

Enquadrando os militares nos quadrinhos



Prof. Dr. Roberto Elísio dos Santos
Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS)
Profa. Iêda Lima Santos
Universidade São Judas

Resumo: Este trabalho tem como objeto de estudo as histórias em quadrinhos que têm como protagonistas militares. A partir deste tema, foram divididas duas categorias distintas de narrativas: as de guerra e as de humor. Em relação à primeira, dar-se-á destaque a conflitos bélicos e suas implicações políticas ideológicas. Quanto à segunda, o foco recairá sobre o exército como instituição burocrática, com sua hierarquia verticalizada, nem sempre representada por pessoas competentes, com suas ordens absurdas e práticas ineficientes. Em ambos os casos, o estudo abordará quadrinhos de diversos países e realizados por autores que utilizam diferentes estilos e possuem concepções divergentes.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Militares; Exército; Narrativas de Guerra; Humor.

Abstract: The objects of study of this work are comics whose protagonists are military. This theme was divided into two distinct categories of narratives: the war stories and the satire. About the first one, it stands up the war and its ideological and political implications. The second one focus on the army as a bureaucratic institution, with its vertical hierarchy, not always represented by competent persons, with their absurd orders and inefficient practices. In both cases, this study will analyze comics from different countries and created by authors that uses different styles and have different conceptions.

Keywords: Comics; Military; Army; War Stories; Humor.

Introdução

Antes mesmo da constituição das civilizações, exércitos eram formados, às vezes portando armas rudimentares e sem a mínima noção de táticas de guerra. Tratava-se da sobrevivência de um bando, da ocupação de um território com alimentos e fontes de água ou simplesmente da supremacia, da força, de um clã sobre outro pela posse de um pedaço de terra. Com o tempo, os exércitos ficaram mais organizados e as guerras ganharam motivos outros que não a proteção do grupo,

justificadas por diferenças étnicas, religiosas ou políticas.

Impérios surgiram ou foram devastados por exércitos ávidos pelos saques. Reis e nobres ganharam suas posições devido à sua bravura ou inteligência durante embates bélicos. Obviamente, enquanto poucos auferiam poder e riquezas, a maioria sofria danos físicos, até mesmo perdendo a vida, era vitimada por doenças e tinha que lidar com a miséria, consequências causadas pelos conflitos. Do combate entre gregos e persas, passando pelas



Figura 1- 300 de Esparta, de Frank Miller, e Príncipe Valente, tira medieval concebida por Hal Foster.

conquistas dos romanos e pelas Cruzadas, pelas guerras napoleônicas, entre outras, estratégias e tecnologias foram aperfeiçoadas, causando mais mortes e destruição. Por suas tramas épicas e recheadas de heróis, muitos desses eventos ganharam versões cinematográficas, televisivas e quadrinhográficas, sendo esta última o foco deste estudo.

Os quadrinhos de aventura baseiam-se nas grandes batalhas e na nobreza, argúcia ou destreza dos heróis a partir da década de 1930, quando as tiras de aventura passaram a ser publicadas diariamente nos jornais estadunidenses (GOULART, 2004). Essas narrativas eram serializadas em tiras e a história poderia durar meses, sempre protagonizadas por personagens fortes, corajosos e destituídos de ambição. No entanto, guerreiros e soldados também foram ridicularizados em quadrinhos

de humor. Nesse caso, eram apresentados como ineptos ou limitados por obstáculos menores, muito parecidos com os problemas vividos pelos seres humanos da contemporaneidade.

Um exemplo é o viking Hågar o Horrível – criado por Dik Browne em 1973 –, que, além de invadir, incendiar e roubar outras cidades, enfrenta problemas de saúde, não consegue pagar os impostos e tem uma esposa intratável. Na Itália, Vezio Melegari idealizou para o periódico *Corriere dei Piccoli* o centurião romano Gneo Tribunzio Caramella, atralhado, falastrão, viciado em vinho e menosprezado por seus superiores e subordinados. Inspirado nas aventuras do gaulês Asterix, de Goscinny e Uderzo, o romano e seus companheiros, assim como os ambientes em que transitam, são desenhados no estilo da Banda Desenhada europeia.



Figura 1- O soldado romano Tribunzio e o viking Hågar: anti-heróis das batalhas e das armadas.

