como incentivo aos jovens norte-americanos a se alistarem no exército para defenderem o seu país na Segunda Guerra Mundial.

O objetivo desse trabalho visa analisar a cronologia das histórias em quadrinhos do Capitão América, buscando entender quais os elementos da cultura estadunidense que estão presente em suas superaventuras e como ele veio a se tornar o herói símbolo na nação norte-americana, servindo de modelo de inspiração para tantos jovens desde a sua criação na década de 1940, até os dias atuais.

A função do mito na sociedade contemporânea

Na era das grandes ciências, das grandes tecnologias e da informação, onde todo acontecimento local vira notícia mundial, e logo é substituído por novos conhecimentos e observações baseados em novos fatos, num mundo onde tudo pode mudar em um instante, será que as representações mitológicas ainda servem como modelo inspirador de vida?

Desde as primeiras eras da humanidade, o ser humano criou mitos para explicar fatos naturais e da vida cotidiana, que hoje para nós, graças às modernas ciências e tecnologias, são facilmente analisadas e interpretadas. O mito apresenta-se sob a forma de narrativa, é uma história fantasiada, mas que não deixa de possuir uma verdade, pois é uma clara representação do ser humano na sua tentativa de explicar e ser explicado. É uma construção de ideias para entender o mundo à sua volta e ser entendido por si mesmo.

Devido à herança da modernidade, nos últimos quatro séculos os mitos foram negados e colocados como uma mera história de crianças, um faz de conta que não vem em nada a contribuir com o meio acadêmico e com a própria vida das pessoas.

O mundo mítico aparece como um mundo artificial, um pretexto para outra qualquer; em lugar de ser uma crença, é um simples faz de conta. O que distingue estes métodos modernos das formas primitivas de interpretação alegórica é que eles já não consideram o mito como mera invenção feita com um propósito especial. Embora o mito seja fictício, é uma ficção inconsciente; a mente primitiva não tinha consciência do sentido das próprias criações (CASSIRER, 1994, p. 124).

Os mitos acima de tudo exprimem sentidos, trazem elementos que podem servir de ensinamento para a vida cotidiana das pessoas. Eles teorizam o que não se vê, o que não é concreto, mas é sentido. O mito “não tem a pretensão da verdade certa, tem a pretensão do sentido” (DROZ, 1992, p. 10). O mito possui seu sentido escondido, sua mensagem se encontra nas entrelinhas. Ele exige que a interpretemos, que busquemos decifrá-la, que a decodifiquemos. Mas mesmo que tenhamos uma interpretação de certo mito, ele não se esgota, continua aberto a uma diversidade de significações, de tal maneira que apenas uma explanação ou análise sobre ele não saberia chegar ao seu significado último.

Durante milênios os mitos serviram de inspiração e de modelo para as civilizações e povos da antiguidade. Toda a ideia de restauração da vida, de surgimento e de recomeço, está contida nos mitos cosmogônicos, como forma de explicar os ciclos da natureza, dar um modelo arquetípico e explicar as ações humanas.

As sociedades primitivas tinham como forma de subsistência a agricultura, a caça, o pastoreio e a pesca. Seus mitos eram embasados nos ciclos da natureza, todas as concepções das ações divinas eram

reproduzidas no meio natural. As estações do ano estão estritamente ligadas aos estágios da vida humana, se o inverno e o outono representam a morte da natureza, em muitas civilizações também a morte do deus ou da deusa da fertilidade, como por exemplo: dos babilônicos a morte do deus Tamuz; dos sírios o deus Baal; e dos gregos Adônis. Todos esses deuses são os arquétipos da primavera, são os deuses da fertilidade, os deuses da vida. Quando são mortos, a natureza entra no ciclo do outono/inverno, as sementes não germinam, as plantas não crescem e não produzem frutos, mas no início da primavera, quando esses deuses ressuscitam ou são ressuscitados por outra divindade, a natureza ganha nova vida, revigora.

