

ANÁLISE DA IDEOLOGIA CONTIDA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Daniela Chagas Oliveira¹

Resumo: Neste trabalho, desenvolveremos a análise da ideologia utilizada na história em quadrinhos a partir da natureza da sua relação com a realidade social. Ressaltamos que se trata de uma das abordagens possíveis, pois os quadrinhos são uma expressão complexa da produção contemporânea. Além da função de entretenimento e lazer, têm também a função mítica e fabuladora, característica das obras de ficção, e ainda preenchem funções estéticas, pois se trata de mais uma linguagem artística. Assim, a abordagem que fizemos é a que parte de uma reflexão acerca da ambigüidade de toda produção cultural: ao mesmo tempo que serve à consciência, serve à alienação; tanto leva ao conhecimento como leva à escamoteação da realidade: tanto é criativa como também pode ser paralisadora.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Ideologia; Axiologia; Valores.

1. INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos – **como comunicação em massa** – surgiram na Inglaterra durante o século XVII. Com o tempo, surgiram novos quadrinhos e publicações em outros países da Europa e Estados Unidos, concomitante ao aperfeiçoamento de certas técnicas de comparação. Contudo, as histórias em quadrinhos eram consideradas uma arte “menor”, sendo sua maior aceitação entre leigos. Aproveitando-se disso, os quadrinhos entravam na vida do homem comum através do jornal, tomando a forma de “tiras”. Diversas obras reiteram essa perspectiva, a exemplo de O Mundo das Histórias em Quadrinhos, Histórias em Quadrinhos: leitura e crítica, O que é história em quadrinhos?, dentre outras.

Com o surgimento das editoras de histórias em quadrinhos, a sua abordagem temática sofreu mudanças, passando a conter, na maioria das vezes, histórias de aventuras. No entanto, à qualidade, a tematização das revistas parecia inferior às “tiras de jornal”. Era notório que as revistas precisavam de uma renovação temática, buscando um novo enfoque. A primeira saída encontrada foram as antigas novelas não-ilustradas, e o sucesso foi surpreendente.

Este breve relato serve para ilustrar o fato de que, ao inventar as histórias em quadrinhos, seus criadores não imaginavam que iriam despertar tanto interesse nas crianças, adolescentes e até mesmo em alguns adultos. O autor de quadrinhos, seja ele criador de argumentos e personagens, ou desenhista, tem um papel decisivo a desempenhar, como os demais artistas: sua prática estética dá-se em função de uma prática social determinada. Sua arte, mesmo quando aparentemente ingênua, jamais será inocente.

Diante do exposto, desenvolverei a análise da ideologia utilizada na história em quadrinhos a partir da natureza da sua relação com a realidade social. Ressaltamos que se trata de uma das abordagens possíveis, pois os quadrinhos são uma expressão complexa da produção

¹ Licenciada em Letras com Língua Estrangeira / Universidade Estadual de Feira de Santana - UEFS. Colaboradora do Núcleo Interdisciplinar de Estudos e Pesquisas em Filosofia / Universidade Estadual de Feira de Santana [NEF – UEFS]. dannychagas@gmail.com.

contemporânea. Além da função de entretenimento e lazer, têm também a função mítica e fabuladora, característica das obras de ficção, e ainda preenchem funções estéticas, pois se trata de mais uma linguagem artística.

Assim, a abordagem que fiz é a que parte de uma reflexão acerca da ambigüidade de toda produção cultural: ao mesmo tempo que serve à consciência, serve à alienação; tanto leva ao conhecimento como leva à escamoteação da realidade: tanto é criativa como também pode ser paralisadora.

2. CRIAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Houve uma época em que o homem primitivo não sabia escrever. Desta forma, para registrar o que via e, talvez, para comunicar-se, ele fazia desenhos nas paredes das cavernas que habitava. Inicialmente reproduzia as coisas que observava ao seu redor, como os animais e a natureza. Depois criou símbolos, em geral pequenos sinais ou figuras, com os quais procurou expressar idéias e registrar seu cotidiano. Foram esses “registros”, os desenhos que nos permitiram conhecer boa parte da história e das crenças de nossos ancestrais.