Esta pesquisa, qualitativa e de nível exploratório, tem como objeto de estudo as histórias em quadrinhos cujos personagens principais são militares, cujas funções narrativas, seguindo o preceito de Propp para a os contos fantásticos (1984, p. 31), pode variar da altivez e da bravura do guerreiro, ao uso de sua força e de suas armas para sobrepujar os fracos e indefesos, da lealdade do soldado a uma causa na qual acredita e pela qual está disposto a morrer, ao traidor que se vende por dinheiro ou poder. Da mesma forma, no âmbito da sátira, a função narrativa do soldado pode variar da ganância à preguiça, da malandragem à ingenuidade, da arrogância à indiferença. A delimitação do corpus, pela própria limitação de um artigo acadêmico, compreenderá as histórias em quadrinhos que abordam os principais conflitos bélicos do século XXI, ou seja, a I e a II Guerras Mundiais e a Guerra do Vietnã, sem deixar de mencionar a Guerra Fria.

Para compreender essas histórias em quadrinhos que possuem diferenças, sejam em relação ao tom (heroico ou sádico ou ainda humorístico), seja pelo apelo glorioso ao exército e à guerra ou pela denúncia da bestialidade das pejeas e da instituição que as promove, será realizada uma análise de conteúdo de histórias em quadrinhos, adotando a técnica de categorização proposta por Bardin (2004, p. 147).

No conjunto das técnicas da análise de conteúdo, a análise por categorias é de citar em primeiro lugar: cronologicamente é a mais antiga; na prática é a mais utilizada. Funciona por operações de divisão do texto em unidades, em categorias segundo reagrupamentos analógicos. Entre as diferentes possibilidades de categorização, a investigação dos temas, ou análise temática, é rápida e eficaz na condição de se aplicar a discursos diretos (significações manifestas) e simples.

Dessa forma, esta pesquisa será dividida em duas partes, cada uma delas enfocando uma categoria narrativa. A primeira é voltada para o exército e a guerra mostrados de maneira realista, ora enaltecendo um dos lados envolvidos no confronto como o

correto, ora mostrando soldados e civis mortos, contundidos, amputados, famélicos, doentes, perdidos de seus entes, desnorreados entre escombros e fugindo de novos ataques. A primeira categoria abre-se, portanto, a outras três subcategorias: a da guerra como espaço para a evidência do heroísmo e do altruísmo de um único herói imbuído do senso do dever; já a segunda abordará os pelotões irmanados pela honra e pela sobrevivência do grupo; e a terceira tratará dos conflitos armados como degradação física e psicológica do ser humano. Em todas, contudo, a guerra é o palco para intrigas políticas e ideológicas de um dado tempo histórico, embora só na terceira se faça uma crítica a esses componentes: das trincheiras ao gás tóxico e ao napalm, símbolos da crueldade que se trava em diferentes arenas, das salas onde se reúnem os oficiais aos campos de batalha.

Já a segunda parte versará sobre a segunda categoria, que se opõe à primeira tanto pelo enfoque dado como pelo estilo gráfico adotado por seus artistas: o quadrinho humorístico, que reduz os militares a seres humanos repletos de defeitos, mas que acreditam em sua superioridade, representadas por suas patentes ou por suas armas. O exército é, por esta perspectiva, uma organização voltada para a humilhação de seus integrantes de certidão militar menor por seus superiores.

Histórias de guerra: do heroísmo ao horror

Os interesses políticos de determinados países foram determinantes para que o maniqueísmo (a nítida separação entre o bem e o mal nas histórias) se transformasse no mote principal tanto das tiras de aventura dos anos 1930, como as de Fantasma (*The Phantom*) e Terry e os Piratas (*Terry and the Pirates*), quanto das pulp magazines (revistas de contos policiais, de aventura, de ficção científica etc.). Os inimigos – fossem eles estrangeiros ou espíões estadunidenses – eram descritos como criaturas de aparência horrenda, ávidos por dinheiro e traiçoeiros. Contra eles, insurgiam-se os heróis, cuja função narrativa é receber uma missão de um alto comando, enfrentar o inimigo e garantir a segurança das pessoas comuns.

