

ISSN: 2319-0124

## ***REAL LIFE COMICS:***

### **um estudo sobre a representação do Brasil a partir da HQ norte-americana**

**Miguel Arcanjo LARA<sup>1</sup>; Mariana Eliane TEIXEIRA<sup>2</sup>**

#### **RESUMO**

Este resumo expandido pretende mostrar os resultados de uma pesquisa realizada com a revista em quadrinhos *Real Life Comics*, publicada em setembro de 1944 nos Estados Unidos. A revista foi analisada como fonte histórica para melhor compreender a chamada política da boa vizinhança, política externa empregada pelo governo dos Estados Unidos como modo de aproximação dos demais países do continente americano. Nesta HQ, tanto a narrativa, quanto as ilustrações, propagandas e diagramações permitem-nos compreender como alguns fatos históricos do Brasil foram apropriados e representados pelos estadunidenses durante a Segunda Guerra Mundial.

**Palavras-chave:** Política de boa vizinhança; Quadrinhos; Segunda guerra mundial.

#### **1. INTRODUÇÃO**

Com sua publicação iniciada em 1941, a revista *Real Life Comics* não se destacou até o ano seguinte, quando começou a ser publicada bimestralmente. Seus quadrinhos tinham histórias que exaltavam o patriotismo estadunidense e rechaçavam os países do Eixo. As capas explicitavam tudo: nas edições um e três, respectivamente, retrataram Tio Sam cuidando de crianças e Adolf Hitler segurando um crânio na frente da inscrição “Imperador do Mal”. Muitas vezes, as histórias também contavam sobre personagens europeus, como Fernão de Magalhães e Alfred Nobel. Porém, somente na edição 19, os contos da América Latina despontaram nas coletâneas e o primeiro deles foi *Brazil*. A proposta da revista era bastante simples: narrar a História do Brasil, desde a chegada dos portugueses ao país, até sua entrada na segunda guerra mundial.

A pesquisa realizada buscou analisar a HQ como fonte histórica. Além disso, ela foi compreendida como parte das estratégias estadunidenses de construção da política da boa vizinhança, fundamentada por ações menos militarizadas e mais voltadas para a dominação cultural (SAMPAIO, 2011, p. 14). A criação de personagens, bem como as narrativas de fabricação e exaltação dos heróis pátrios de países do continente americano, fazia parte dessa política externa que tinha como objetivo aproximar os EUA dos outros países americanos, e vice-versa, num contexto fortemente marcado pelas tensões provocadas pela guerra (SCAMA, 2022).

#### **2. MATERIAL E MÉTODOS**

---

<sup>1</sup>Bolsista PIBIC/CNPq, IFSULDEMINAS – Campus Passos. Email: [miguelarcanjotheman@gmail.com](mailto:miguelarcanjotheman@gmail.com).

<sup>2</sup>Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Passos. Email: [mariana.teixeira@ifsuldeminas.edu.br](mailto:mariana.teixeira@ifsuldeminas.edu.br).

Para uma análise multidimensional da revista, foram analisados outros produtos culturais que eram influenciados pelas políticas externas dos Estados Unidos. A compreensão da política de boa vizinhança foi feita por meio de um minucioso estudo das doutrinas estadunidenses através do tempo, considerando sempre as mudanças da sociedade e como essas impactaram no relacionamento do governo com seus cidadãos e com demais governos. Passando pela Doutrina Monroe, Destino Manifesto e pelos primeiros esforços para a criação de um modelo de influência menos militarizado, construiu-se uma sólida base para a pesquisa.

Realizadas essas leituras de caráter historiográfico, buscou-se compreender melhor o que faz dos quadrinhos uma fonte histórica importante para o entendimento dos períodos históricos em que foram produzidos e como a compreensão da estética dos quadrinhos pode ajudar a entender as questões sociais mais presentes na época de sua produção. Para melhor estudo da HQ, ela foi inteiramente traduzida para que fosse possível compreender suas minúcias: informações riquíssimas podiam ser encontradas nas notas do editor, no seu histórico de publicação e até no anonimato de seus autores. Com essa desconstrução da estrutura do gibi e o auxílio de um forte aparato teórico sobre história e sobre quadrinhos, a pesquisa foi desenvolvida.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Writer's War Board era uma agência de iniciativa privada apoiada pelo governo que, por meio de incentivos financeiros, exigia posicionamentos ideológicos dos quadrinistas, como a demonização de figuras asiáticas e alemãs nas HQs e a criação de histórias e personagens que se aproximassem com os demais países da América (MOREAU; MACHADO, 2021, p. 268). Nessa seara apoiada pela WWB, surgiu o quadrinho analisado pelo estudo.