Estudiosos apontam esses registros que nossos antepassados deixaram nas cavernas, como a origem mais remota das histórias em quadrinhos. Talvez a afirmação seja um tanto exagerada, mas o desenho é, sem dúvida, uma das formas mais primitivas de expressão utilizada pelo homem.

Apesar de, desde o tempo das cavernas, o homem ter utilizado desenhos e outros elementos gráficos para retratar suas aventuras e misticismo, pode-se dizer que as formas precursoras das histórias em quadrinhos surgiram apenas no século passado. Ainda não apresentavam a forma atual, mas estavam muito próximas. As ilustrações predominavam, e os textos, quando existiam, eram diminutos e apareciam sob cada quadro ou desenho. Em geral, vinham em forma de prosa ou verso e o diálogo praticamente inexistia.

No princípio, os desenhistas desenvolveram as ilustrações para retratar cenas ou contar histórias. Muitas vezes, tudo era mostrado em um único desenho. Em outras, as ilustrações apareciam em seqüência, sem legendas. De qualquer forma, inúmeros artistas trabalhavam com ilustrações, ora contando histórias, ora ilustrando textos, que foram consideravelmente difundidas nos livros e na imprensa.

Esse era o contexto em meados do século XIX, época em que se ensaiava, quase simultaneamente na Europa e nos Estados Unidos, o nascimento da história em quadrinhos.

Apesar de várias pessoas serem citadas como autoras das Histórias em Quadrinhos, a maioria dos pesquisadores, a exemplo de (BIBE-LUYTEN), convencionaram tomar como marco inicial para a história das histórias em quadrinhos o aparecimento, em 1894, do YELLOW KID, criação do norte-americano Richard F. Outcault para o New York Word, jornal sensacionalista de Joseph Pulitzer. Este marco é importante, pois os quadrinhos, que antes eram editados somente em álbuns ou livros, passam a ser divulgados por um veículo de comunicação de massa, sendo acessíveis a um número bem maior de pessoas.

A partir de 1907, os quadrinhos deixam de ser um bloco isolado do conteúdo do jornal para ingressar nas páginas internas e aparecer não apenas aos domingos, tornando-se uma presença cotidiana na vida dos leitores.

Apesar de a difusão dos quadrinhos ter sido universal, em cada canto do mundo recebeu nomes diferentes, afirma (cf. IANNONE, Leila; IANNONE Roberto). No Estados Unidos é conhecido como “comic”, que quer dizer cômico ou “funnies”, que significa “engraçado, cômico”. Na França, o nome é “bandes dessinées”, por terem começado, também como “bandes”, “tiras”. Na Itália, chamam-se “fumetti”, ou seja “fumacinha”, alusão ao balãozinho, formato utilizado para exprimir os pensamentos.

Na América Latina, com exceção do Brasil, pode ser chiste, monito, muñequito ou historieta, embora o termo “comics” também seja utilizado. No Brasil, até hoje, prevalece o nome “gibi”, termo do folclore gaúcho correspondente a “nequinho” ou “moleque” e também o título de uma das primeiras revistas do gênero publicadas no país.

O surgimento das “tiras” coincide com a explosão da imprensa norte-americana. Entretanto, a grande difusão das histórias em quadrinhos foi realmente conseguida graças ao esquema dos “syndicates”.

“Syndicates” pode ser traduzido como “agência”, termo empregado no jornalismo para definir as empresas distribuidoras de notícias, horóscopos, histórias em quadrinhos e outras matérias. Os *syndicates* surgiram por volta de 1840 para abastecer os jornais rurais norte-americanos, geralmente de pequeno porte e sem estrutura para produzir seus próprios artigos e materiais gráficos. (IANNONE, 1994, p.44).