Quando o eixo nazifascista (alemão,

italiano e japonês) se formou, invadiu países europeus e atacou Londres – e, posteriormente, Pearl Harbor, porto pertencente à marinha estadunidense no Havai, entram em cena os personagens que representam os soldados. Pelo ar, por terra, com tanques ou a pé, ou pelo mar, batalhas foram travadas. Da mesma forma que os aventureiros que desbaratavam os grupos de espíões, os soldados enfrentavam, na Europa, na África ou no Pacífico, o exército inimigo. E a cultura midiática teve um papel de destaque na guerra ideológica que era travada fora das trincheiras: segundo Murray (2000, p. 141):

A Segunda Guerra Mundial foi uma reviravolta a relação entre a política americana e a cultura popular. Os anos imediatamente anteriores à guerra tinham visto um tremendo crescimento da cultura de massa. Foi em grande parte uma resposta às novas tecnologias como as telecomunicações, o desenvolvimento da imprensa e o aumento da popularidade do rádio e do cinema. Com a progressão da guerra, a cultura popular tornou-se um meio crucial pelo qual mensagens políticas eram disseminadas.

A distância geográfica da América das principais arenas do conflito contribuiu para o sentimento de apatia para o que era genericamente considerada uma guerra europeia. Esse isolacionismo foi estilhaçado pelo ataque de surpresa a Pearl Harbour em 7 de dezembro de 1941. (...) Pearl Harbour jogou a América na guerra e enfatizou a necessidade de alguma forma de propaganda para informar e motivar a população e as tropas.

Dessa forma, filmes de cinema – Hollywood se engajou plenamente na campanha contra o eixo nazifascista, com a participação de suas estrelas em eventos para venda de bônus ou na cantina que servia comida para os soldados que embarcavam para a Europa ou para o Pacífico –, desenhos animados, seriados radiofônicos e, principalmente histórias em quadrinhos, fossem elas tiras de jornal ou

produzidas para as revistas (comic-books). Para exemplificar essa estratégia pode-se mencionar a tira de aventura Terry e os Piratas, de Milton Caniff, que inicialmente tinha como trama a busca de um tesouro escondido na China, mas que se tornou uma história de guerra quando o conflito se acirrou; seus protagonistas alistaram-se no exército estadunidense para combaterem os japoneses que tomaram o território chinês.

Outras narrativas foram criadas especificamente para tratar da guerra, como as missões do aviador Buzz Sawyer, criado em 1943 pelo veterano Roy Crane. Esse às da aviação colocava-se a serviço da marinha nas batalhas travadas no Pacífico. Mais conhecida ficaram as histórias do Capitão América, lançadas pela editora Timely em 1940. Seu plot original abordava a tentativa de um jovem fraco que tentava se alistar no Exército, mas era preterido por sua condição física. Para conseguir seu intento, voluntariou-se para testar o soro que criou o super-soldado e partiu para o front. Depois do final da guerra, tornou-se personagem regular do universo de heróis da Marvel Comics. Outros heróis – a exemplo de Superman, Batman, Namor e Tócha Humana – também participaram da propaganda militarista da época, detendo espíões, sabotadores e traficantes de armas ou incentivando a reciclagem de papel e venda de bônus de guerra.

Esse processo, descrito acima, assevera a observação de Murray (2000, p. 142), de que a cultura popular (midiática) tomou emprestada do discurso oficial a propaganda. É nesse sentido que esse autor cunha a expressão popaganda: a interação entre esses dois discursos aparentemente separados deve ser caracterizado como popaganda. Uma das estratégias utilizadas por este tipo de campanha é a desumanização dos inimigos, apresentados de forma caricatural ou monstruosa, enquanto os aliados, especialmente os soldados dos Estados Unidos são mostrados de forma heroica, altruísta, com rostos e corpos dotados de beleza e elegância. Trata-se de uma concepção maniqueísta, do bem contra o mal, em que o adversário possui todos os defeitos refletidos na forma caricatural dos



Figura 3- Os justos que participam da guerra: o estereótipo do bom moço representa o soldado estadunidense. Já seus inimigos são retratados de forma caricatural e com aparência maléfica, parecendo quase inumanos.

traços, que contrasta com a maneira como os “mocinhos”, que representam o bem e a justiça, são desenhados. Na Itália fascista, normalmente as tramas eram fantasiosas e escapistas, mas histórias como Furio Almirante e Il Nibbio Baleari seguiam o mesmo esquema.

