

IDEOLOGIZAÇÃO E POLÍTICA NO QUADRINHO: BATMAN - O CAVALEIRO DAS TREVAS

Shesmman Fernandes Barros de Melo*
André Ulysses De Salis**

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

RESUMO: Este artigo tem como objetivo analisar a *História em Quadrinhos* do personagem Batman, enfatizando o quadrinho como um veículo de comunicação de massa, portanto, suscetível à divulgação de ideologias e conceitos sociais. Utilizou-se como exemplo, dessa ideologização, a aventura “Batman - O Cavaleiro das Trevas”, escrita em 1985.

PALAVRAS-CHAVE: Ideologia. Quadrinhos. Imaginário.

IDEOLOGIZATION AND COMIC POLITICS: BATMAN - THE DARK KNIGHT

ABSTRACT: This article analyzes Batman's comic books by emphasizing them as a mass communication mean, therefore, susceptible to the spreading of both ideologies and social concepts. The adventure “Batman - The Dark Knight”, written in 1985, was used as example of such ideologization.

KEYWORDS: Ideology. Comics. Imaginary.

Introdução

Na aventura “Batman - O Cavaleiro das Trevas”, o herói retorna de uma aposentadoria voluntária e começa uma cruzada contra o decadente sistema social americano, essa campanha leva-o a ser combatido pelo governo, representado no quadrinho, pela figura do Super-Homem. A aparente dicotomia, bem como o embate entre os *Heróis* deve ser percebido dentro do contexto do “*American Way of Life*”, já que ambos defendem-no, porém, com um deles (Super-Homem) representando claramente a posição oficial do governo, apontado pelo Batman, como impositor e manipulador; já o Cavaleiro das Trevas representaria o levante do cidadão, sendo ele e não o governo, o sujeito ativo de transformação da realidade. Utilizando o mote da perseguição ideológica, criam um falseado antagonismo, pois, ambos continuariam a representar o modelo estabelecido do “*American Way of Life*”, apesar dos caminhos diferentes.

O “*American Way of Life*” ou “*Estilo de Vida Americano*” defendido pelos heróis, foi amplamente difundido pelo mundo nos anos posteriores a Segunda Guerra Mundial. Esta difusão cultural norte-americana teve um sucesso sem precedentes na exportação de padrões de comportamento, gostos artísticos e hábitos de consumo. Segundo Moura (1984, p.11) “[...] o imenso impacto cultural [...] dessa presença norte-americana no Brasil não foi aleatório, mas obedeceu a um planejamento cuidadoso de penetração ideológica e conquista de mercado”. A partir dos anos 40, o Brasil foi literalmente “invadido” por verdadeiras comissões

de boa vontade vindas dos Estados Unidos, compostas por diferentes segmentos da sociedade, tais como: professores universitários, jornalistas, publicitários, militares e cientistas dentre outros. Todos profissionais incumbidos de assegurar uma cooperação duradoura entre americanos e brasileiros.

A Indústria Cultural

Com o início do processo da revolução industrial ocorreu uma sucessão de transformações econômicas e sociais. Cabe ressaltar que não foi somente o aspecto socioeconômico que passou pela ebulição proporcionada por uma nova realidade de produção, pois os meios culturais, também, sofreram grandes transformações, segundo Coelho (1981, p. 11), destaca-se o surgimento, especialmente, a partir do século XX, de uma cultura feita em série com o intuito de atingir um grande contingente de pessoas, não como um instrumento cultural clássico, mas como um produto trocável por dinheiro, a chamada *cultura de massa* ou *masscult* (termo usado pejorativamente). Esta nova manifestação cultural surgiu do desejo de atender à recém-nascida sociedade de consumo, por meio de uma emergente “Indústria Cultural”, nas palavras de Coelho (1981, p.12) “[...] na medida em que a cultura de massa está ligada ao fenômeno do consumo, o momento de instalação definitiva dessa cultura seria mesmo o século XX, onde o capitalismo[...] criará as condições para uma efetiva sociedade de consumo cimentada [...]”. A “Indústria Cultural” destinava-se à criação de produtos culturalmente padronizados,

*Acadêmico do curso de História - UNIPAR

**Mestre em História - PUC - SP

que seriam consumidos como qualquer outro, numa espécie de pré-confeção, com o intuito de atender as necessidades e gostos médios de um público que ansiava por novas formas de entretenimento. Para Adorno; Horkheimer (1986, p. 114), “*Sob o poder do monopólio, toda cultura de massas é idêntica, e seu esqueleto, a ossatura conceitual fabricada por aquele, começa a se delinear*”.