Hoje, os “syndicates” atuam no mundo inteiro e são os grandes responsáveis pelo sucesso das histórias em quadrinhos norte-americanas. Atualmente, além de promover e distribuir as histórias em quadrinhos, os “syndicates” acumulam outras funções. Cuidam da proteção dos direitos autorais dos artistas que representam, bem como dos aspectos mercadológicos envolvidos no processo, por exemplo, o combate à concorrência.

Paralelamente, para evitar problemas com leitores e autoridades, as agências procuram garantir uma certa “qualidade” aos quadrinhos que distribuem. Isso significa, em muitos casos, realizar uma espécie de censura prévia, impedindo que determinados trabalhos cheguem ao público. Por esses motivos, em muitos países o lançamento de novos cartunistas e quadrinistas esbarram em sérios obstáculos. Em geral, os editores locais acabam preferindo as séries já consagradas, normalmente adquiridas a um custo bem menor que os nacionais e sem correr grandes riscos.

De qualquer forma, é difícil concorrer com os “syndicates”. Às vezes, algum artista independente ou grupo tenta fazê-lo, mas raramente obtém sucesso. Além de serem necessários altos investimentos, as técnicas de comercialização dos “syndicates” têm sido muito agressivas, gerando milhões de dólares em faturamento anual. (IANNONE, 1994, p.45). Contudo, temos o exemplo do desenhista Maurício de Souza, que conseguiu criar sua própria agência, a Maurício de Souza Produções, e distribuiu seus trabalhos em vários países.

Assim, a influência e a tradição das séries estrangeiras aliadas à pressão mercadológica dos “syndicates” são, em grande parte, as responsáveis pelo desestímulo aos quadrinhos nacionais. Infelizmente, além das questões relativas aos custos e à distribuição, muitas vezes a produção brasileira se vê as voltas com a falta de estrutura, profissionalismo e, sobretudo, apoio das nossas autoridades.

3. IDEOLOGIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

O desenvolvimento das ciências da comunicação e dos estudos culturais das últimas décadas do século XX fez com que as histórias em quadrinhos passassem a ter um novo status de aceitação por parte de educadores e intelectuais. Assim, sua atual condição é a de importante instrumento educacional, altamente difundido em publicações especializadas em educação. Até mesmo nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) encontramos recomendações para a utilização das histórias em quadrinhos em sala de aula.

Ainda no campo acadêmico, podemos destacar várias pesquisas abordando os personagens das histórias em quadrinhos e suas aventuras: História e Religião, são alguns dos campos do conhecimento que apresentam um razoável número de publicações de teses de mestrado e doutorado utilizando as histórias em quadrinhos como pano de fundo para debater os mais variados assuntos. Muitos autores destacam, inclusive, que nessas histórias há a presença de valores implícitos que vão muito além do valor de entretenimento.

Arruda e Martins (1993, p.46) dizem que alguns autores como Dorffman² e Matellard³ denunciam a ideologia subjacente aos quadrinhos, na medida em que confirmam os valores da classe dominante, escamoteiam os conflitos, transmitem uma visão deformada do trabalho e levam à passividade política. Ora, considerando-se que as histórias em quadrinhos estão impregnadas de ideologia cumpre questionar: o que é ideologia?

Para Marx, ideologia é um conceito pejorativo, um conceito crítico que implica ilusão, ou se refere à consciência deformada da realidade que se dá através da ideologia dominante: as idéias das classes dominantes são as ideologias dominantes na sociedade”. (MARX apud LÖWY, 2000, p.19). Para Karl Mannheim⁴, entretanto, ideologia é o conjunto das concepções, idéias, representações, teorias, que se orientam para a estabilização, legitimação ou reprodução, da ordem estabelecida. São todas aquelas doutrinas que têm um certo caráter conservador no

² Pesquisador chileno Ariel Dorfman, co-autor do mítico livro *Para Ler o Pato Donald* (lançado no Brasil em 1974 pela **Paz & Terra**) junto com Armand Mattelart, onde se realiza uma forte crítica do imperialismo cultural. (Disponível em: <http://universohq.com/quadrinhos/2004/n20102004>. Acessado em 20/11/2006).