Em diversos quadrinhos a narrativa está centrada em grupos de soldados, unidos pela lealdade e marcados pela determinação, embora individualmente tenham características diferentes – não há, contudo, combatentes negros. Essa subcategoria, a do batalhão, diferencia-se da protagonizada pelo herói solitário que enfrenta seus oponentes sem ajuda com pouca de outros. O pelotão representa a união: mais do que realizar a missão designada

a esses soldados, eles precisam cuidar uns dos outros. Obviamente, há um protagonista a quem todos seguem e obedecem por confiar em suas decisões e habilidades. Todos sabem que sua liderança vai levá-los à vitória e à volta segura ao acampamento.

Na revista Our Army at war, lançada pela DC Comics em 1952, época em que a Segunda Guerra Mundial ainda era motivo de júbilo, destacou-se o destemido Sargento Rock, que ganhou título próprio depois. Já a sua concorrente, a Marvel Comics investiu em 1963 na publicação Sgt. Fury and his Holling Commandos, seguindo a mesma linha. Logo, Nick Fury passou a desempenhar outro papel, não mais como soldado, mas como espião e



Figura 4- Capas de Our Army at war (1952), Sgt. Rock e Sgt. Fury and his Howling Commandos (1963).



Figura 5- A guerra revelada como espaço da insanidade, da destruição e da atrocidade: capa de Two-Fisted Tales desenhada por Harvey Kurtzman; página da revista Frontline Combat realizada pelo mesmo artista (ao centro); e a visão de Jacques Tardi sobre a Primeira Guerra Mundial.

líder da organização secreta S.H.I.E.L.D., no momento em que a Guerra Fria entre os Estados Unidos e a antiga União Soviética atingia seu ápice e os filmes de 007 e seus imitadores (Flint, por exemplo), atraíam multidões aos cinemas.

No que se refere à visão crítica, antibelicista que começa a se manifestar na década de 1950, com a Guerra Fria e o impasse da Guerra da Coreia, o heroísmo dá lugar ao desencanto com a carnificina e ao jogo político que se desenvolve nos bastidores enquanto os soldados perdem a sanidade, partes de seus corpos, suas vidas ou as de seus amigos. Um dos artistas que denunciou o lado sombrio da guerra foi Harvey Kurtzman, que assumiu a partir de 1950 os títulos Two-Fisted Tales e Frontline Combat, ambas publicadas pela EC Comics, editora mais conhecida por seus comic-books de terror e ficção científica e, depois, pela publicação humorística MAD. Detalhista, fazia questão de pesquisar uniformes, armas e locações para que suas histórias ganhassem verossimilhança.

Kurtzman realizou roteiros e artes de histórias de crime, terror e ficção científica para a E.C. Para a revista Two-Fisted Tales, os enredos desprestigiavam as guerras, mostrando a violência e a falta de sentido das batalhas, de maneira diferente de outros títulos, que enfatizavam

o heroísmo, a coragem e o patriotismo dos personagens. Mais recentemente, em 2011, o artista francês Jacques Tardi publicou o álbum Era a guerra de trincheiras (1914-1918), sobre as atrocidades cometidas na Primeira Guerra Mundial. Na visão de Hajdu (2008, p. 196):

Uma revista de guerra pelo tema, mas não por simpatia, Two-Fisted Tales e seu filhote, Frontline Combat, ambas editadas por Kurtzman, eram próximas ao antibelicismo em sua recusa de glamourizar os combates ou romancizar os combatentes de qualquer lado. Kurtzman escreveu a maioria dos roteiros, desenhou e arte-finalizou uma história para quase todas as edições (nos primeiros dois anos), e providenciou esboços para seus artistas preferidos: Wally Wood, John Severin, Will Elder e Jack Davis.