As histórias em quadrinhos, conforme Cirne (1972, p. 25), ocupavam uma posição central, como fonte de entretenimento, sendo uma das primeiras manifestações da cultura de massa, afinal as mesmas eram veiculadas diariamente, ou semanalmente, pelos jornais. Os quadrinhos também faziam parte de um importante segmento de agentes culturais que, até os anos 70 eram vistos, como instrumentos de conscientização ou como formadores de uma vontade coletiva nacional popular, desempenhando um importante papel no processo de transformação social. Nas palavras de Cirne (1972, p. 25) “*A simplificação da narrativa quadrinizada surgia pela necessidade das classes dominantes de impor elementos temáticos que desviassem a criticidade histórica de determinadas classes sociais [...]*”.

Um fenômeno desta magnitude não pode deixar de nos interessar, pois, se não é possível afirmar categoricamente que as Histórias em Quadrinhos exerçam uma influência sobre seus leitores, por outro lado é inegável que são elementos constitutivos do cotidiano de nossa sociedade e, por isso, merecem uma análise mais aprofundada.

A Resistência do Imaginário Pelos Tempos

Desde Aristóteles (Séc. IV a.C.), os meios utilizados para se compreender a realidade perpassam a análise lógica dos fatos. Assim, a subjetividade do imaginário e, conseqüentemente, das imagens, foram sendo gradualmente banidas da intelectualidade ocidental. Nas palavras de Durand (1998, p.12), a imaginação: “[...] *é suspeita de ser a amante do erro e da falsidade. A imagem pode se desnovelar dentro de uma descrição infinita [...] Incapaz de permanecer bloqueada no enunciado claro de um silogismo [...]*”. Posteriormente, Galileu e Descartes, apesar de fundarem as bases da física moderna, não contestaram os objetivos filosóficos de Aristóteles, como esclarece Durand (1998, p.12): “*A partir do século 17, o imaginário passa a ser excluído dos processos intelectuais [...] A imagem, produto de uma ‘casa de loucos’, é abandonada [...] e nunca ascenderá a uma dignidade de uma arte demonstrativa*”.

É provável que tenha sido esse processo gradual de banimento que possibilitou um enorme avanço técnico. Contudo a fixação de um pensamento,

sem a representação das imagens conjuntamente a uma rejeição dos valores e benefícios do imaginário, terminou por gerar uma resistência no próprio ocidente.

Durante a Reforma e a Contra-Reforma religiosa esta resistência à destruição do imaginário e do movimento iconoclasta, esteve presente na produção musical protestante, que por meio desta, manteve os benefícios do imaginário. Diferentemente, a igreja Católica não se ateu somente à música, mas voltou toda a sua produção imagética nas representações sacras. No século das luzes, conforme Durand (1998, p. 27), a compreensão do imaginário como um “*sexto sentido*”, que possuía a faculdade de atingir o belo, criou ao lado da razão e da percepção costumeira, uma terceira via de conhecimento, permitindo a entrada de uma nova ordem de realidades, apresentada fervorosamente por meio das esculturas e pinturas deste período.

Mas foi com a descoberta da fotografia por N. Niepce e J. Daguerre, das técnicas cinematográficas, com os irmãos Lumière e, posteriormente, da televisão com B. Rosing e V. K. Zworykin, que possibilitou a assim chamada “*revolução do vídeo*”, deixando a imagem acessível a toda uma gama de pessoas que antes não tinham aproximação com os meios artísticos clássicos.

Tanto os quadrinhos quanto o cinema, ambos surgidos no final do século XIX, fundamentam-se sobre uma narrativa e se expressam semiologicamente por meio de imagens, podendo assim, ser relacionados, para melhor compreender a própria criação da narração.

