



Pat Patriot: a representação da mulher nos quadrinhos enquanto meio de difusão ideológica durante a Segunda Guerra Mundial

Monique dos Santos Nascimento¹

Victória Sayuri Freire dos Santos Kudeken²

Universidade Estadual Paulista - UNESP

Resumo

O consumo de histórias em quadrinhos nos Estados Unidos como meio de comunicação de massa foi se firmando desde o início do século XX, mas teve seu ápice durante os anos 1930 e 1940. Durante o período da Segunda Guerra Mundial, as histórias em quadrinhos ganharam tons propagandistas, ressaltando o patriotismo, o ideal de liberdade e a defesa da cultura americana em uma de suas publicações: a série Pat Patriot, que ganhou força por ser direcionada ao público feminino da classe trabalhadora. O presente artigo tem como objetivo analisar os mecanismos de criação usados no quadrinho, a partir da visão de autor e leitor-modelo, traçando um paralelo histórico de sua criação e veiculação durante a Era de Ouro das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: quadrinhos; representação feminina; ideologia; comunicação de massa; Segunda Guerra Mundial.

Os quadrinhos como produto da comunicação de massa

As histórias em quadrinhos compõem um meio de comunicação e expressão artística de origens nebulosas. Contudo, nos Estados Unidos, país onde o meio mais se desenvolveu na roupagem moderna que conhecemos, o jornal impresso tem um

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Midiática da FAAC-UNESP e graduada em Jornalismo pela mesma instituição. Email: moniquenascimento@faac.unesp.br.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Midiática da FAAC-UNESP, graduada em Rádio, TV e vídeo pela FIAM-FAAM e Analista de Projetos de Inovação Educacional pelo IIEPAE. Email: vick-sayuri@hotmail.com.



papel fundamental na mídia e em seu crescimento como meio de comunicação de massa e veículo de ideologias.

Muitos consideram *The Yellow Kid*, de Richard Fenton Outcault, como o nascimento das histórias em quadrinhos, apesar de várias manifestações da Nona Arte, como é chamada, terem surgido muitos anos antes e em diversas partes do mundo. McCloud (1995, p. 199) inclusive considera esse marco como “artificial” e, apesar de ressaltar a importância de Rodolphe Töpffer (1799-1846) como um dos precursores dos quadrinhos modernos, pondera que a linguagem dos quadrinhos está presente na humanidade há muitos séculos.

Mas há algo a ser reconhecido na obra de Outcault, especialmente no contexto americano. *The Yellow Kid*, publicada no jornal New York World em 1866, fez grande sucesso na época e popularizou as histórias em quadrinhos, tornando-as presentes nas páginas dos grandes jornais. Segundo Rogério de Campos, *The Yellow Kid* era

“[...]uma grande e caótica charge de página inteira cheia de todas as atrações visuais que ele conseguisse enfiar. Era o que fazia sucesso, tanto que incentivou quase todos os jornais da época a investirem mais ainda nos suplementos coloridos de charges e quadrinhos”. (CAMPOS, 2015, p. 11)

Dessa forma, apesar de em um contexto maior do que chamamos de histórias em quadrinhos o autor não representar um marco em termos de origem, Outcault teve um papel importantíssimo no cenário dos quadrinhos estadunidenses. “Ele pode ser chamado de ‘pai’ não dos quadrinhos, mas ‘do suplemento de quadrinhos de jornal’” (CAMPOS, 2015, p. 11).

As tiras publicadas em jornais foram apenas um primeiro passo na popularização do mercado de quadrinhos dos Estados Unidos. Após perceber o sucesso que faziam entre os leitores, passou-se a publicar também os *comic books*, HQs vendidas no formato de revista ou, como ficaram conhecidas no Brasil, gibis. Em 1935, a *Famous Funnies: a Carnival of Comics* foi lançada e se tornou a primeira revista em quadrinhos separada do jornal a ser distribuída (RYALL, TIPTON, 2009).