³ Nasceu na Bélgica em 1936. Formou-se em Direito e Ciência Política pela Universidade de Lovaine e, mais tarde, estudou demografia em Paris. Ao concluir os estudos, recebe uma designação do Vaticano para realizar estudos sobre política de população. Em 1962 viaja para o Chile a fim de lecionar na Universidade Católica, onde casa-se com Michèle e rebela-se contra as políticas de planejamento familiar da igreja, aproximando-se da comunicação como campo de difusão da inovação. Ao lado de sua companheira e de Chonchol Jacques funda o Centro de Estudos da Realidade Nacional, cujos Cuadernos de la Realidad Nacional terão participação fundamental no desenvolvimento das idéias políticas que servem de lastro para a chegada de Salvador Allende ao poder. É também no ambiente do centro que Mattelart publica, em 1972, sua obra mais conhecida - *Para Ler o Pato Donald* -, escrita em parceria com Ariel Dorfman, que torna-se um marco na luta antiimperialista da América Latina e um best-seller entre os acadêmicos adeptos ao estruturalismo da teoria social crítica. Com a queda do governo Allende, Armand e Michèle retornam à França, onde ele passa a lecionar em Paris VII no final da década de 70. É banido pela onda conservadora e retorna com a ascensão de Mitterand, desta vez em Paris VIII, onde leciona até hoje. (Disponível em: <http://fsm2005.rits.org.br>. Acessado em 20/11/2006).

⁴ Sociólogo alemão de origem húngara nasceu em Budapeste, 27 de março de 1893 e morreu em Londres, 9 de Janeiro de 1947. Iniciou seus estudos de filosofia e sociologia em Budapeste participando de um grupo de estudos coordenado por Georg Lukács. Estudou também em Berlin, onde ouviu as preleções de Georg Simmel em Paris. Em Heidelberg, onde Mannheim foi aluno do sociólogo Alfred Weber, irmão de Max Weber, tornou-se *privatdozent* a partir de 1926. Foi professor extraordinário de sociologia em Frankfurt a partir de 1930. Em 1933, com a ascensão do nazismo Mannheim deixou a Alemanha para tornar-se professor da London School of Economics. (Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/karl_mannheim. Acessado em: 02/12/2006).

sentido amplo da palavra, isto é, consciente ou inconscientemente, voluntária ou involuntariamente, servem à manutenção da ordem estabelecida. (MANNHEIM apud LÖWY, 2000, p.13).

Assim, tomando como base alguns dos conceitos de ideologia citados relatarei alguns temas que são abordados nas histórias em quadrinhos, visto que, se encarados de uma maneira mais crítica, percebe-se que nas páginas das histórias em quadrinhos estão explícita ou implicitamente contidos todos os preconceitos, reações e imagens em relação ao corpo que a indústria cultural produz e que circulam na sociedade.

Marilena Chauí (1997, p.174) acrescenta que “a função principal da ideologia é ocultar e dissimular as divisões sociais e políticas, dar-lhes a aparência de indivisão⁵ e de diferenças naturais⁶ entre os seres humanos”. A produção ideológica da ilusão social tem como finalidade fazer com que todas as classes aceitem as condições em que vivem, julgando-as naturais, normais e corretas, justas, sem pretender transformá-las ou conhecê-las realmente, sem levar em conta que há uma contradição profunda entre as condições reais em que vivemos e as idéias.

Chauí (1997, p.176) afirma que a ideologia se assemelha ao inconsciente freudiano, e que há pelo menos três semelhanças essenciais entre eles: o fato de adotarmos crenças, opiniões, idéias sem saber de onde vieram, sem pensar em suas causas e motivos, sem avaliar se são ou não coerentes e verdadeiras; ideologia e inconsciente operam através do imaginário (as representações e regras saídas da experiência imediata) e do silêncio, realizando-se indiretamente perante a consciência. A *ideologia* precisa das idéias-imagens, da inversão de causas e efeitos, do silêncio para manifestar-se os interesses da classe dominante e escondê-los como interesses de uma única classe social. A ideologia não é o resultado de uma vontade deliberada de uma classe social para enganar a sociedade, mas é o efeito necessário da existência social da exploração, é a interpretação imaginária da sociedade do ponto de vista de uma única classe social.