Apesar da imagem cinematográfica estar em movimento, já que um filme é composto de imagens fotografadas desta maneira e, portanto, serem geralmente consideradas mais ricas, a imagem desenhada dos quadrinhos, pode ser mais complexa, devido a lingüisticidade dos balões e das onomatopéias empregadas em sua criação. Numa comparação mais direta, os quadrinhos tiveram o privilégio de contar com a fala desde o início, já que o cinema foi mudo até a década de 20, posteriormente, indo buscar a inspiração sonora nas artes cinematográficas para exprimir ruídos não contidos nos balões. Segundo Cirne (1972, p.32) “*O balão - como a onomatopéia - é um componente concreto, físico, imagístico capaz de assumir as mais diversas formas [...] encerrando discursos falados ou pensados, verdadeiras unidades significantes da imagem*”.

Para Cirne (2000, p. 29), muitas onomatopéias utilizadas nas histórias em quadrinhos, são mais expressivas na medida em que contenham grande apelo visual, segundo ele “*a pobreza semântica de um plaft, de um bang, de um zuum ou de um vapt pode ser substituída pela riqueza plástica de sua exploração iconográfica, onde o abstrato se transforma em concreto, seja metalingüístico ou não*”.

Cultura de Massa e os Quadrinhos

Como já citado anteriormente, a *cultura de massa* e, conseqüentemente, os meios de *comunicação de massa*, surgiram das necessidades de entretenimento de uma emergente sociedade de consumo. Mas o que é a massa? Como defini-la? A massa seria a população, excluindo-se a classe dominante? Seria uma entidade digna de exaltação a qual todos querem pertencer; ou um conjunto sem forma e de indivíduos sem vontade? Para certos autores, ela pode surgir como aglomerado heterogêneo de indivíduos, enquanto outros, a entendem como entidade absolutamente homogênea. Segundo Coelho (1981, p. 28) “*O resultado é que o termo ‘massa’ acaba sendo usado quase sempre conotativamente, (isto é, com um segundo sentido) quando deveria sê-lo denotativamente, com um sentido fixado, normalizado*”.

Evidenciada a dificuldade em definir o que é “massa”, fica caracterizado que, uma definição como *cultura de massa*, ou como é chamada pejorativamente *masscult*, demonstra preconceitos sociais, já que os produtos oferecidos por esta mídia, são consumidos tipicamente pelas classes menos favorecidas. Nas palavras de Coelho (1981, p. 31) “*A designação cultura de massa, além de revelar a permanência de preconceitos de classe, coloca problemas de ordem metodológica na medida que é incerto o conceito do que seja massa*”.

Segundo Wright, Charles R. (1967, p. 14), “*No uso popular[...] comunicação de massa, evoca imagem de televisão, rádio, cinema, jornais, revistas, etc.*” seguindo esse raciocínio, conforme as palavras de Bide-Luyten (1985, p. 9/10), “*Como um meio de comunicação, ele nasceu nas empresas jornalísticas norte-americanas, no fim do século passado.*”, portanto podemos aceitar a afirmação de Anselmo, Zilda Augusta (1975, p. 33) “*A história em quadrinhos é coisa impressa e difundida por milhões de exemplares; ela faz parte desses meios de comunicação de massa, muito em voga.*”

Em primeiro lugar, para se enquadrar na caracterização de veículo de comunicação de massa, o público atingido pelas histórias em quadrinhos, deve ser numeroso, heterogêneo e anônimo. A leitura desta mídia esta difundida solidamente ao redor de todo o mundo, alcançando leitores de todos os gêneros, idades, culturas e classes sociais.

Outro forte indício, é que o veículo de comunicação, deve ser abrangente e não ser dirigido a um determinado público específico. Os quadrinhos são facilmente encontrados em qualquer cidade, pois além de serem comercializados em ambientes especializados, como revistarias, também, são distribuídos em bancas de jornal, chegando até os leitores no formato de revistas

ou tiras. Da mesma forma, eles têm de ser rápidos, de fácil assimilação, em atingir grandes audiências em tempo curto ou simultâneo, e ser de consumo imediato. A maioria dos quadrinhos é editada no formato de revistas mensais, com amplas distribuições regionais, e que depois de serem lidos, são automaticamente relegados a um segundo plano, pois a essência do mercado de quadrinhos, está sempre relacionada à aquisição do próximo número. Conforme Anselmo (1975, p. 33/34) “*É um objeto barato, susceptível de ser colecionado e permutado, deixado de lado por certo tempo, salvo casos excepcionais, e buscado muito tempo depois pelos colecionadores nostálgicos.*”