Toda essa construção mitológica das estações do ano reproduz na vida humano um sentido de restauração, era a chance de semear a terra, de celebrar a vida, era motivo de grande alegria, isso trazia esperança à vida humana, era a chance de recomeçar:

Toda a ideia de ‘renovação’, de ‘recomeço’, de ‘restauração’, por muito diferente que se supunham os planos em que se manifesta, é redutível a noção de ‘nascimento’ e esta, por sua vez, de ‘criação cósmica’. [...] cada vez que volta, a primavera reatualiza a cosmogonia, qualquer sinal de ressurreição da vegetação equivale a uma manifestação plena do universo, e é por essa razão que, o sinal – um ramo, uma flor, um animal – é levado em procissão de casa em casa e mostrado a todos: como uma prova que a primavera chegou: não necessariamente a primavera natural, o fenômeno cósmico, mas a ressurreição da vida (ELIADE, 1993, p. 335).

Essa construção mitológica, dá sentido e motivação para que a vida humana seja integrada ao cosmo, transforma o profano em sagrado, e cria uma estrita relação entre o mundo e o ser humano. Os mitos não procuram apresentar verdades certas, mas possuem a pretensão da construção do sentido. Aquilo que representam nem sempre está claro. Eles possuem um mensagem, e é preciso que esta mensagem seja traduzida, interpretada e decifrada.

Ao olharmos hoje para o nosso mundo, corremos o grande risco de defini-lo como um mundo secular e sem sentido, desprovido do sagrado, totalmente profano. Afirmações como essas são seguidamente pronunciadas por religiosos e seus líderes que criticam a forma como as pessoas vivem suas vidas, censuram os louvores que cada ser humano dá àquilo que ele carrega de sentido. Admoestam e censuram o esvaziamento de templos e locais religiosos, e admitem que vivemos num mundo onde o sagrado deu lugar ao profano.

A beleza que está impregnada no material, nos objetos concretos com os quais o homem lida diariamente, o verde das praças e os contornos das grandes construções arquitetônicas dos centros urbanos, o som que vem da rua e dos grandes palcos onde se encontram artistas dos mais diversos gêneros musicais e teatrais estão abarrotados por uma espiritualidade que transcende o material.

Se o homem tem a capacidade de perceber Deus e o sagrado presente naquilo que o envolve no seu cotidiano, ele elevará e dará um sentido que transcenderá tudo aquilo que o envolve, pois “Deus é a verdade que confere coerência a tudo e torna a vida nesse mundo inteligível, a beleza que nos arrebatada indica também uma presença, remete a uma realidade total e abrangente passível de ser percebida como beleza” (MARIANI; VILHENA, 2011, p. 10).

Se percebermos a forma como o sagrado se manifesta na dita ‘cultura pop’, vemos que através das diversas formas das representações artísticas, o sagrado está presente. O mito assume um novo caráter, não mais vinculado à natureza, ou as manifestações dos deuses das antigas mitologias, mas provém através de símbolos próprios da cultura pós-moderna e secular, que carregadas de sentido, também necessitam ser interpretadas e decifradas.

As estruturas religiosas da cultura pop cuja construção artística prega valores estéticos e formais que imitam a religião e transmitem um novo e crítico código cultural [...]. Os valores éticos pregados pela estética pop nos são apresentados através da mediação do rito, por artistas tão performáticos quanto sacerdotes, os quais criam novos mitos fundantes, nos quais somos enredados e no entorno dos quais nos sentimos envolvidos (MELANIAS, 2013, p. 05).

O exemplo mitológico não deixa de estar presente hoje, o que não faz mais sentido na sociedade contemporânea, é querer utilizar exemplos da antiguidade para dar lições éticas e morais, e construir sentido e exemplos de vida através de mitos construídos para um tipo de sociedade arcaica que não se encontra mais presente nos tempos atuais.

Se deuses, semideuses e heróis mitológicos eram a base de inspiração para a vida do ser humano na idade antiga, devemos nos perguntar se hoje esses exemplos ainda existem? Como são representados? E quais os personagens que assumem esse papel?

O Sagrado e Profano nas Superaventuras

Se as antigas narrativas mitológicas não fazem mais sentido em meio à cultura pós-moderna, então nos encontramos órfãos de histórias fantásticas que nos trazem ensinamentos e nos fazem empregar sentido ao mundo material? Os velhos mitos, nascidos e criados no imaginário coletivo dos antigos povos traziam um emaranhado de histórias imaginárias que eram levadas ao nível do real por motivações psicológicas. Mas se negamos essas histórias fantásticas, o homem contemporâneo não é capaz de produzir seus próprios mitos, e introduzir neles certo nível de autenticidade, e utilizá-los como um telescópio sobre o plano do real?