Entretanto, independentemente de qual foi o primeiro gibi lançado, o verdadeiro nascimento dos quadrinhos norte-americanos enquanto *comic books* de fato, teve início com o lançamento da revista *Action Comics*, da editora *DC Comics*, em junho de 1938 (RYALL, TIPTON, 2009). Foi nela que o mundo viu pela primeira vez o Superman, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster.

No jornal ou fora dele, as histórias em quadrinhos eram um meio de comunicação de massa que atingia grande parte da população nos Estados Unidos, inclusive crianças, característica que anos depois virou estigma, associando os quadrinhos a um caráter de leitura inferior e menos edificante. Na época, porém, os quadrinhos começaram a se tornar um veículo do ideal norte-americano.

A Era de Ouro

Os anos entre 1938 e 1950 são considerados a Era de Ouro dos quadrinhos. O início dela é justamente marcada pela primeira aparição do Superman, pois o que se seguiu foi a ascensão da popularidade dos quadrinhos por meio da febre dos super-heróis mascarados. Isso se refletiu em um aquecimento no mercado editorial, que publicava os *comic books* em grandes tiragens. (RYALL, TIPTON, 2009).

A popularidade desses personagens, e por consequência das histórias em quadrinhos como um todo, tem profunda relação com o período histórico. A quebra da bolsa em 1929 fez o país cair em uma forte recessão e afetou não apenas a economia, mas o moral da população também.

“É neste período que os quadrinhos americanos confirmaram-se como um produto de massa publicados tanto em revistas quanto em tiras diárias nos grandes jornais. Sua explosão se deu justamente durante a década de 30, sofrendo influências tanto políticas quanto econômicas. Acessível e de baixo custo, serviu como alento e diversão a um público que sofria com a recessão e caracterizou-se por se tratar de uma forma de cultura que atravessou e atingiu distintas classes sociais, funcionando como um narcotizante” (CAIXETA, 2012, p. 2).

Aos poucos, a economia norte-americana foi se reestruturando, mas ao mesmo tempo um novo cenário de desenrolava na Europa. A Segunda Guerra Mundial teve



início, um cenário perfeito para a propagação dos ideais maniqueístas trazidos nas histórias de super-heróis. Muito se falava sobre a participação do país no conflito e enquanto a opinião pública se dividia, a *Timely Comics*, que mais tarde se tornou a *Marvel Comics*, lançou um personagem com ideais ufanistas: o Capitão América.

Criação de Joe Simon e Jack Kirby, talvez seja o personagem de maior sucesso que simbolize de forma mais óbvia o espírito que a população estadunidense buscava em um tempo de insegurança. Seu lançamento foi uma jogada tão importante, que ele se tornou o primeiro personagem da editora a ter seu lançamento em uma revista própria em março de 1940. Uma atitude pouco usual, pois a maioria dos novos personagens ganhavam vida nas páginas de coletâneas. (RYALL, TIPTON, 2009)

Como, na época de sua criação, os Estados Unidos não haviam ainda entrado na guerra a função do Capitão América era mais a de acalmar os ânimos da população com a promessa de proteção. De fato, nas páginas da primeira edição de *Captain America Comics*, Professor Reinstein, o cientista responsável por transformar Steve Rogers no Super Soldado, explica a ele que “like you – America shall gain the strength and the will to safeguard our shores³” (RYALL, TIPTON, 2009, p. 117).

Isso fica mais claro ao observar mais de perto o uniforme do personagem. Além da roupa claramente em referência à bandeira americana, Capitão América não carrega armas ofensivas, mas sim um escudo feito de um material inquebrável, para simbolizar a força americana no intuito de proteger a população da ameaça representada pelo Eixo. Mesmo quando lança o escudo em um ataque, a conotação é a de proteger e o ideal de justiça e liberdade.

“Neste momento, assim como outros meios de comunicação de massa, estas revistas funcionaram como meio de propaganda ideológica do governo proporcionando um escapismo à ansiedade advinda ao iminente conflito” (CAIXETA, 2012, p. 4).

³ Tradução livre: “como você – a América deve ganhar a força e a vontade para proteger nossas fronteiras”.



