

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE HISTÓRIA
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

MESTRADO

Gustavo Borges Teles

Orientadora: Libertad Borges Bittencourt

A Besta e o Filho Vermelho: Representações do Comunismo nos Quadrinhos de
Superman e Batman (1988-90 e 2003).

GOIÂNIA – GOIÁS

2016

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS TESES E DISSERTAÇÕES ELETRÔNICAS NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1 **1. Identificação do material bibliográfico:** **Dissertação** **Tese**

1 **2. Identificação da Tese ou Dissertação**

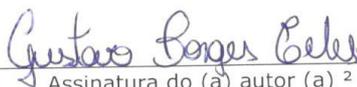
2 Nome completo do autor: Gustavo Borges Teles

Título do trabalho: A Besta e o Filho Vermelho: Representações do Comunismo nos Quadrinhos de Superman e Batman (1988/90 e 2003)

3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese ou dissertação.



Assinatura do (a) autor (a) ²

Data: 26 / 08 / 2016

¹ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

² A assinatura deve ser escaneada.

GUSTAVO BORGES TELES

A Besta e o Filho Vermelho: Representações do Comunismo nos Quadrinhos de
Superman e Batman (1988-90 e 2003).

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Faculdade de História da Universidade Federal de Goiás, para obtenção do título de mestre em História. **Linha de pesquisa:** Ideias, Saberes e Escritas da (e na) História. **Orientadora:** Profa. Dra. Libertad Borges Bittencourt.

Goiânia - Go

2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Teles, Gustavo Borges

A Besta e o Filho Vermelho: Representações do Comunismo nos Quadrinhos de Superman e Batman (1988-90 e 2003). [manuscrito] / Gustavo Borges Teles. - 2016.
CLI, 151 f.: il.

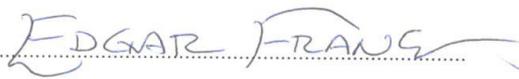
Orientador: Profa. Dra. Libertad Borges Bittencourt.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de História (FH), Programa de Pós-Graduação em História, Goiânia, 2016.
Bibliografia.

1. História. 2. Histórias em Quadrinhos. 3. Comunismo. 4. Representações. 5. Narrativa. I. Bittencourt, Libertad Borges, orient. II. Título.

CDU 94

Ata da Sessão de julgamento da Defesa de Dissertação de Mestrado **Gustavo Borges Teles**. Aos 29 (vinte e nove) dias do mês de julho de dois mil e dezesseis (2016), com início às 14h, nas dependências da Faculdade de História, teve lugar a sessão de julgamento da Defesa de Dissertação de Mestrado do estudante **Gustavo Borges Teles**, cujo título foi “**A Besta e o Filho Vermelho: Representações do Comunismo nos Quadrinhos de Superman e Batman (1988-90 e 2003)**”. A Banca Examinadora foi composta, conforme portaria nº039/16-FH, de 13 de julho de 2016, pelos seguintes Professores Doutores: **Libertad Borges Bittencourt (UFG)**, **Ademir Luiz da Silva (UEG)** e **Edgar Silveira Franco (UFG)** e, como suplentes, **Eliézer Cardoso de Oliveira (UEG)** e **Ana Lúcia Oliveira Vilela (UFG)**. Os Examinadores arguíram na ordem acima citada. Às ~~15h~~ horas a Banca Examinadora passou a julgamento em sessão secreta tendo sido o candidato aprovado.....

Prof. Dr. **Ademir Luiz da Silva (UEG)** Ass.: 
Decisão (...APROVADO...)

Prof. Dr. **Edgar Silveira Franco (UFG)** Ass.: 
Decisão (...APROVADO...)

Presidente da Banca Prof^ª. Dr^ª. **Libertad Borges Bittencourt (UFG)** Ass.: 
Decisão (...aprovado...)