A cultura pop nos apresenta várias obras que trazem elementos religiosos, nos mostram uma face do mundo provida de beleza e sacralidade. As histórias em quadrinhos, em especial as superaventuras, nos trazem toda uma gama de elementos místicos, e sacralizam vários meios presentes na sociedade que por vezes olhamos e não vemos nossa relação com eles. Não são poucas as histórias em quadrinhos (HQs) em que os poderes dos super-heróis provêm de elementos tecnológicos, como é o exemplo do Cyborg, Robocop e do Homem de Ferro. Suas vidas dependem das armaduras tecnológicas em que usam, para eles há toda uma relação sagrada com a tecnologia, pois elas acabam por caracterizarem sua identidade totalmente associada do meio tecnológico.

As superaventuras estão presente no cotidiano das pessoas, fazem parte do imaginário popular. Criados muitas vezes em contextos de crise, eles vêm nos transmitir ensinamentos éticos/morais, assim como as antigas histórias bíblicas.

Todas as mitologias religiosas e espirituais estão repletas de personagens assim – deuses e deusas cheios de paradoxos e contradições, cuja raiva e fúria não têm limites, mas cujas benevolências e bênçãos, por outro lado, produzem milagres, redenção e revelação. Por quê? Porque Deus é o que somos. Deus, na verdade, é nosso mais alto instinto de conhecer a nós mesmos e uma projeção de nossa própria consciência. Como no caso dos super-heróis, sua imperfeição é a nossa. Sua busca por equilíbrio é na nossa busca (CHOPRA, 2012, p. 32).

Mas há um perigo que pode decorrer de uma leitura não crítica destas histórias: o de cair num relativismo delas. O conceito de ‘bem e mal’ estão presentes tanto nas histórias míticas das tradições religiosas, assim como também nas superaventuras. Para o leitor crítico, segundo Melanias:

Há o requerer de um discernimento sólido a respeito do conceito de bem e mal - do qual se fundamenta a mitologia - para não cair na armadilha do maniqueísmo da cultura pop de atribuir a ambas o mesmo potencial de força e influência numa simetria mística (2013, p. 31).

As tradições religiosas atribuem toda uma gama mística por trás de suas histórias, diferente das HQs de super-heróis, que não visam esse elemento.

Mas as superaventuras podem sim ser caracterizadas como mitologias contemporâneas, há todo um entrelaçamento de ensinamentos por trás das histórias, se os mitos necessitam de uma interpretação, as histórias dos super-heróis também devem passar por esse processo. Muitos personagens super poderosos são inspirados em figuras lendárias de tradições mítico-religiosas (Thor, Hércules, Golias, etc.), e se encontram impregnados no imaginário popular:

Nesse sentido, os super-heróis tornam-se um símbolo que motiva a humanidade a ir adiante. Essa característica simbólica não é aleatória ou artificial, mas deve-se à inspiração dessas narrativas na própria tradição mítico-religiosa que a antecedeu e que se mantém, embora não mais com a mesma força, impregnada no imaginário popular. [...] De qualquer forma, o fato é que há uma associação visual das histórias dos super-heróis com personagens e histórias mítico-religiosas que serviram de base para a própria criação de super-heróis (REBLIN, 2013, p. 156).

Os quadrinhos dos super-heróis são muitas vezes embasados em histórias mitológicas. Os seus criadores buscam dar aos personagens características próprias de deuses e heróis mitológicos, o que lhes certo grau de autenticidade e legitimação; igualmente legitimam-se como modelos exemplares de reflexão para o homem. Assim como as antigas narrativas mitológicas serviram de modelo para o indivíduo da antiguidade, os quadrinhos servem de modelo a seus leitores.