Enquanto os Estados Unidos se posicionava às margens do conflito, a guerra se expandia pelo mundo. O Japão expandia sua soberania ocupando vários territórios no Pacífico. Sentindo-se ameaçado, o governo estadunidense propôs sanções econômicas ao Japão, que deu sua resposta atacando a base norte-americana no Havaí, Pearl Harbor, em 7 de dezembro de 1941, marcando a entrada do país na guerra.

Naquele mesmo mês, nas páginas de *All Star Comics* #8, nascia a Mulher-Maravilha, fruto da mente do psicólogo William Moulton Marston, que assinou a personagem com o pseudônimo de Charles Moulton. Além de psicólogo, Marston foi o inventor do detector de mentiras e tinha fortes ideias feministas, que foram transportados para as aventuras da heroína.

Na história original, *Introducing Wonder Woman*, o avião do Capitão Steve Trevor cai na Ilha Paraíso após uma perseguição a inimigos japoneses e é encontrado pela princesa Diana. O local trata-se de uma ilha misteriosa povoada pelas Amazonas. Segundo a lenda, as Amazonas foram escravizadas por Hércules, que derrotou a rainha Hipólita enganando-a. Hipólita então pediu auxílio à Afrodite, que ajuda as Amazonas a escapar sob a condição de abandonarem o mundo dos homens e começarem um novo mundo na Ilha Paraíso, um local onde a presença de homens é proibida. Além disso, Afrodite ordena que elas usem braceletes remanescentes dos grilhões de seus captores para lembrá-las a sempre se manter afastadas dos homens.

Porém, com a acidental presença de Steve Trevor na ilha, Afrodite é consultada e declara que uma das Amazonas deve ser escolhida por meio de um torneio e a vencedora deve escoltar Trevor de volta ao mundo dos homens e ajudar a defender os Estados Unidos, “a última cidadela da democracia e dos direitos iguais para as mulheres” (RYALL, TIPTON, 2009, p. 81). A vencedora é Diana, filha de Hipólita, que havia sido proibida de entrar do torneio, mas desobedece a mãe e utiliza um disfarce para participar. Sem alternativas, a rainha reconhece a vitória da filha e a presenteia com o título e o uniforme de Mulher-Maravilha, que remetia à bandeira dos Estados Unidos nas cores e trazia a tradicional águia no peito, símbolo máximo



americano. Já nos Estados Unidos, a Mulher-Maravilha assume o posto e a identidade de uma enfermeira que serve ao exército durante a Guerra, assumindo o alter ego de Diana Prince (CAIXETA, 2012).

Tanto para a Mulher-Maravilha, quanto para o Capitão América, a vestimenta tem grande importância na mensagem incutida na história. De acordo com Eisner:

A vestimenta é simbólica. Ela consegue transmitir instantaneamente a força, o caráter, a ocupação e a intenção de quem a usa. A maneira como a personagem a usa também pode transmitir uma informação ao leitor. Nos quadrinhos, assim como acontece nos filmes, objetos simbólicos não narram apenas, mas ampliam a reação emocional do leitor. (EISNER, 2005, p. 26)

Por meio da Mulher-Maravilha, percebe-se que também era exigido das mulheres um papel ativo na guerra, por mais que este não se desse nas trincheiras. Mas uma peculiaridade das histórias da personagem era que, apesar dos ideais feministas de Marston, as revistas tinham um grande público masculino também.