Segundo Guedes e Oliveira, o corpo retratado nas histórias em quadrinhos, tanto o corpo feminino quanto o masculino, é aquele corpo idealizado pela indústria do exercício, a indústria dos remédios e cirurgias plásticas e pelos meios de comunicação: o “corpo perfeito”, “belo”, musculoso, o corpo jovem, e, numa relação de alteridade, o corpo obeso, o corpo magro e o corpo idoso.

As implicações sociais que essas imagens trazem consigo, traçando um paralelo entre o mundo idealizado nas páginas dos quadrinhos e o mundo real, denunciam as desigualdades e preconceitos presentes em ambas as esferas dessa alteridade de maneira crua e direta.

São exemplares para essa questão, as histórias do *Superman*, o qual, em sua identidade Clark Kent, é um respeitado jornalista. Em contrapartida seu fiel parceiro Jimmy Olsen, após vários fracassos profissionais, continua sendo o fotógrafo que é “esculachado” pelo seu chefe Perry White; percebe-se, neste caso especificamente, que enquanto Clark Kent ascendeu socialmente através dos anos (o qual ganhou prêmio Pulitzer nos quadrinhos), o mesmo não ocorre com seu parceiro de longa data.

⁵ Indivisão: apesar da divisão social das classes, somos levados a crer que somos todos iguais porque participamos da idéia de “humanidade”, ou da idéia de “nação” e “pátria”, ou da idéia de “raça”. (CHAUI, 1997, p.174).

⁶ Diferenças naturais: somos levados a crer que as desigualdades sociais, econômicas e políticas não são produzidas pela divisão social de classes, mas por diferenças individuais dos talentos e das capacidades, da inteligência, da força de vontade maior ou menor. (CHAUI, 1997, p.174).

Nos quadrinhos, portanto, existe uma forte relação entre valores morais e imagem do corpo: o corpo forte e belo, por exemplo, é pré-requisito e sempre está associado a um caráter irrepreensível; em contrapartida, o corpo fraco e feio vem associado a um caráter duvidoso.

4. AXIOLOGIA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

O mundo dos quadrinhos representa “expressões das mudanças sociais” (VIANA, 2005, p.37). O processo de burocratização e mercantilização das relações sociais, uma determinação do capitalismo, cria a necessidade, através da fantasia, de superar a prisão que se tornou a vida social e conquistar uma liberdade imaginária para compensar a falta de liberdade real (VIANA, 2005, p.41).

Os heróis e super-heróis, nesse contexto, mantêm uma relação íntima com os valores dominantes. Nesse sentido, acreditamos que uma das principais contribuições acerca do sentido axiológico presente nas histórias em quadrinhos, se mostra no pensamento de Nildo Viana.

Para Nildo Viana (2005, p.50), numa visão dialética, o conceito de axiologia contribui profundamente para o esclarecimento de algumas dúvidas, provenientes de distorções criadas pelos positivistas acerca da utilização do conceito de “ideologia”.

Karl Marx ao tratar a “ideologia” se referia à falsa consciência sistematizada a partir da ação da classe dominante sobre as classes dominadas. Porém, esse conceito foi deixando de corresponder à realidade e isso fez os estudiosos dos quadrinhos utilizarem o conceito de “ideologia” para expressar os valores culturais que as histórias em quadrinhos reproduziam.

O termo “valor cultural”, por sua vez, não consegue explicar as determinações intrínsecas nessas produções, porque é preciso especificar qual valor estão tratando. Daí a contribuição de Viana para os estudos concernentes à “axiologia”, visto que esses valores podem ser expressos de forma correspondente à sua especificidade, ou seja, como valor proveniente da cultura dominante e, portanto, como padrão dominante.