Ao explorarem histórias ou modelos exemplares, ao serem uma versão atualizada das lendas e heróis do passado, embasada nos mitos antigos, ao apresentarem os valores elevados, isto é, aquilo que conduz e inspira a humanidade a ir adiante, as histórias dos super-heróis se tornam mitos; pois, em suma, os mitos são justamente histórias originárias geradoras de cultura que visam manter e reafirmar a identidade de um grupo, sustentar sua coesão interna, inspirar e dar sentido e lidar com as aspirações, valores e projeções (REBLIN, 2013, p. 157).

Nesse sentido, percebemos que, por vezes, as narrativas das superaventuras assumem o mesmo papel das narrativas mitológicas, de dar exemplos para o leitor. Tanto as HQs de super-herói como as histórias mitológicas nos orientam existencialmente, e nos dão exemplos claros de como lidar com os conflitos do nosso dia-a-dia, pois se os mitos nos dão “um precedente para os modos do real em geral. ‘Nós devemos fazer o que os deuses fizeram no princípio’. Assim fazem os deuses, assim fazem os homens” (ELIADE, 1993, p. 339), os quadrinhos nos “favorecem a reflexão sobre virtudes clássicas como coragem, comedimento, prudência, dentre outros temas” (WESCHENFELDER, 2013, p. 04).

As virtudes dos bem-aventurados deuses mitológicos se encontram presentes também nos super-heróis. Se as antigas narrativas mitológicas não fazem mais sentido para o mundo contemporâneo, não contemplam mais a vida do homem pós-moderno, as superaventuras junto com as demais literaturas pop, vêm dar seus ares para substituir e dar o exemplo herói/mitológico para uma sociedade dita secular. Assim como os personagens mitológicos, “os super-heróis nascem na mente do ser humano, em seus anseios e em seus desejos de transcender suas próprias barreiras, seus próprios limites, em superar seus problemas existenciais, físicos e imediatos” (REBLIN, 2008, p. 41).

O mito e o simbolismo da nação Estadunidense

Se pensarmos que cada povo cria seus mitos, suas lendas e seus heróis, logo lembramos os grandes deuses, semideuses e heróis da mitologia Grega. Muitos foram as mitologias criadas ao longo da história, mas nenhuma teve tanta influência como as criadas pelos gregos, que chegaram a ultrapassar suas fronteiras e introduziram elementos em mitologias de outros povos.

Conhecemos o mundo antigo, através do olhar grego, pois foi graças a seus escritos que temos informações dos povos que viveram no Oriente Médio e na Europa. O povo grego teve tanta influência na antiguidade, que podemos comparar com a que os Estados Unidos da América têm sobre muitas nações, ou sobre todo o globo. Se a forma de democracia ateniense, o modelo militar espartano e o padrão político cretense foram a base e o modelo para os povos antigos, o modelo de vida norte-americano tem influência no modelo de vida da população global contemporânea.

O modelo norte americano nos dá as diretrizes não somente pelo seu modelo econômico ou social. Os Estados Unidos nasceram com princípios totalmente religiosos, pois quando os treze estados coloniais se uniram para criar a sua pátria, seus fundadores acreditavam que eram o povo escolhido por Deus para criar um país poderoso, capaz de integrar os mais diferentes desejos para criar uma nação forte. Por esse ideal, Campbell nos apresenta a sociedade Estadunidense como aquela que possui a capacidade de unir as mais diversas nações, pois

precisamos de mitos que identifiquem o indivíduo não com o seu grupo regional, mas com o planeta. Um modelo para isso são os Estados Unidos. Aqui havia treze pequenas nações coloniais, distintas, que decidiram agir no interesse comum, sem desconsiderar os interesses particulares de cada uma delas (1990, p. 38).

Os Estados Unidos forjaram sua nação com base na crença em Deus, mas não no Deus Bíblico, mas sim no Deus da Razão, pois não acreditavam na queda da nação, ou a quebra da aliança de Deus com o seu povo. A nação Estadunidense forjou-se crendo na estreita relação da união da mentalidade, ou da razão do ser humano ligada estreitamente com Deus. Seus símbolos são estreitamente religiosos, até nas cédulas de dinheiro encontramos referenciais que indicam o ideal da nação. Na nota de um dólar, no lado esquerdo, encontramos uma pirâmide com quatro lados, referindo-se aos quatro pontos cardeais, quando os quatro lados se unem, na extremidade da pirâmide vemos o olho de Deus que se abre para todos. Atrás da pirâmide existe um deserto, que representa o continente Europeu, desértico, mas com vida, pois na frente do deserto crescem plantas, nessa imagem encontramos representa todo o tumulto de guerras e crises, que não devem chegar à nação que proclama: “confiamos em Deus”, descrição esta que se encontra na parte superior da cédula (CAMPBELL, 1990, p. 39).