“Para se ter uma ideia do apelo crescente das HQs entre os americanos, a circulação dessas revistas chegou a triplicar durante o período, vendendo milhões por mês e seu público compunha-se principalmente por meninos e por membros das forças armadas, aonde uma média de 30% do material impresso era enviado às bases². Estas histórias transbordaram o patriotismo. Uma deusa advinda de uma ilha distante estava disposta a lutar em favor da liberdade e democracia simbolizada pelos Estados Unidos”. (CAIXETA, 2012, p. 7)

De acordo com Caixeta (2012) é no início do século XX que o feminismo ganha força. O direito ao voto, conseguido na década de 1920, foi um marco na busca por mudanças sociais. Entretanto, a mulher ainda não tinha espaço no mercado de trabalho e eram designadas como donas de casa, obedientes ao marido e dedicada aos filhos. A entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial em 1941, forçou uma mudança temporária na sociedade daquela época para manter a economia do país. Com o alistamento dos homens para lutar na guerra

“[...]a mulher precisava assumir o posto do homem e este aceitar a necessidade da mulher “abandonar” o lar e sua anterior ocupação de dona de casa (...). À mulher, coube o papel de ocupar empregos para evitar uma recessão econômica, além de abastecer o exército com armamento (CAIXETA, 2012, p. 10)



Com o sucesso das histórias em quadrinhos como meio de comunicação de massa e suas altas tiragens, “uma intensa propaganda ideológica foi patrocinada pelo Estado na tentativa de encorajar mulheres a se dividirem entre seu lar e o emprego” (CAIXETA, 2012, p.10). As histórias e propagandas da época mostravam mulheres fortes e decididas, que trabalhavam nas fábricas e indústrias bélicas como forma de honrar os soldados que lutavam na guerra e ajudar seu país.

É nesse contexto que surge a heroína Pat Patriot.

Joana D’arc Americana: Pat Patriot

Produzido como material de propaganda para os cidadãos americanos dos anos 40, Pat Patriot: a Joana D’arc americana, teve sua série publicada nas revistas do Demolidor entre as edições #2 (Agosto de 1941) e #11 (Junho de 1942). Criação assinada por Lev Glesson com contribuição de Charles Biro, Bob Wood e Reed Cuendal, as histórias de Pat possuíam como objetivo um reforço moral do patriotismo americano, levando a heroína a diferentes espaços da cultura americana e levantando questões não muito abordadas nas publicações de super-heróis da mesma época.

A caracterização da heroína logo em seu primeiro quadrinho inspira uma identificação maior com a classe trabalhadora, onde ainda chamada pelo seu nome real, Patricia Patrios, tem como primeira trama um conflito de direitos trabalhistas e a ameaça de seu chefe imediato que utiliza o local de trabalho, uma fábrica de produtos para a guerra, para o tráfego de produtos ilícitos fora do horário de expediente. Utilizando técnicas de luta e habilidades de investigação, Pat coordena a polícia até a apreensão dos produtos no navio cargueiro e dos responsáveis pelo crime, ganhando então o nome, Pat Patriot.

Suas aventuras ao longo das dez publicações percorrem diferentes espaços da cultura americana, migrando da cidade de Nova York para o Far Oeste, interagindo com as forças armadas e bases navais, lutando contra alemães e chineses e, como grandes símbolos do entretenimento americano, as corridas de carro em Indianópolis



e Hollywood entram na lista de ações de Pat. As habilidades para avançar a cada história incluem luta, cavalaria, mergulho, tiro, direção de aviões, carros e barcos, além de ser cantora e dançarina. Apesar da estrutura dinâmica em histórias curtas, outras questões podem ser visualizadas nos conflitos adjacentes da trama, assim como a questão trabalhista da primeira edição, o machismo, a extorsão e a vingança entram em pauta durante o desenvolvimento narrativo.

Nas primeiras publicações, as situações machistas são mais presentes, as quais Pat demonstra, por meio de sua habilidade de luta ou pela resolução dos casos, um contraponto às provocações de alguns personagens da história. Por vezes é chamada de boneca ou é inferiorizada por ser “apenas uma mulher”, mas todo o julgamento acaba em sua ação no próximo quadro. Ainda assim, outros momentos são retratados pelo charme de Pat, que unindo dons teatrais e habilidade de luta, subverte os planos de vilões que não esperam uma heroína entre eles, tal como é feita a chamada na segunda publicação da história: “No coração da força armada – Pat Patriot encontra aventura de tirar o fôlego – perto da morte ela combina sua sagacidade feminina e encanto contra a força física do grande crime do momento.”⁴

⁴ Tradução realizada para este trabalho, o texto original pode ser encontrado em: *Daredevil Comics* #3, Setembro de 1941.