Reaberta a Sessão Pública, o Presidente da Banca Examinadora proclamou os resultados e encerrou-a, da qual foi lavrada a presente ata que vai assinada por mim, Héliida Carolinne Medeiros de Moraes Silva, secretária do Programa de Pós-Graduação em História, e pelos membros da Banca Examinadora.

Coordenador: 
Prof. Dr. Marlon Jeison Salomon

Secretária: 
Héliida Carolinne Medeiros de Moraes Silva

AGRADECIMENTOS

Venho neste espaço, expressar minha gratidão para aqueles que de maneira ou outra colaboraram com a execução deste projeto. Tal colaboração, por vezes, seria expressa de maneira direta ou indireta, contudo, não haveria aqui espaço suficiente para elencar todas as pessoas que me apoiaram ou me incentivaram, meu obrigado a todos. Gostaria de agradecer em especial a minha orientadora, Libertad Borges Bittencourt, pela paciência e por acreditar na possibilidade de tornar este trabalho viável. Lembrar aqui os professores da qualificação e suas vastas contribuições. Devo um agradecimento especial à instituição Universidade Federal de Goiás e a Capes, por também fazerem deste projeto uma realidade, tal como o provimento epistemológico e financeiro indispensáveis na execução da pesquisa, aos professores e suas aulas que contribuíram no embasamento de muitas ideias que eu aqui desenvolveria. Agradeço também a todos meus familiares e amigos, pelo incansável incentivo, em especial meus amigos Francisco Arantes, Bruno Abbner e Tiago Zancopé. Um agradecimento especial dedico a minha futura esposa Carolina, pela paciência nos meus momentos de aflição e angústia, e por ser meu braço direito no findar desse projeto e suas dificuldades. Por fim, agradeço a todos aqueles que se viram surpreendidos pelos super-heróis em quadrinhos em algum momento de suas vidas.

SUMÁRIO

RESUMO	7
ABSTRACT	8
INTRODUÇÃO	8
Capítulo 1 Do cômico ao espetacular: os quadrinhos do <i>Superman</i> ao medo vermelho	18
1.1 Século XX - Conflito e Guerra Fria.....	41
1.2 Comunismo: Super-Heróis e Superaventura.....	47
1.3 Quadrinhos: Representações, Narrativa e Identidades	54
Capítulo 2 <i>Superman</i> - Origens judaicas e o Filho Vermelho	68
2.1 <i>Superman</i> - dos criadores à criatura e suas origens judaicas.....	70
2.2 Estudo de caso: Super-Homem - O Homem Vermelho e uma Visão do Comunismo no Século XXI.	79
Capítulo 3 <i>Batman</i> – Origens, autores e os confrontos com a Besta	106
3.1 Robert Kahn e Willian Finger, os autores e o homem morcego.....	109
3.2 <i>Batman</i> - As 10 Noites da Besta e Quando a Terra Morre.....	116
CONSIDERAÇÕES FINAIS	140
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	146

RESUMO

O Século XX foi marcado por inúmeras transformações, sejam elas de ordem econômica, política ou sociocultural; pontua-se também aquelas no campo midiático. Tais transformações permitiriam consolidar uma mídia particular: as histórias em quadrinhos. Histórias estas que encontraram seu apogeu nos anos de 1930 e 1940 com o surgimento do gênero da superaventura e seus expoentes: os super-heróis. Os super-heróis, responsáveis por combater hostilidades de um mundo conflituoso e marcado pela guerra contra o totalitarismo e os fascismos. O fim da Segunda Guerra Mundial marcaria um deslocar do polo de conflito para a ameaça da Guerra Fria, conflito que se estenderia até o final da década de 1980. Sob essa perspectiva, os super-heróis se utilizariam desse escopo contextual para desenvolver suas aventuras, nas quais o inimigo nazista daria lugar à ameaça comunista. Em razão disso, este trabalho busca um diálogo entre a historiografia e seus suportes paradigmáticos com elementos como a narrativa e as representações, diálogos que são de inenunciável importância para o entendimento de um contexto de ordem temporal e espacial. As décadas de 1950 e 1960 foram de crucial importância para a consolidação de um imaginário anticomunista nos EUA que, por sua vez, seria transposto nas histórias de super-heróis. Para tal propósito, o uso das histórias em quadrinhos, enquanto fonte de pesquisa acadêmica é fundamental para ajudar a entender como as tais representações sobre o anticomunismo são elencadas nesta forma de linguagem. Neste trabalho foram utilizadas algumas histórias em temporalidades distintas a fim de se compreender as representações do comunismo nos quadrinhos – suas particularidades e permanências. As histórias em quadrinhos, enquanto forma de narrativa, são responsáveis por ajudar a constituir identidades inerentes à sociedade, principalmente a estadunidense. Tão importante quanto explicitar ideologias no interior de uma forma particular de fonte como os quadrinhos, é também entender como estas ideias são construídas contextualmente e textualmente, e como essas mesmas ideias são articuladas narrativamente mediante uma relação entre imagem e texto empreendida pelas histórias em quadrinhos.