Para João Bosco da Encarnação, Axiologia diz respeito à valoração do ponto de vista ético ou moral e diz sempre respeito a condutas. Contudo, uma das dificuldades da *axiologia* ou teoria dos valores está no fato de que suas diversas escolas ainda não estão de acordo, e não empreenderam um trabalho de equipe, visando a uma síntese construtiva. Em segundo lugar, a dificuldade da conceituação está no fato de que a síntese deve abranger todos os valores e estes, por sua vez, apresentam uma imensa dispersão: a honra, o belo, o dever, o direito etc. A definição de valor deve ser de tal ordem que convenha a todas essas categorias axiológicas.

Diante disto, conceitua-se valor, primeiramente, como a “não diferença” de alguma coisa para um sujeito ou uma consciência motivada ou incentivada. Em segundo lugar, como uma relação, um produto entre o sujeito dotado de uma necessidade qualquer e um objeto que possua uma qualidade ou possibilidade real de satisfazê-lo.

O aspecto axiológico, fundado numa determinada configuração dos valores dominantes, exerce influência sobre os leitores, mas em grau muito menor do que se pensa, pois a atenção do leitor fica mais presa nos detalhes da narrativa que expressam o seu caráter axiológico em detrimento dos aspectos fantásticos da história (os combates, a luta pelo poder, os tipos de poderes, os mundos estranhos e maravilhosos, etc). Existe, sem dúvida, alguns exemplos axiológicos, pois a luta pelo poder e os combates muitas vezes expressam desejos de liberdade e

a luta contra a opressão, mas outras vezes temos apenas a reprodução da competição, sendo uma sociedade essencialmente competitiva.

Os aspectos axiológicos da superaventura, e das histórias em quadrinhos em geral, é palco de uma disputa política intensa e isto é tão verdadeiro que a intervenção do Estado neste tipo de produção, visando manter a “moral” e os bons costumes, produziu uma extensa legislação restritiva a respeito.

Vidal também diz que o homem, como único ser vivente na terra capaz de emitir juízo de valor, valora as coisas que lhe rodeia. Naturalmente, a capacidade intelectual ou evolutiva do Homo Sapiens lhe facilitou ser mais agudo na percepção, incorporação e geração de novos valores em harmonia com o contexto social no qual se encontra imerso.

Assim, os valores constituem um fenômeno complexo e multifacetado que guarda intrinsecamente todas as esferas da vida humana vinculada ao seu mundo social e histórico, à subjetividade das pessoas e ao inter-relacionamento institucional, em que a família se constitui no ambiente primeiro onde os valores tem seu principal apoio (CORZO, 2001).

Como indica a axiologia, a aceitação ou não, a apreciação ou, em suma, a avaliação de qualquer objeto, toma o valor como critério subjetivo, intersubjetivo ou objetivo de avaliação. Sendo assim, o valor como critério de avaliação de um objeto vai refletindo, do ponto de vista ideal, a convergência das tendências históricas, sendo esta a razão pela qual os valores ou, pelo menos, a escala de suas aplicações preferenciais, mudam com tempo e no espaço em conformidade com a constituição cultural.

Outro aspecto, do ponto de vista cultural, é que os valores têm apresentado uma forma de manifestação bipolar e, assim, comportam, na percepção de cada sociedade, componentes positivos e negativos: éticos/antiéticos, justos/injustos, honestos/desonestos.

Compreende-se, assim, que os valores humanos, como ingredientes básicos de uma cultura, mudam em conformidade com a idiosincrasia política do Estado ou da sociedade que os produzem. Essa constatação pode ser entendida, por exemplo, a partir da consideração das diferentes concepções acerca do conceito da Justiça, discutidas no diálogo entre Polemarco e Céfalos por Platão em “A República”. Muitos ingredientes dessa discussão, acrescidos de outros aspectos surgidos ao longo dos tempos, continuam, até o presente, a ser objeto de uma contínua reflexão e revisão, e a razão disso é que a justiça, como valor vivo, acompanha as evoluções gnosiológicas, filosóficas e sociológicas do homem.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos receberam um tratamento diferente daquele dirigido à ciência evidenciando o caráter lúdico, o lazer, etc..., e na atualidade vem ganhando espaço nas prateleiras escolares e mesmo como leitura indispensável em colos familiares. A partir destas histórias veio se sistematizando uma consciência de que desempenham um papel fundamental na constituição e formação do indivíduo. Os profissionais da pedagogia que o digam com mais afinidade, por estarem engajados nesta crença, uma vez que, em grande maioria, utilizam das histórias em quadrinhos como meio de estimular seus alunos à leitura. Com a mercantilização e burocratização das histórias em quadrinhos ocorre uma distribuição em massa, e concomitantemente à massificação das histórias em quadrinhos, a idéia de que representam um poço de positividade foi se formando e, por sua massificada distribuição na sociedade,