DAREDEVIL Comics. New York. Your Guide Publications, INC., vol 01, n.03, 1941

Apesar da série sempre evocar o que Pat é a Joana D'arc americana, pouco se explica sobre a origem do apelido. A melhor pista está na capa da revista, na qual o ano de 1876 é dado como um equivalente da necessidade de presença da heroína, que guia o povo com seu uniforme nas cores da bandeira americana, sendo este o ano em que Joana D'arc é retratada em uma pintura de Eugene Thirion, no qual a francesa está recebendo a missão de libertar a França pelo Arcanjo Miguel. Em tal comparação com o símbolo da mulher que salva sua pátria, Pat Patriot é também condecorada a libertadora de seu povo. Não por coincidência, evocando também a Estátua da Liberdade.



Primeira publicação de Pat Patriot, guiando o povo pela pátria – DAREDEVIL Comics. New York. Your Guide Publications, INC., vol 01, n.02, 1941.

As lutas civis, os espaços de ação que abarcam boa parte da cultura americana nos anos 40 e a caracterização de diferentes categorias profissionais que perpassam a trama de Pat Patriot constroem uma série diferente das publicações da época que prezavam puramente o patriotismo e apoio a guerra sem contextualizar a vida que permanece no solo norte-americano. Pat amplifica o cunho propagandístico de apoio patriótico com uma estratégia de identificação mais intensa, escolhendo seus símbolos e cada personagem que interage a história com o intuito de promover a importância de cada membro na sociedade da época.

O leitor-modelo



Ao analisarmos como se constrói a influência ideológica de Pat Patriot nos leitores, em especial nas mulheres norte-americanas durante a Segunda Guerra Mundial, caímos no conceito de leitor-modelo de Umberto Eco (1993).

Para o autor, todo texto demanda a existência do destinatário, o leitor, como condição indispensável, não apenas do próprio ato da comunicação, mas também da potencialidade significativa. “Em outros termos, um texto é emitido por alguém que o atualize – embora não se espere que esse alguém exista concreta e empiricamente”. (ECO, 1993, p.77)

Ele também reforça que a presença do leitor no texto deve ser buscada, ou melhor, construída: “prever o próprio leitor-modelo não significa somente “esperar” que exista, mas significa também mover o texto de modo a construí-lo” (ECO, 1993, p.81). Um exemplo são os textos voltados para crianças, que buscam uma linguagem mais simples ou textos para adolescentes, que com frequência, são acompanhados de gírias.

Há, naturalmente, uma dependência na competência do leitor empírico para que a cooperação textual ocorra, pois a noção de interpretação sempre envolve um diálogo entre autor e leitor. De fato, em um processo de comunicação, tal como imaginamos em sua representação mais simples, envolve um emissor de uma mensagem, a mensagem em si, e um receptor desse conteúdo.

Eco, a partir disso, argumenta que quando um texto é considerado texto, tanto emissor quanto destinatário se fazem presentes no texto não apenas como pólos de enunciação, cada um em uma ponta do processo, mas como papéis actanciais do enunciado. O que o autor busca demonstrar é que tanto autor-modelo, quanto leitor-modelo são estratégias textuais dentro do conteúdo. Portanto, é importante separar autor empírico de autor-modelo, e leitor empírico de leitor-modelo.

Eco esclarece esse cenário dentro do texto. O autor empírico, enquanto sujeito da enunciação textual,

“[...] formula uma hipótese de leitor-modelo e, ao traduzi-la em termos da própria estratégia, configura a si mesmo autor na qualidade de sujeito do enunciado, em termos igualmente ‘estratégicos’, como modo de ‘operação



textual'. (...) do outro lado, o leitor empírico, como sujeito concreto dos atos de cooperação, deve configurar para si uma hipótese de autor, deduzindo-a justamente dos dados de estratégia textual" (ECO, 1993, p.89).