PALAVRAS-CHAVE: História. Histórias em Quadrinhos. Comunismo. Representações. Narrativa.

ABSTRACT

The 20th century was marked by innumerable transformations, whether belonging from the economic, political or sociocultural nature, being also possible to highlight those from the media field. Such transformations would allow the consolidation of a media as particular as comic books, which would find their peak in the years of 1930 and 1940 along with the appearance of the super adventure genre and its most prominent exponents: super heroes. Super heroes were responsible for fighting the hostilities of a confrontational world characterized by the war against totalitarianism and fascism. The end of World War II marked a pole conflict shift to the threat of the Cold War; a conflict that would last until the end of the 1980s. Under this perspective, super heroes would take advantage of this contextual scope in order to develop their adventures, in which the Nazi enemy would be replaced by the communist threat. This study seeks a dialog between historiography and its paradigmatic support, with elements such as narrative and representations, considering these dialogs would be of inexorable prominence to the understanding of a temporal and spatial context. The 1950 and 1960 decades were crucial for the consolidation of an anticommunism imaginary in the USA, which, in turn, would be transposed in the super heroes' stories. For that, comic books usage, as a source of research, would be vital to help understanding how this form of language links those representations about anticommunism. In this research, some stories with distinct temporality were used in order to understand communism representations in comic books – their particularities and continuity. Comic books, as a narrative form, would be responsible for helping constituting identities inherent to society, specially the American one. As important as setting out ideologies in such a particular way from sources as comic books is also understanding how these ideas are contextually and textually built as well as how they are narratively articulated through a relation between image and text undertaken by comic books.

KEY WORDS: History; Comic Books; Communism; Representations; Narrative.

INTRODUÇÃO

Referenciar algum aspecto da história não significa se reportar a eventos definitivos, mas sim se articular sobre algo que está, em todo momento, sendo redefinido e reinventado. Conjuntamente com tais transformações, um corpo teórico cada vez mais elaborado tem feito parte do que se entende como pensamento e produção histórica. Tal escopo teórico abarca, portanto, uma gama maior de problemas e objetos que se tornam então preocupações da história. A Revista dos Annales, no início do século XX, e seus expoentes posteriores colaborariam para “revolucionar” o modo de se conceber a história enquanto disciplina, bem como a maneira de se enxergar as fontes históricas. Entretanto o movimento francês seria apenas o início de uma série de transformações empreendidas pela historiografia. Passando pela história nova, pelas mentalidades e crise dos modelos paradigmáticos totalizantes e metanarrativos, o conceito de fonte histórica se expandiu sensivelmente nas últimas décadas de forma que, basicamente, uma ampla gama de temas pode ser considerada como fonte histórica: desde os acervos arquivísticos, jornais, depoimentos orais, literatura, imagens e obras de arte, bem como um objeto em significativa expansão a ser detalhado nesta pesquisa: as histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos, que podem também apresentar-se sob diversas outras denominações¹, têm representado uma rica fonte de análise no âmbito das ciências humanas e artísticas. O que antes era, inclusive, sentenciada sob a forma de subliteratura ou objeto de entretenimento infantil, mostrou-se de uma complexidade tal como é o cinema, a literatura e outras manifestações artísticas. Entretanto, desde o seu surgimento até os dias de hoje, tais histórias têm apresentado uma variedade de temas tão vasta que seria inviável analisar toda sua variedade em apenas uma pesquisa. Os quadrinhos, que nasceram e se expandiram enquanto tiras em jornais de alta circulação, durante um bom tempo tiveram um caráter cômico e caricatural, servindo, principalmente, como forma de entretenimento. Todavia esses temas passaram, com o tempo, a considerar diversos outros aspectos, tais como: suspense, policial, romance, pornografia, terror e talvez um dos gêneros responsáveis por uma significativa massificação e expansão: os super-heróis. O gênero dos quadrinhos e suas histórias serão melhor detalhados posteriormente. Nesse sentido, o presente trabalho visa analisar os super-heróis em quadrinhos enquanto possibilidade de estudo histórico, bem como