despertaram atenção, até mesmo de estudiosos, emergindo daí, inúmeras análises e discussões derivadas destas histórias.

Analisar as histórias em quadrinhos chega a despertar, em um sentido de levar alguns a pensar que nada poderia ser falado de forma sistemática destes “gibis”, pelo simples fato de serem direcionados a crianças e jovens e não conter nenhum conteúdo que possa ser levado a sério. Percebemos que está contida aí uma idéia paternalista e coercitiva, a crença de que os adultos representam a seriedade. Esse é um valor propagado nas relações sociais de classe. Por outro lado, quando se fala em seriedade fazemos referência a um conteúdo que seja utilizado como material informativo ou mesmo de orientação sobre questões que envolvem o indivíduo na sociedade. Apesar de as histórias em quadrinhos serem interpretadas desta maneira, enquanto criações do homem e elemento presente na sociedade, as histórias em quadrinhos representam um instrumento fundamental para a configuração e estruturação da sociedade nos moldes desejados pelos capitalistas.

As histórias em quadrinhos, que em seu alvor tinham como característica a comicidade, passam a se distinguir pela seriedade. Nesse sentido podemos citar a altivez presente na mudança de conteúdo das próprias histórias, que não é uma mudança que ocorre por si só, de forma independente do contexto social, mas, uma mudança conseqüente do processo de desenvolvimento do regime de acumulação capitalista. Está aqui, em se tratando de sua relação com a sociedade, o caráter fundamentalmente sério dessas histórias, pois, sua existência tem finalidades bem definidas, para agirem politicamente na configuração e reprodução das relações sociais.

Por outro lado, se vê a seriedade sendo expressa na própria mudança formal na apresentação de seus personagens. Essa mudança pode ser notada a partir do conhecimento das etapas históricas em que foi passando as histórias em quadrinhos. No início, como foi citado anteriormente, as histórias eram contadas em tiras de jornais e não permitia o seu desenrolar em períodos longos. Nesse primeiro período, final do século XIX e início do século XX, as histórias eram curtas e tinham um caráter voltado para a comicidade, baseadas em figuras caricaturais. Portanto, a razão de ser das mudanças ocorridas nas histórias em quadrinhos está no desenvolvimento do capitalismo, o qual, segundo Viana, “provoca uma valoração cada vez maior do indivíduo”; e “o individualismo é uma das idéias-força da ideologia dominante e das construções fictícias da classe dominante” (VIANA, 2005, p.22).

Nesta variedade de leituras em quadrinhos podemos, então, encontrar uma variedade de histórias. Essa variedade traz conseqüências para a ótica da sociedade em relação às histórias em quadrinhos. Diante desta vasta produção trabalhamos questões ideológicas, axiológicas e sobre valores que estão presentes nas histórias em quadrinhos.

Por exemplo, os heróis e super-heróis são utilizados como estratégias políticas pelos países mais desenvolvidos economicamente envolvidos em conflitos e disputas políticas e econômicas, e isso pode ser facilmente notado no envolvimento dos personagens com a guerra, demarcando esse caráter político. Essa relação das histórias em quadrinhos com o contexto social em que foram criadas, é fundamental para entender a configuração de tais histórias. A maioria dos teóricos dos quadrinhos toma as histórias como algo dotado de fim em si mesmo, isto é, consideram que as histórias mudam a si próprias como se elas fossem dotadas de vida e pudessem escolher o caminho a seguir. Não interpretam as histórias em quadrinhos como sendo produtos e criações do próprio homem.