As sociedades fictícias das quais fazem parte os personagens dos quadrinhos, necessariamente refletem a sociedade que integra seu escritor, como disse Cirne (1982, p. 23) “[...] *o artista dos quadrinhos só tem um compromisso: com a realidade. Este compromisso não se esgota em um realismo estreito, de cunho idealista*”. Apesar das histórias serem uma forma de entretenimento e estarem localizadas na área da ficção, os problemas retratados em suas aventuras, estão sempre mostrando situações similares ao nosso cotidiano, comprovando outro quesito o de enfatizar e representar aspectos da atualidade.

Mas segundo Coelho (1981), existem duas características importantes neste meio de comunicação, primeiramente o fato de seus criadores se encontrarem distante do produto final e a movimentação de grandes somas de dinheiro proveniente da “Indústria Cultural”. Os avanços tecnológicos contribuem consideravelmente nestes aspectos, já que a impressão e a distribuição delas, estão cada vez mais eficientes e permitindo chegar as regiões mais distantes de sua origem. As histórias em quadrinhos, conforme Bide-Luyten (1985, p. 23), mobilizam um vasto número de investimentos, além dos *syndicates*, responsáveis por sua distribuição, elas movimentam uma série de outras manifestações culturais de massa, como: filmes, brinquedos, jogos, dentre outros, permitindo assim, que o produto seja extremamente difundido.

Estando a história em quadrinhos, classificada como veículo de comunicação de massa, ela se encontra fundamentalmente alinhada a um contexto político-social e, assim, inevitavelmente suscetível à propagações ideológicas. Segundo Aranha, M. L; Martins, M. H. P. (1990, p. 83), como uma ideologia que: “[...] *reforça o mito da ação individual [...] facilita a aceitação de uma sociedade hierarquizada e autoritária, justificando as posições verticais de domínio, onde não há lugar para relações interpessoais igualitárias [...]*”

Os Super-Heróis dos Quadrinhos

O fenômeno dos Super-Heróis dos quadrinhos

começou com o surgimento do Super-Homem em 1938. Antes dele, as histórias de ação, divulgadas somente por meio de tiras em jornais, contavam as peripécias de personagens de aventura e ficção, desprovidos de “superpoderes”. Com a revista “Action Comics”, que trazia em suas páginas a primeira aventura do Super-Homem, duas importantes mudanças ocorreram. Em primeiro lugar, era inaugurado o conceito de “Comic-Books” ou revista em quadrinhos, fazendo com que os Heróis deixassem as tiras e adquirissem um lugar próprio; mas a maior mudança foi o surgimento dos superpoderes ou poderes sobre-humanos, causando uma reviravolta nesta mídia que terminou por fazer dele um modelo a ser seguido para o desenvolvimento de outros Super-Heróis, inclusive do Batman.

Dois acontecimentos históricos colaboraram para a divulgação das histórias em quadrinhos e dos Super-Heróis. O primeiro deles foi o colapso econômico do entreguerras, que produziu uma série de mudanças na sociedade americana, que entrava num período de grandes dificuldades financeiras, especialmente causada pela quebra da bolsa, em 1929.

Nos anos pós- crise, a classe operária sofria os excessos impetrados para a reconstrução da economia dos Estados Unidos, por meio de subempregos e com milhões de desempregados, mas segundo Hobsbawm (2001, p. 106), o período entreguerras sofreu uma verdadeira reviravolta em termos de tecnologia de comunicação. Nesta época, os leitores enxergavam nos quadrinhos uma condição de vida desejável e ideal, alimentando também, o anseio de serem “salvos” pelos Super-Heróis. Como nos diz Bibe-Luyten (1985, p. 26): “A aventura indica um desejo de evasão e a criação de mitos, de heróis positivos. Revela novos modelos nos quais se inspirar para a conduta humana”.

O segundo acontecimento histórico relaciona-se com o início da Segunda Guerra Mundial, em 1939. Quando a Alemanha de Hitler aparentava ser invencível na Europa e a América se preparava para combatê-la, heróis que no imaginário, não possuíam “superpoderes”, não eram mais suficientes para defender os ideais americanos contra a ameaça nazista. O imaginário coletivo necessitava de algum estímulo para a batalha. Segundo Bibe-Luyten (1985, p. 33), quando os EUA entraram na guerra, os Super-Heróis já estavam lutando há tempos contra os malfeitores, divulgando uma ideologia patriótica.