No lado direito da nota de um dólar, encontramos a representação da Águia de Zeus,

Ela vem até nós descendo ao mundo dos pares de opostos, o campo da ação. Uma modalidade de ação é a guerra, outra, a paz. Assim, em uma de suas garras, a águia empunha treze flechas – o princípio da guerra. Na outra, um ramo de louros, com treze folhas – princípio do entendimento pacífico. A águia olha na direção dos louros. E desse modo que aqueles idealistas, fundadores da nossa nação, gostaria que olhássemos – boas relações diplomáticas e tudo o mais. Mas, graças a Deus, a águia tem as flechas na outra garra, no caso de os louros não funcionarem (CAMPBELL, 1990, p. 40).

Percebemos um aglomerado de simbologias pertencentes à cultura norte americana, para fundamentar a ideia de destino manifesto, que compreende que todos “os sucessos de expansão e conquista são oriundos da providência divina. [...] Essa compreensão se ampliou e entendeu também que Deus teria ele-

gido o povo norte-americano para assumir a liderança na regeneração do mundo e civilizá-lo” (REBLIN, 2008, p. 102).

Desde o início do século XX, os Estados Unidos vêm intervindo em conflitos em todo o planeta, acreditando que foram a nação escolhida por Deus para fazer essas intervenções, responsáveis em dar o destino final às duas Grandes Guerras Mundiais, e a dar início a corrida armamentista durante a guerra fria, provocando conflitos e intervindo em diversas ações bélicas no oriente, e se assumindo como a potência máxima do capitalismo. Eles vêm em todos esses anos criando e alimentando um ideal de herói em sua nação e no mundo para mostrar a que vieram lutar e quais as suas ideologias.

Capitão América: o mito de uma nação

Assim como as antigas civilizações forjaram os seus heróis colocando neles as máximas morais, vendo neles exemplos claros de heroísmo, os Estados Unidos, através da grande cultura de massa e da indústria cultural vêm nos apresentando heróis ou super-heróis que possuem as qualidades máximas do povo e do ideal americano.

Um claro exemplo desse movimento mitológico estadunidense é a criação do super-herói denominado Capitão América. O personagem das Histórias em Quadrinhos traz consigo toda uma gama de elementos da cultura americana, introduzidos nele para representar o ideal de herói, de soldado e de cidadão americano que defende a sua pátria.

Surgido no contexto da Segunda Guerra Mundial, ele é um soldado preparado para lutar contra o nazismo, carregando a bandeira estadunidense em seu traje e em sua arma [...]. Além disso, a própria personalidade é marcada pelo ‘espírito de liderança’, o ‘bom senso’, a ‘moral’ e a ‘manutenção do sistema’. Assim, o herói representa as aspirações, os ideais e as crenças humanas. Ele reflete o próprio sentido de identidade do ser humano, sobre o qual o próprio heroísmo é moldado (REBLIN, 2008, p. 41).

Muitos jovens americanos foram lutar e defender os EUA na Segunda Guerra Mundial, o novo super-herói criado por Joe Simon e Jack Kirby em 1941, e lançado pela Timely Comics, que mais tarde viria a se tornar a editora Marvel, trazia em suas características o ideal do soldado americano, era um exemplo a ser seguido, era um mito inspirador de uma nação, utilizado como propaganda militar para incentivar os jovens a se alistarem no exército e defender seu país. Essa primeira edição fez tanto sucesso que chegou a vender, na época, mais de um milhão de exemplares.