O mundo dos quadrinhos, portanto, são “expressões das mudanças sociais” (VIANA, 2005, p.27). O processo de burocratização e mercantilização das relações sociais, uma

determinação do capitalismo, cria a necessidade, através da fantasia, de superar prisão que se tornou a vida social e conquistar uma liberdade imaginária para compensar a falta de liberdade real. Os heróis e super-heróis, nesse contexto, mantêm uma relação íntima com os valores dominantes.

Portanto, quando a arte influi e atua no ambiente social e vivencial das pessoas interagindo em seu cotidiano, em sua política, em sua relação com a natureza exigindo um posicionamento do sujeito, ela atinge sua plenitude artística (e social). Esse é o aspecto fundamental da Arte na sociedade (e da ideologia na Arte): onde está o trabalho do homem, a sua criatividade, aí está a produção e a reprodução da ideologia.

Diante do exposto, torna-se imperativo ressaltar que tais histórias não podem ser encaradas como “inofensivas”, elas podem exercer, e em alguns casos exercem, o papel de mantenedoras de determinadas imagens. Este meio de comunicação de massa, que vem crescendo dia-a-dia no mundo inteiro, com tiragens cada vez maiores, atingindo um número cada vez maior de consumidores, necessita ser encarado com certas reservas, sobretudo nos ambientes escolares. Acreditamos que se faz necessário, no caso de professores, um contato mais constante com esse tipo de literatura, preocupando-se em conhecer o que representa, o que fomenta e a quem ou ao que serve; um exemplo deste fato é a constatação de que todos aqueles preconceitos referentes ao corpo existente na sociedade estão presentes e são reforçados, explícita ou implicitamente, nas páginas dos “comics”.

6. REFERÊNCIAS

AJDARICK, Marco. **Christopher Reeve, amigo da liberdade na América Latina**. Disponível em: <http://universohq.com/quadrinhos/2004/n20102004>. Acessado em 20/11/2006.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda & MARTINS, Maria Helena Pires. **Filosofando: Introdução à Filosofia**. São Paulo: Editora Moderna, 1993. 2ª ed .

BIBE-LUYTEN, Sônia M. **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Edições Paulinas, 1984.

BIBE-LUYTEN, Sônia M. **O que é história em quadrinhos?**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

CHAUÍ, Marilena de Souza. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Editora Ática, 1997. 9ªed .

CHAUÍ, Marilena de Souza. **O que é Ideologia?**. Editora Brasiliense.Coleção Primeiros Passos, 1995. 39ª ed .

CORZO, José Ramón Fabelo. **Los Valores y los desafíos actuales**. México: BUAP, 2001.

CUNHA, José Auri. **Filosofia: Iniciação à investigação filosófica**. São Paulo: Editora Atual, 1992.

ENCARNAÇÃO, João Bosco da. **Direito como valor**. Disponível em: <http://geocities.com.br/paginadehermeneutica/direitocomovalor.html>. Acessado em: 25/11/1006.

FILHO, Ciro Marcondes. **O que todo cidadão precisa saber sobre ideologia.** São Paulo: Global, 1985.

FNDC. **Capatazes Culturais.** Disponível em: <http://fsm2005.rits.org.br>. Acessado em 20/11/2006.

INFANTE, Vidal Sunci3n. **Sobre os Valores Humanos: Uma Hierarquização Empírica.** Disponível em: <http://www.ccsa.ufrn.br>. Acessado em: 25/11/2006.

LÖWY, Michael. **Elementos para uma análise marxista.** Editora Cortez. São Paulo, 2000. 14ªed.

VIANA, Nildo. **Heróis e Super-heróis no mundo dos quadrinhos.** Rio de Janeiro: Editora Achiamé, 2005.

WIKIPEDIA. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Karl_mannheim. Acessado em 02/12/2006.