Os Super-Heróis possuem algumas qualidades que permitem que sejam facilmente reconhecidos. Em primeiro lugar, a identidade secreta: com ela, esses personagens podem se misturar facilmente à população. Porém quando entram em combate são rapidamente identificados, principalmente por seus uniformes, geralmente colantes e com cores fortes.

Outras qualidades de fácil identificação são

os superpoderes, que podem ser natos ou adquiridos. Como poderes natos pode-se citar o Super-Homem: um sobrevivente do planeta Krypton, que foi mandado por seus pais, para viver na Terra. Seus poderes provêm da absorção de energia solar, concedendo-lhe superforça e supervelocidade, dentre outras habilidades. Como exemplo de poderes adquiridos, está o nosso objeto de pesquisa, o Batman. Nele podem ser observadas a força, a agilidade e a inteligência, adquiridas depois de anos de treinamento físico e intelectual. Porém, a mais importante qualidade de um Super-Herói é o seu ímpeto justiceiro, usando seus superpoderes e habilidades para garantir o bem-estar da sociedade, evitando ao máximo causar danos ou morte a qualquer ser vivo, mesmo que esse seja seu inimigo.

Batman - O Cavaleiro das Trevas

Segundo as palavras de Cirne (1982, p.11), “*Não existem quadrinhos inocentes [...] As histórias em quadrinhos procuram ‘ocultar’ sua verdadeira ideologia através de fórmulas temáticas [...] fazendo da redundância [...] o lugar de sua representação.*” A história “*Batman - O Cavaleiro das Trevas*”, aventura em quadrinhos do personagem Batman, escrita no ano de 1985, exemplifica como a alienação e a dominação social pode ser justificada pelo uso da ideologia.

No universo das histórias em quadrinhos, é recorrente que alguns argumentistas, nem sempre ligados à cronologia “oficial” dos personagens, utilizem-se de realidades alternativas ou histórias paralelas para mostrar uma outra visão de determinados Heróis. Muitas vezes esses “caminhos paralelos” estão fortemente carregados de questões ideológicas, como se pode observar em “*Superman: Entre a Foice e o Martelo*”³, onde o Herói defende o modelo socialista de governo.

Na aventura “*Batman - O Cavaleiro das Trevas*”, seu argumentista conta algo que potencialmente poderia ocorrer, mostrando uma das possibilidades de futuro para os personagens que compõe a história, logicamente, tendo em mente o contexto da década de 80, época em que a mesma foi escrita. Ao fazer uso deste subterfúgio, o autor retorna o personagem Batman até suas origens, carregadas de trevas e melancolia, quando ele era marcado por uma violência extrema.

No início da aventura, o leitor é apresentado a uma Gotham City corrompida e destruída, os noticiários de televisão mostram uma sociedade dominada pelo crime, com seqüestros, roubos e assassinatos. Um lugar em que a polícia não é capaz de resolver os problemas da criminalidade. Neste contexto, é que Batman, depois de ter abandonado a vida de vigilante mascarado por 10 anos, devido à morte do segundo Robin⁴, volta de sua aposentadoria espontânea, e recomeça sua

cruzada de combate ao crime e a injustiça, utilizando métodos violentos e intransigentes na perseguição aos criminosos.

No decorrer da história, Batman mostra a intenção de usar como estratégia, um combate tanto físico quanto ideológico. Para combater uma poderosa gangue de rua conhecida como os “Mutantes”, ele diz: “*Esses selvagens não podem ser presos! Eles tem de ser derrotados [...] Humilhados!*” (Batman - O Cavaleiro das Trevas. São Paulo: Abril, 1989.) Ao fazer uso destas palavras, Batman, quer utilizar a ideologia para “quebrar” a confiança do inimigo, fazendo com que seu líder não seja visto como um mártir e, portanto, deixe de ter seguidores. Estratégia que surte grande efeito, como se pode perceber pelos dizeres de um ex-inimigo: “*Os Mutantes estão mortos! São coisa do passado! Esta é a marca do futuro! Gotham City pertence ao Batman!*” (Batman - O Cavaleiro das Trevas. São Paulo: Abril, 1989.) Segundo Aranha; Martins (1990, p. 71) “*A ideologia tem como função assegurar uma determinada relação dos homens entre si e com suas condições de existência, adaptando os indivíduos às tarefas prefixadas pela sociedade*”.