A história do Capitão América, tenta mostrar que qualquer jovem americano podia se tornar um soldado, pois até mesmo ele, antes de se tornar um super-humano, era um jovem magro e fraco, chamado Steve Rogers, que por várias vezes tentou entrar para o exército, mas seu pedido foi negado devido ao seu porte físico franzino. Com os experimentos do professor Abraham Erskine, para criar uma frota de super soldados, Steve acabou ganhando super-habilidades como força, velocidade, agilidade e resistência, tornando-se assim uma super máquina de guerra.

Se trouxermos a operação do professor Erskine para a realidade dos jovens americanos, ela pode ser traduzida como o treinamento militar que os jovens recebiam dos seus generais e comandantes, que os transformavam em verdadeiros soldados, fortes e resistentes para o campo de batalha. A ideologia que se passa por trás do querer de Steve em prol da nação americana, representa o doar-se inteiramente para defender o seu país, pois o jovem mesmo sendo negado o seu pedido de alistamento deixa bem claro que está disposto a fazer qualquer coisa para ajudar na guerra.

O Capitão América era um panfleto e havia público para ele. Um público que foi com o Capitão América para as trincheiras, quando suas tiragens foram compradas pelo governo estadunidense e distribuída entre seus ‘soldados franzinos’. Jovens que se alistaram no exército estadunidense e que viam na personagem, a inspiração para que pudessem manter o seu ideal em quanto combatentes da guerra (CHAGAS, 2008, p. 141).

Com essa propaganda militar, o governo americano deixava claro que não buscava somente jovens fortes e robustos para lutar na linha de frente, mas também pessoas preparadas para ajudar no que for preciso, seja para cuidar dos feridos de guerra ou para auxiliar os demais soldados no que fosse necessário.

O próprio treino e os experimentos que o Steve Rogers ganhou antes e depois de ter passado pela experiência do professor Erskine, é o mesmo que foi dado aos soldados americanos antes de serem mandados para a Europa para lutarem na Segunda Guerra Mundial, que consistia principalmente em treinamentos físicos e táticos envolvendo ginástica, combate corpo a corpo e estratégia militar.

O uniforme e o escudo do Capitão América, traz as cores da bandeira dos Estados Unidos, vermelho, azul e branco. Ao longo dos anos, foram poucas as mudanças introduzidas no uniforme do herói americano. Ele carrega consigo a máxima representação de sua pátria, pois até mesmo em seu uniforme está representado o país a qual defende, junto com todos os ideais da nação.

O escudo que utiliza como arma, também possui as cores da flâmula americana. A sua arma, remete um pouco à simbologia da Águia, ave símbolo dos Estados Unidos da América, presente na nota de um dólar, pois a águia em uma das garras possui os louros representando a paz e na outra carrega flechas representando a luta arma. O escudo do Capitão possui simbologia parecida, pois ele demonstra que os EUA, assim como o seu super soldado, não vão para a guerra para atacar, mas sim para defender-se, ou seja, “os Estados Unidos têm em sua defesa o seu ataque, ou melhor, atacam apenas defendendo-se” (REBLIN, 2008, p. 41).

Coincidentemente, ou não, o mundo ouviu e viu o mesmo discurso – ‘atacamos para nos defender!’ – usado pelo país do Tio Sam em todas as guerras ao qual esteve presente, e, particularmente a última contra o Iraque, onde a justificativa para a superpotência atacar aquele país foi declaradamente o ato de se defender do terrorismo (CHAGAS, 2008, p. 143).

O Capitão América representa mais que um herói, ele é um mito de uma nação, pois mesmo com o término da Segunda Guerra Mundial e um período de estagnação de suas histórias, o super soldado americano volta às páginas das HQs para participar de outros eventos históricos mundiais, portando o seu escudo e defendendo o Estado Americano. O mito de uma nação nunca é esquecido, em suas histórias. Este personagem já foi representado como um simples civil, desenhista de histórias em quadrinhos e um policial de Nova York, mas todo o seu ideal e seu simbolismo americano não deixam de representá-lo como o grande mito da nação estadunidense.