Não é possível acusar apenas os Estados Unidos de utilizar as histórias em quadrinhos para disseminar propaganda política ou para enaltecer os militares e as guerras. No Japão, durante a Segunda Guerra Mundial, narrativas gráficas sequenciais para denegrir

os inimigos, especialmente os estadunidenses, e encorajar o povo a aguentar as privações, os bombardeios e se alistar no exército, como propaganda bélica (MOLINÉ, 2004, p. 21). Luyten (2000, p. 112-114) informa que, durante a década de 1930, predominavam no Japão histórias infantis, sendo o atrapalhado Norakuro um dos preferidos pelos leitores. Com o andamento da guerra, ingressou no exército imperial, mas não conseguiu ser bem sucedido em suas atividades. Apesar de suas boas intenções, acabava sempre fazendo coisas erradas, sendo alvo de seus superiores.

Outro exemplo desse tipo de tática foi empreendido na China, durante o governo de Mao-Tsé Tung, principalmente em 1966, quando teve início a “Revolução Cultural”, cujo objetivo era banir qualquer traço da cultura ocidental ou considerada burguesa daquele país. Sobre esse tema, Rama e Vergueiro (2004, p.

18) afirmam que:

Nos anos 50, na China comunista, o governo de Mao-Tsé Tung utilizou fartamente a linguagem das histórias em quadrinhos em campanhas “educativas”, utilizando-se do mesmo modelo de retratar “vidas exemplares” explorado pelas revistas religiosas, mas enfocando representantes da nova sociedade que se pretendia estabelecer no país. As histórias podiam enfocar, por exemplo, a vida de um soldado que, a caminho de seu quartel, ao encontrar uma pobre velhinha sem forças para caminhar, desviava-se de seu caminho e a levava às costas até sua casa, passando a imagem de “solidariedade” que o governo chinês pretendia vender à população.



Figura 6- O militarismo deu o tom dos quadrinhos japoneses, a exemplo de Norakuro, de Suiho Tagawa; na China, narrativas sequenciais eram usadas pelo governo para doutrinação política (à direita).

Eco (1976, p. 273-274) adverte que esses quadrinhos não devem ser vistos como os ocidentais, pois às vezes parecem ingênuos, antiquados ou parecidos com certos quadrinhos bélicos do período fascista. Para esse autor:

Em histórias como A guerra do ópio ou Carta do Vietnã do Sul, é fácil reconhecer uma

clara dicotomia entre orientais e brancos, os quais são classificados como “maus” por meio de artifícios iconográficos que identificamos imediatamente como parecidos com os nossos. Mas, em Seguindo as pegadas, são os chineses “bons” enfrentam os

chineses traidores, e, francamente, não nos parece haver nenhuma diferença tipológica expressiva.

A Guerra Fria, que se estendeu do final dos anos 1940 até 1989, também serviram para diversos enredos de guerra nos quadrinhos. Além das intrigas de espionagem, nas quais até os personagens Disney se envolveram, a Guerra do Vietnã serviu de ambientação e de base para os enredos, em que soldados ou heróis

estadunidenses enfrentavam os traiçoeiros vietcongues nas florestas e aldeias primitivas da Ásia. O roteirista Robin Moore e o desenhista Joe Kubert, por exemplo, lançaram em 1965 a tira Tales of the Green Beret, que abordavam a presença do exército dos Estados Unidos no conflito que dividia aquele país. Duas décadas depois, a Marvel Comics criou o título O conflito do Vietnã, que circulou por 7 anos e chegou a contar com os heróis da editora em algumas histórias para demonstrar sua superioridade perante os comunistas.



Figura 7- Super-heróis da Marvel combatem no Vietnã (à esquerda); os Boínas Verdes, de Moore e Kubert.

Faça humor, não faça guerra

A segunda grande categoria que norteia esta pesquisa vai em direção contrária à primeira, no que se refere ao tom (cômico) e ao estilo gráfico (cartunesco). Nessas histórias humorísticas, o exército é comparado a qualquer empresa cuja função é indefinida e conta em seus quadros com profissionais que não exercem corretamente suas funções. É possível comparar as forças armadas à firma onde trabalha o personagem Dilbert (idealizado em 1989 por Scott Adams), formado em engenharia, pois ninguém saber dizer ao certo o que faz, as reuniões são inócuas, convocadas e executadas por simples formalidade.