Para combater a onda de vigilantismo e as mudanças que o retorno de Batman provocaram na mentalidade dos cidadãos, ao despertá-los da doutrina de estagnação e dominação que vinham sofrendo pelo governo vigente, é convocada a figura do Super-Homem que diz: “*A situação é grave [...] Mais dia, menos dia, alguém vai me ordenar a prender você! Alguém com autoridade! Quando isso acontecer [...]*” ao que Batman responde: “*Quando isso acontecer [...] que vença o melhor!*” (Batman - O Cavaleiro das Trevas. São Paulo: Abril, 1989.) É aí que reside o aspecto paradoxal de intolerância. Ambos os heróis defendem o “*American Way of Life*”, porém um encarna a representação do governo (Super-Homem), que é visto por Batman como impositor, alienador e manipulador; já o próprio Batman representaria o levante do cidadão, sendo ele, e não o governo o sujeito ativo de transformação da realidade.

Tem-se aqui, conforme Kuhn, (2003, p. 148) no confronto entre os heróis, a representação da assim chamada “*Crise do Estado*”, que caracterizou os anos 80. De um lado, vê-se Batman, segundo Kuhn apud Cohn (2003, p. 148), defendendo, a concepção de um Estado mínimo, tendo o mercado como o principal agente regulador da ordem tanto social, quanto econômica, por outro lado, o Super-Homem, representaria, conforme Kuhn apud Cohn (2003, p. 148), a necessidade de um Estado forte, que muda as políticas sociais para aumentar sua capacidade de implementar as políticas públicas.

Por meio de representações no discurso quadrinizado da história “*Batman - O Cavaleiro das*

Trevas”, o autor apresenta uma crítica velada à posição norte americana, Conforme Cirne (1982. p. 23.) “[...] *o quadrinheiro, a rigor, compromete-se política e socialmente com o tempo histórico que marca sua existência enquanto ser concreto no interior das classes sociais [...]*”. Como no McCarthysmo, aqueles que pensam diferentes eram perseguidos, nem tanto pelo cunho de seus ideais, mas por uma questão de balanço de poder. Nas palavras de Marilena Chauí (1984, p. 86) “[...] *a ideologia é um dos instrumentos da dominação de classe e uma das formas da luta de classes*”. Vemos o embate entre Super-Homem, defendendo o “senso-comum”, tão querido pelas autoridades: o governo que modela a sociedade e Batman representando uma guinada, um caminho para uma análise crítica do governo, apontando a sociedade como a mantenedora e real ordenadora das decisões governamentais. Nas palavras do próprio Batman: “*Você traiu a todos nós, Clark. Deu a eles o poder [...] Que devia ter sido nosso!*” (Batman - O Cavaleiro das Trevas. São Paulo: Abril, 1989.)

Apesar do Batman fazer uso de violência no combate ao crime, ela é pequena se comparada à potencialidade de violência do Estado. Enquanto Batman espanca pontualmente criminosos, psicopatas e afins, o governo exercita sua brutalidade contra a sociedade de um modo geral, sendo essa postura, uma clara oposição ao “monopólio da violência” exercido pelo Estado, para Weber (1974, p. 250) “*O Estado é uma associação que pretende o monopólio do ‘uso legítimo da violência’ e não pode ser definido de outra forma*”. Essa defesa da autoregulação da sociedade aproxima o personagem, nos anos 80, das idéias fundadoras da sociedade americana, a saber, fortemente contrárias à intervenção estatal. Segundo Arretche apud Kuhn, (1996. p. 150.) “*O principal argumento a favor de descentralização é a maior proximidade entre problema e seus instrumentos de resolução [...] A descentralização seria um instrumento de fortalecimento de vida cívica, e portanto da sociedade civil [...]*”.