Com o término das publicações de suas revistas em quadrinhos devido ao fim da Segunda Guerra Mundial, por cerca de duas décadas não se teve nenhuma informação do nosso herói. Com o início da guerra fria, e a disputa armamentista ocorrendo entre o EUA e a URSS, a editora Marvel em 1964, apresentou novamente o Capitão América a uma nova geração de leitores. Agora o nosso super soldado é resgatado pela equipe dos vingadores das águas do Atlântico Norte, onde encontrava-se congelado desde o fim do conflito mundial. Posto novamente com o intuito de representá-lo como um modelo a juventude dos anos 60, que se encontrava em tensão devido à crise política interna dos Estados Unidos ocasionada pela morte do presidente Kennedy e a Guerra Fria em seu auge, ocorria no país um movimento de contracultura.

Esse movimento de contracultural iniciado nos anos 60 invadiu as HQs do Capitão América nos anos 70. Agora o super soldado não se encontra mais como aquele que segue totalmente os valores da nação. Os roteiristas, oriundos desse mesmo movimento de contracultura, o colocam em crise, a partir desse momento o Capitão América começa a questionar as ações do governo e não mais defendê-lo de forma cega como o fazia antes. Desde então, nosso herói passa a representar todos os jovens americanos que questionam o modelo político estadunidense e lutam contra o regime ditatorial que os EUA assumem perante as demais nações do globo. Sem deixar de defender a nação Norte-Americana e a sua bandeira, junto com todas as ideias nos quais que o povo daquele país acredita, o Capitão América vem representar todos os jovens que lutam por mudanças em seus pais, servindo novamente como modelo inspirador.

Na saga Guerra Civil, lançada em 2006, o Capitão América assim como nos anos 70, assume o papel de um militante, questionando a posição do governo e de certos super-heróis que apoiam a criação de uma lei de registro que obrigava todos os vigilantes mascarados a se cadastrarem e se colocarem a serviço do governo, após um incidente ocorrido com um grupo de jovens super-heróis e o super vilão Nitro que causou a morte de centenas de pessoas. O grupo de super-heróis se encontra dividido após esse evento, pois grande parte deles é a favor e outros contra a criação da lei de registro. A partir desse acontecimento o governo exigiu que todos os vigilantes mascarados se registrassem e trabalhassem para o governo como super policiais. O Capitão América se coloca contra essa lei com o fundamento de que os super-heróis devem estar acima dessa lei, pois como ele mesmo apresenta em uma das suas colocações durante a saga: “super-heróis precisam ficar acima daquela coisa ou Washington começará a dizer quem são os super-vilões” (MILLAR; MCNIVEM, 2006, p. 27). O próprio Capitão consegue perceber a relação de poder que o governo estadunidense coloca sob os super-heróis. É lançada sobre os vigilantes mascarados uma lei de registro, um lei moral, uma lei civil. Aqueles que colocarem-se contra essa normativa vinda do governo e recusarem-se serem registrado serão considerados delinquentes, os mesmos serão casados e colocados na Zona Negativa, uma super-prisão.

Na saga *Guerra Civil*, aqueles que antes eram considerados os defensores e mantenedores do sistema vigente, agora são colocados como delinquentes. A ideia do governo é mostrar que os sujeitos por detrás das mascaras são pessoas morais, mas para isso precisaram mostra a todos que eles são pessoas que se encontram em meio à sociedade, e que seguem a lei. Aqueles que se opuseram a essa ideologia serão separados dos demais e mandados a prisão, a Zona Negativa. A ideia é constituir os super-heróis um grupo de sujeitos morais, que seguem as leis civis e estão a encargo do governo (FOUCAULT, 1979, p. 132).

Em 2007, após a conclusão da saga Guerra Civil, o Capitão América é baleado pelo vilão Ossos Cruzados com dois tiros, quando dirigia-se para o seu julgamento, foi socorrido, mas morreu a caminho do hospital. Por um período seu uniforme foi utilizado por seu companheiro da Segunda Guerra Mundial Bucky, o Soldado Invernal, pois o manto do símbolo precisaria estar representado. Mas o luto por sua morte não durou muito tempo, em 2010 ele volta e assume seu posto como o Super Soldado Americano.