Em *Real Life Comics 19*, todas as exigências dos órgãos pró-forças aliadas são atendidas. Certas histórias desenham alemães como monstros e japoneses como seres frios que falam incorretamente. Na própria nota editorial da publicação, são mencionados os “bons vizinhos” e suas “histórias inspiradoras” (*Real Life Comics 19*, 1944, p. 2). Na edição sobre o Brasil, os quadrinistas contam a história do país desde a chegada dos portugueses. A narrativa contraria diversos acontecimentos reais e realoca a ordem dos eventos para construir uma imagem positiva do país aos olhos dos EUA, levando os leitores a crer no Brasil como um aliado necessário na luta contra o eixo.

O gibi menciona dados sobre as riquezas naturais do Brasil frequentemente, conforme pode ser visto na Imagem 1, bem como a alta capacidade do país de produzir matérias primas, chegando a afirmar que os recursos brasileiros devem ser usados “em defesa da democracia pan-americana” (*Real Life Comics 19*, 1944, p. 21).

**Imagem 1 – Primeiro quadrinho da Revista *Real Life Comics 19***



A narrativa apresentada sobre a história do Brasil mostra-o como uma nação democrática, ainda que isso crie na diegese anacronismos necessários para o convencimento do leitor da época, como ocorre na menção do perfil democrático e antiescravista do imperador D. Pedro II. Na medida em que a narrativa avança e chega ao século XX, Getúlio Vargas se torna uma espécie de herói no gibi, pelo fato de, em seu governo, o Brasil ter se aliado ao governo dos EUA na luta pela democracia e no esforço para barrar as investidas ideológicas do Eixo.

#### **4. CONCLUSÕES**

A HQ é uma riquíssima fonte de pesquisa, tanto para a compreensão dos eventos da guerra, quanto para o estudo da história dos quadrinhos. Nos detalhes de sua produção, é possível entender as estratégias de propagação das ideias do grupo aliado e como a alteração dos fatos para sua criação forma novas maneiras de representar e compreender os países amigos e inimigos no imaginário popular. Como um produto de massas, os quadrinhos sempre trouxeram informações importantíssimas para a análise das minúcias de sua época e *Real Life Comics 19* também se encaixa nessa descrição. Suas histórias, por seguirem a cartilha da WWB, expõem os meios de financiamento do governo estadunidense empregados na produção cultural. Suas cinquenta e uma páginas conseguem criar um grande número de debates sobre a política da boa vizinhança e levantam questões importantes sobre a política externa do período.

## REFERÊNCIAS

CORD, Scott. **Comics and conflict**: war and patriotically themed comics in America cultural history from world war II through the Iraq war. Loyola University Chicago, 2011.

LOPES, Valnia C. Crés. CARMEN MIRANDA E A POLITICA DA BOA VIZINHANÇA. Maringá, 2008. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2426-6.pdf>>. Acesso em 20 de jun. de 2022.

MACHADO, L. MOREAU, D. História dos Quadrinhos: EUA. Florianópolis - SC: Skript Editora, 2021.

McCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo – SP: M. Books, 2004.

MORAES, Isaias Albertin. A POLÍTICA EXTERNA DE BOA VIZINHANÇA DOS ESTADOS UNIDOS PARA AMÉRICA LATINA NO CONTEXTO DE SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. Brasília, março de 2008. Disponível em: <[https://bdm.unb.br/bitstream/10483/1110/1/2008\\_IsaiasAlbertinMoraes.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/1110/1/2008_IsaiasAlbertinMoraes.pdf)>. Acesso em 27 de maio de 2022.

*Real Life Comics 19*. EUA, 1944. Disponível em: <<https://comicbookplus.com/?dliid=38895>>. Acesso em 19 de nov. de 2021.

SAMPAIO, Daniela F. Coelho. ESTRATÉGIAS E EFEITOS DA POLÍTICA DE BOA VIZINHANÇA NO BRASIL. Brasília, 2011. Disponível em: <[https://bdm.unb.br/bitstream/10483/2408/1/2011\\_DanielaFerreiraCoelhoSampaio.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/2408/1/2011_DanielaFerreiraCoelhoSampaio.pdf)>. Acesso em 11 de maio de 2022.

SCAMA, Rodrigo. *KitineteHQ 543 - Zé Carioca & Panchito*. Youtube, 8 de abril de 2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2byb26Yp5v4&t=145s>>. Acesso em 22 de out. de 2022.

SILVA, Gustavo Augusto do Nascimento. LIMA, Jonatas Pinto. Viçosa. Disponível em: <<https://www.revistacontemporaneos.com.br/n2/pdf/politicadeboavizinhanca.pdf>>. Acesso em 3 de dez. de 2021.