Portanto, a estratégia textual do leitor-modelo é mais complexa do que definir o público-alvo e construir a mensagem de acordo com ele. O leitor-modelo, no caso analisado, carrega na mensagem a ideologia que os autores empíricos pretendiam difundir. No caso das histórias de Pat Patriot, definiu-se que o público era composto majoritariamente por mulheres, que essas mulheres eram operárias, como vimos, algo muito comum no período de guerra. Uma personagem mulher, nesse caso, gera uma identificação das leitoras, pois o "texto", como diz Eco, foi movido para emular as condições de milhões de mulheres norte-americanas da época. Os dilemas, os perigos enfrentados, os anseios de Pat, apesar de alegorias nas histórias, eram convergentes com os de uma infinidade de leitoras.

De acordo com Bourdieu, "as ideologias, por oposição ao mito, produto coletivo e coletivamente apropriado, servem interesses particulares que tendem a apresentar como interesses universais, comuns ao conjunto do grupo" (BOURDIEU, 1989, p. 10). A noção incutida na população, no caso, nas leitoras das histórias de Pat Patriot, de que os Estados Unidos eram a representação da liberdade e justiça, mantinham essas mulheres trabalhando e se dedicando aos interesses do Estado, sair vitorioso (sob vários aspectos) do conflito.

O autor ainda complementa: "a cultura dominante contribui para a integração real da classe dominante (assegurando uma comunicação imediata entre todos os seus membros distinguindo-os das outras classes)" (BOURDIEU, 1989, p. 10). Na guerra, mais do que o poder de fogo de uma nação é utilizada, o peso simbólico é igualmente importante como arma no conflito. Despertar essa ideologia entre a população, integrou a nação em sua campanha pela vitória e reestabelecimento econômico, afirmando o papel de poder do país no cenário mundial.

A partir de todo o cenário de identificação construída por meio das estratégias textuais, as mensagens ideológicas transitavam das páginas para as mentes das leitoras, que buscavam, por meio do trabalho nas fábricas, do esforço para ajudar os



soldados e honrar o país, tornarem-se também defensoras da liberdade e da justiça nos moldes do ideal americano. Esse período da história foi essencial para o estabelecimento da soberania americana por meio da ideologia difundida nos meios de comunicação de massa, inclusive, nas histórias em quadrinhos.

Considerações Finais

Conforme apresentado no artigo, os quadrinhos alcançaram grande popularidade entre o público na primeira metade do século XX. A chamada Era de Ouro dessa mídia nos Estados Unidos foi demarcada pela popularização da figura do herói, num primeiro momento, no contexto de recessão econômica, e num segundo momento, no contexto maniqueísta de luta do bem contra o mal que a Segunda Guerra Mundial evocou. A força do espírito americano se tornou um material ideológico de campanha junto à população. Nas histórias de Pat Patriot, a identificação da população feminina com a personagem foi possibilitada pelas características construídas na heroína: mulher pertencente à classe trabalhadora, que incorpora em suas histórias o símbolo da liberdade patriota e dos deveres sociais como mulher durante o período da guerra, justamente a postura que se esperava da parcela feminina da sociedade naquele momento.

Referências

BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Trad. Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989

CAIXETA, Sharmaine Pereira. **Anos dourados**: a Mulher-Maravilha e o papel da mulher norte-americana durante a 2ª Guerra Mundial. In: Revista Temática, João Pessoa, ano VIII, n. 04, 2012

CAMPOS, Rogério de. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015



DAREDEVIL, Comics. *Pat Patriot: American's Joan D'arc*. New York: Your Guide Publications, INC., 1941.

ECO, Umberto. *Lector in Fabula*, La Cooperacion interpretativa en El texto narrativo. Trad: Ricardo Pochtor. Barcelona: Editora Lumen, 1993.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. Trad. Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

HOBSBAWN, Eric. *Tempos Fraturados: Cultura e Sociedade do Século XX*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Trad. Hélio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 1995.

RYALL, Chris, TIPTON, Scott. *Comic Books 101: the history, methods and madness*. Cincinnati: Impact, 2009