O Capitão América representa todos os ideais de uma geração e até mesmo de uma nação, é um mito inspirador. Na mentalidade norte-americana, uma lenda nunca morre. Essa ideia é representada pela indústria cultural, ele é mais que um herói, é um super-herói, ele negligência a morte permanente, ele representa mais do que é, sua causa, sua ideologia, sua nação ultrapassam e transcendem ele mesmo, por esse motivo

um super-herói é uma forma superpoderosa de herói, alguém que desafia a morte para defender outros, mas que tem a habilidade de sobrepujá-la também. Essa habilidade, de escapar da morte permanente, é o poder não dito, e outrora muito difundido, ostentado

pelos super-heróis, e é praticamente vinculado a eles por definição. Essa habilidade possui sua fonte em nenhum outro lugar, se não na origem do gênero do super-herói e na consciência cultural estadunidense (BRAGA JR.; REBLIN, 2015, p. 9).

Um mito inspirador, o ideal de uma nação, uma lenda que não morre, todos esses adjetivos podem ser incorporados na figura do Capitão América, criado como propaganda militar, mas que acabou caracterizando a máxima dos ideais de toda a nação estadunidense.

Considerações finais

As histórias em quadrinhos podem ser caracterizadas como mitologias contemporâneas. Os super-heróis transmitem e servem de base como modelos exemplares. Se, em primeira instância se apresentam como uma forma de entretenimento que atingiu os mais variados públicos, em segundo plano traz elementos das mais diversas tradições enraizados na cultura contemporânea, que são significativos ao ser humano, que dão sentido e sacralizam elementos seculares da sociedade e da vida cotidiana.

O Capitão América é o herói mitológico forjado no imaginário da nação estadunidense. Ele traz consigo todos os ideais americanos, representado por sua coragem em defender o seu país, junto com seu uniforme e escudo que trazem as simbologias da flâmula e da nação americana.

O Capitão América assume esse modelo mitológico, tanto que os maiores acontecimentos da história dos Estados Unidos a partir de 1940 fazem parte da cronologia de suas histórias, ele transmite aos cidadãos estadunidenses a responsabilidade de lutar e defender o seu país, até mesmo o mais franzino pode proteger sua nação e seus ideais. Assim como os antigos heróis mitológicos, o Capitão América representa a máxima moral do povo que o forjou como super-herói, ele é o herói de uma nação, uma lenda que ultrapassa até mesmo a morte.

REFERÊNCIAS

- BRAGA JR, A. X; REBLIN, I. A. (Organizadores). **Religiosidades nas histórias em quadrinhos**. Leopoldina : ASPAS, 2015.
- CHAGAS, L. Z. **Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos**. In: SINAI - Revista Eletrônica. Ciências Sociais. Vitória: CCHN, UFES, Edição n.03, v.1, Junho. 2008.
- CAMPBELL, J. **Mitos, sonhos e religião**. Tradução Angela Lobo de Andrade e Bali Lobo de Andrade. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.
- CAMPBELL, J. **O poder do mito**. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Pala Atenas, 1990.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. Tradução Adail Abirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 1997.
- CASSIRER, E. **Antropologia Filosófica: Ensaio sobre o homem**. São Paulo, SP: Editora Mestre JOU, 1994.
- CHOPRA, D. **As sete leis espirituais dos super-heróis**. Tradução Alexandre Martins. São Paulo, SP: Lafonte, 2012.
- DROZ, G. **Os mitos platônicos**. Tradução de Fernando Martinho. Portugal: Publicações Europa-América, 1992.
- ELIADE, M. **Tratado de história das religiões**. Tradução Fernando Tomaz e Natália Nunes. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1993.
- FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. Organização tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.
- MARIANI, C. B.; VILHENA, M. A. (Orgs.). **Teologia e arte**. São Paulo: Paulinas, 2011. (Coleção teologia na

universidade)

MELANIAS, A. **O sagrado e o profano na cultura pop**. Joinville: BTBook's, 2013.

MILLAR, M.; MCNIVEM, S. **Guerra Civil**: Um evento Marvel Comics em sete partes. Marvel Comics. AGN Diagramação e Letras, 2006.

REBLIN, I. A. **O alienígena e o menino**. Jundiaí: Paco Editorial, 2015.

REBLIN, I. A. **Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis**. Porto Alegre, RS: Asterisco, 2008.

WESCHENFELDER, G. **Filosofando com os super-heróis**. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2013.