O primeiro personagem cômico das histórias militares, Sad Sack (chamado de Recruta Biruta no Brasil) foi, curiosamente, criado por um membro das forças armadas estadunidenses, o sargento George Baker no formato de tira publicada em um periódico militar, ainda durante a Segunda Guerra Mundial e agradou seu público, os soldados. No final dos anos 1940, ganhou um comic-book próprio e inaugurou a fórmula que seria seguida posteriormente: a dos combatentes de baixa patente que têm como característica a preguiça e a incompetência, causando confusões involuntariamente que, normalmente, causam danos ao quartel ou aos oficiais. Estes, por sua vez, são arrogantes e, muitas vezes, violentos.

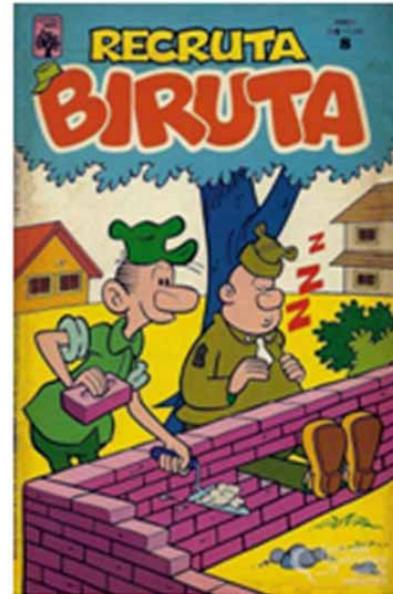
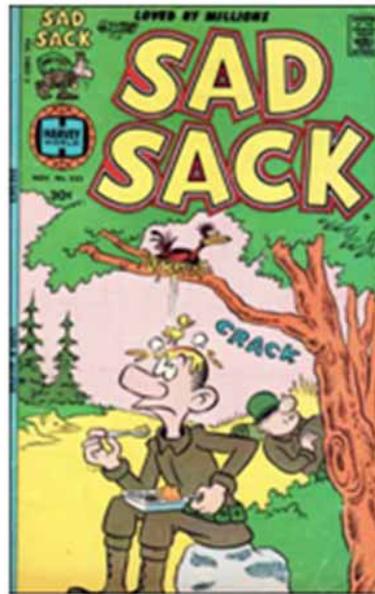


Figura 8 - Capas das revistas estadunidense e brasileira do personagem cômico.

Nessa categoria, o destaque é Recruta Zero (Beetle Bailey, no original), que debutou em 1950, não como soldado, mas como um estudante universitário folgado e desorganizado. No ano seguinte, seu criador, Mort Walker, decidiu fazê-lo se voluntariar ao exército, justamente quando se iniciava a Guerra da Coreia. Designado ao Quartel Swampy – uma base militar tão ruim que é solenemente ignorada pelo Pentágono, para desespero de seu comandante, o General Dureza. Zero e seus companheiros sentem-se humilhados por terem de enfrentar longas marchas, cavar trincheiras no meio do mato e montar guarda onde não há inimigos. Os jogos de guerra servem apenas para enaltecer o ego inflado dos oficiais.

O sucesso da tira, que também teve histórias mais longas publicadas em comic-books, deve-se à variedade de personagens que contracenam com o protagonista, como o guloso e irascível Sargento Tainha, perseguidor

implacável do soldado; o cozinheiro Cuca, cuja comida causa enjoos nos jovens recrutas; o sedutor e mulherengo Quindim; o simplório interiorano Dentinho; o intelectual Platão; o Tenente Escovinha, que tenta provar seu valor, embora ninguém lhe dê confiança; a jovem e bela secretária Dona Têê, entre outros. Na década de 1970, com o movimento negro em evidência, surgiu o Tenente Mironga, que se diferencia por seu cabelo no estilo black power, típico da época. Em 2002, com a popularização da internet, foi introduzido o geek Chip Gizmo. Apesar das mudanças, uma das características não mudou em 65 anos: os olhos de Zero nunca foram mostrados; estão encobertos pelo boné ou pelo capacete. O marinheiro Meio Quilo (Half Hitch), elaborado por Hank Ketcham em 1943, o mesmo autor do garoto travesso Pimentinha (Dennis The Manace) seguia a mesma fórmula, diferenciando-se por pertencer à Marinha.



Figura 9 - Capa da edição brasileira do marinheiro Meio Quilo e tira de Recruta Zero.