No imaginário coletivo, é reforçada a imagem do Super-Homem, como: bom moço, cordial, adequado e samaritano, permitindo uma manipulação estatal, dessa forma ele garante os interesses de todos, mas não representa diretamente os interesses de ninguém, com isso, propicia uma possibilidade de camuflar ou esconder seus erros e vícios, ao mesmo tempo em que demoniza a imagem de Batman, que com sua postura de vigilante noturno, solitário e fora da lei, age como peça central no processo de modernização da sociedade e das necessidades sociais, com possibilidade de ordenar as relações entre a sociedade civil organizada, com capacidade técnica de administração e de planejamento.

Considerações finais

Apesar do imaginário ter sido renegado pelo pensamento intelectual por um longo período histórico, pode-se perceber, que este nunca deixou de se fazer presente em nossa sociedade. Notou-se que a partir do século XX, o desejo de atender a uma sociedade de consumo que acabara de surgir, deixou as histórias em quadrinhos em um lugar de destaque no entretenimento social, fazendo com que elas atingissem um público elevado.

Nota-se que, enquanto veículo de comunicação de massa, a obra escrita nos Estados Unidos, em 1985, utiliza o mote de perseguição ideológica, para criar um falso antagonismo, uma divisão entre os dois principais partidos políticos americanos, Democratas e Republicanos, ajuda a compreender como esses Super-Heróis representam esse contexto político. Nas palavras de Bakhtin (1999, p.31) “*Um produto ideológico faz parte de uma realidade (natural ou social) como todo corpo físico, instrumento de produção ou produto de consumo; mas, ao contrário destes, ele também reflete e retrata uma outra realidade, que lhe é exterior*”. Enquanto o Super-Homem representa a imagem de um Estado mais forte na sua capacidade de regulação e na condução da política, tido como uma tendência do partido Democrata, Batman defende um ideal de redução no tamanho e no poder do Estado, criando assim um Estado que só intervém quando é estritamente necessário, característica dos Republicanos.

Apesar dos caminhos distintos, ambos terminam por defender o “*American Way of Life*”, demonstrando que os dois Super-Heróis abrangem os satisfeitos e os insatisfeitos com o Governo, no embate contra qualquer outro regime governamental. Representam assim, o controle da “situação” e da “oposição”, mas a dicotomia entre eles não é dada de forma clara e simples, pois esta divisão, esta inteiramente associada ao argumento (enredo) enfatizado pelo autor da história em quadrinhos.

Referências

- BATMAN: o cavaleiro das trevas. São Paulo: Abril Jovem, abr. 1989.
- SUPERMAN: entre a foice e o martelo. São Paulo: Panini Comics, 2004.
- O MELHOR de Batman. São Paulo: Abril Jovem, dezembro de 1996. n.1
- ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1986.
- ANSELMO, Z. A. **História em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

- ARANHA, M. L.; MARTINS, M. H. P. **Filosofando**: introdução à filosofia. São Paulo: Moderna, 1990.
- ARRETCHE, M. H. T. Mitos da descentralização: mais democracia e eficiência nas políticas públicas? **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, n. 31, a. 11, jun. 1996.
- COHN, A. Notas sobre Estado, Políticas Públicas e Saúde. In.: GERSCHMAN, S.; WERNECK VIANNA, M. L. (Org.). **A miragem da pós-modernidade**: democracia e políticas sociais no contexto da globalização. Rio de Janeiro: Fiocruz, 1997.
- BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1999.
- BIDE-LUYTEN, M. M. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DURAND, G. **O Imaginário**: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.
- CHAUÍ, M. de S. **O que é ideologia**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- CIRNE, M. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.
- _____. **Para ler os quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1972.
- _____. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Angra / Achiamé, 1982.
- _____. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes. 2000.
- COELHO, T. **O que é indústria cultural**. São Paulo: Brasiliense, 1981.
- HOBSBAWM, E. **Era dos extremos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- KUHN JUNIOR, N. (Org.). **Reflexões sociológicas**: o avesso da ordem e da desordem. Novo Hamburgo: Feevale, 2003.
- MOURA, G. **Tio Sam chega ao Brasil**: a penetração cultural americana. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- WEBER, M. **Ensaio de sociologia e outros escritos**. São Paulo: Abril Cultural, 1974.
- WRIGHT, C. R. **Comunicação de massa**. Rio de Janeiro: Bloch, 1967.

Recebido em: 10/09/2006

Aceito em: 15/12/2006