Recruta Zero teve revistas e almanaques publicados pela Rio Gráfica Editora, depois renomeada Editora Globo, dos anos 1950 até meados da década de 1980. Quando as histórias produzidas nos Estados Unidos deixaram de ser feitas, artistas brasileiros, como Primaggio Mantovi e Walmir Amaral, assumiram os roteiros e os desenhos das narrativas, imitando o estilo do material original, tanto em relação ao estilo gráfico quanto no que se refere às tramas e características dos personagens. Nos anos 1970, a Editora Saber comprou os direitos de publicação de livros com lombada quadrada do personagem, que passou a ser chamado de Zé o Soldado Raso. Muitas

dessas narrativas também foram ilustradas por Primaggio. A mesma casa publicadora colocou nas bancas o título O Praça Atrapalhado, com desenhos Eduardo Carlos Pereira, o Edú, que, para Santos (2014, p. 63), tinha uma diferença em relação personagem estadunidense: o protagonista, que apronta confusões no quartel era negro (estereotipado, inclusive por falar errado) e possuía traços exagerados, como o beijo grande. Já a graphic-novel em preto e branco O Entrincheirado Hans Ribbentrop, realizada por Luís de Abreu e José Duval em 1991, põe em cena um soldado alemão enorme, mas ingênuo e pacífico, que fica alheio à realidade atroz que o circunda.

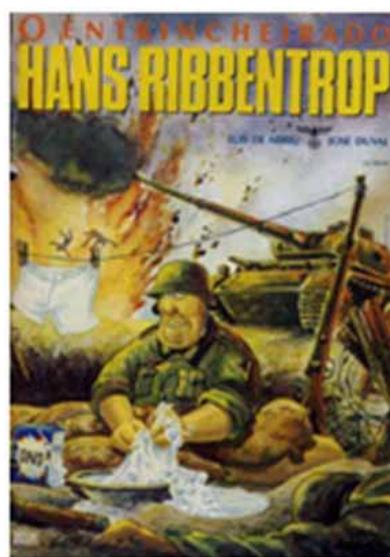
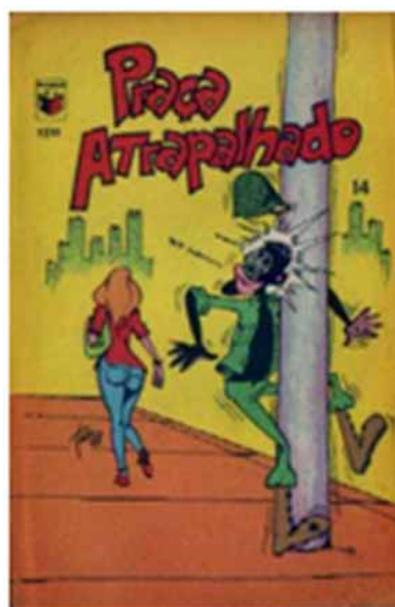
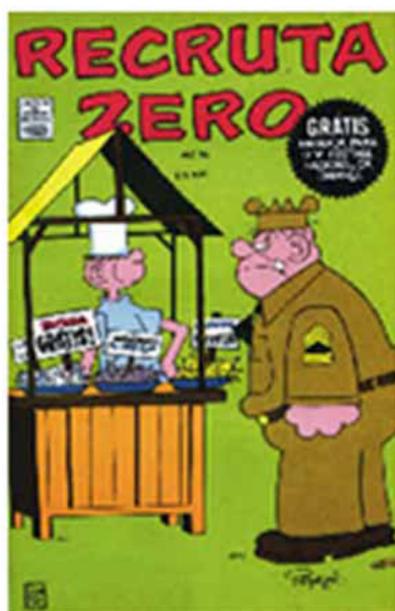


Figura 10 - Sátira brasileira: capa de Recruta Zero desenhada por Primaggio, da revista Zé O Soldado Raso, ilustrada por Edú; edição do Praça Atrapalhado e a graphic-novel O Entrincheirado Hans Ribbentrop.

Na Banda Desenhada europeia também se encontram personagens e histórias humorísticas sobre soldados, exércitos e guerras. É o caso de Taka Takata, membro do exército japonês durante a Segunda Guerra, embora fosse pacifista e precisasse lidar com oficiais arrogantes e atrapalhados.

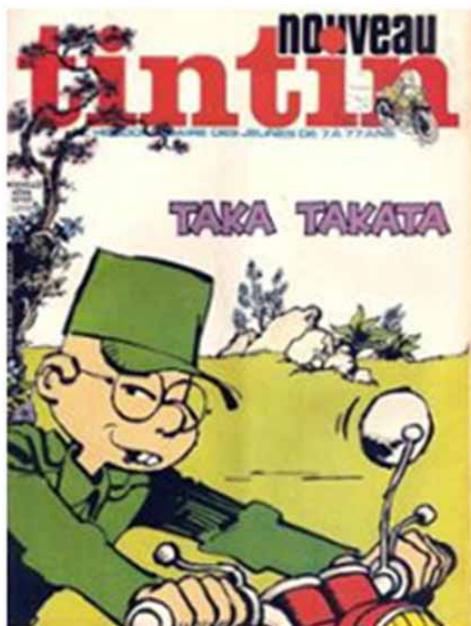


Figura 11 - O simpático Taka Takata e vinheta com os estúpidos Sturmtruppen.

Considerações finais

Ao analisar a produção de quadrinhos cujos protagonistas são soldados ou seus superiores, em meio à guerra ou não, de forma realista, heróica ou amargurada, ou ainda sob a ótica do humor, é possível destacar quatro diferentes discursos expressos por essas narrativas:

O discurso nacionalista e enaltecedor da guerra – que justifica a necessidade de um embate contra um povo, que, por suas ideias ou diferenças étnicas ou religiosas, pode se constituir em uma ameaça. Reunidos sob uma bandeira, normalmente esses combatentes pretendem conquistar fatias maiores de território, granjear mais riquezas ou demonstrar mais poder, sobrepujando o outro. Normalmente, os beneficiários são os membros da elite da sociedade.

O discurso ideológico – que também serve de argumento para convencer da justiça de uma guerra contra os que manifestem ideias divergentes. Pertencer a um grupo

significa aceitar suas regras e impedir aqueles que potencialmente as ameacem ou que sejam considerados, mesmo que indevidamente, culpados de causar qualquer mudança ou deterioração do status quo. A guerra é defendida pelos que consideram suas opiniões como únicas e verdadeiras, não podendo ser contestadas. O inimigo pensa de forma diferente e precisa ser eliminado.

O discurso pacifista – é o que desmascara a guerra como empreendimento destinado a gerar mais poder e riqueza a determinados grupos, que tenta dissuadir os que aderem a ela, demonstrando seus efeitos nocivos: morte, sofrimento, miséria e destruição desnecessária.

O discurso satírico – nele se instaura, de forma aparentemente inocente, a crítica mais mordaz ao belicismo, uma vez que a vida militar, em lugar de ser heróica e honrada, é, na verdade, passível de gozação. Todo militar é, antes de tudo, um ser humano pleno de defeitos, que podem ser ridicularizados. E a guerra nada mais é do que um devaneio de grandeza.

Referências

- BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. 3^a. ed. Lisboa: Edições 70, 2004.
- ECO, Umberto. Cautelosa aproximación a otros códigos. In: NEBIOLO, Gino; CHESNEAUX, Jean; ECO, Umberto (eds.). Los Comics de Mao. Barcelona: Gustavo Gilli, 1976, p. 273-286.
- GOULART, Ron. The adventurous decade: comic strips in the thirties. Timonium: Hermes Press, 2004.
- HADJU, David. The ten-cent plague: The great comic-book scare and how it changed America. New York: Picador, 2008.
- LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. 2^a. ed. São Paulo: Hedra, 2000.
- MOLINÉ, Alfons. O grande livro dos mangás. São Paulo: JBC, 2004.
- MURRAY, Chris. Popaganda: Superhero Comics and Propaganda in World War Two. In: MAGNUSSEN, Anne; CHRISTIANSEN, Hans-Christian. Comics & Culture: Analytical and Theoretical approaches to Comics. Copenhagen: Museum Tusulanum Press/ University of Copenhagen, 2000, p. 141-156.
- PROPP, Vladimir I. Morfologia do conto maravilhoso. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.
- RAMA, Angela et al. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2004.
- SANTOS, Roberto Elísio dos. HQs de humor no Brasil: Variações da visão cômica dos quadrinhos brasileiros (1864-2014). Porto Alegre: Edipucrs, 2014.