¹ HQ (como forma abreviada), *Comics* (uma derivação do gênero cômico, tendo em vista que as primeiras histórias em quadrinhos são essencialmente cômicas e caricaturescas), Banda desenhada (Bélgica e França), Histórias aos Quadrinhos (Portugal), Gibi (Brasil), Arte Sequencial, Nona Arte, dentre outros.

examinar os problemas encontrados na sua análise visando encontrar no discurso ficcional um diálogo possível com a realidade objetiva e seus problemas. Um diálogo crítico com a história intelectual ou com outros elementos conceituais de análise como a narrativa, a História Cultural e as identidades permitiriam uma abordagem que fugiria de uma teia conceitual totalizante, como nas décadas de 1970 e 1980, quando o debate acerca dos quadrinhos se configurava sob a égide de conceitos marxistas e estruturalistas, como os estudos ideológicos ou da indústria cultural. A História Cultural colaborou para essa transição, trouxe novos questionamentos e dúvidas acerca dos quadrinhos, não de forma a negar análises anteriores, mas refletindo e buscando um maior refinamento epistemológico dos conceitos. A indagação sobre a tal fonte de pesquisa cresceu e tomou dimensão de debate nos meios de discussão das ciências humanas através de simpósios, congressos ou grupos de trabalho realizados tanto no Brasil como em outras partes do mundo. Dentre tais grupos de pesquisa relevantes podemos citar a ASPAS (Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial) que promove anualmente reuniões como grupos de discussão e trabalho, e incorpora pesquisadores das mais diversas áreas de pesquisa como: História, Geografia, Ciências Sociais, Artes Visuais e Comunicação Social. Também podemos encontrar diversos trabalhos acerca dos quadrinhos nos Simpósios nacionais da ANPUH (Associação Nacional de História), realizados bienalmente, nos quais cita-se, precipuamente, a mesa redonda intitulada: Histórias em Quadrinhos - pesquisa e ensino em história e as interações com a nona arte.

Não é pretendido, entretanto, ampliar esse debate neste trabalho, mas viabilizar uma tentativa de abertura de caminhos que possibilitem outras indagações acerca da fonte e objeto aqui estudado, verticalizando uma reflexão sobre a incorporação das histórias em quadrinhos seja como fonte histórica ou mesmo como alternativa viável de se analisar a narrativa em outros campos das ciências sociais.

A preocupação com o objeto de estudo nesta pesquisa nasce não apenas de uma vivência ainda curta na vida acadêmica e na pesquisa histórica, mas também de uma paixão pessoal do autor deste trabalho, o que impôs uma necessidade de afastamento em relação às fontes e aventuras estudadas, tendo em vista uma melhor exequibilidade do trabalho apresentado. Todavia a ideia de neutralidade e imparcialidade científica foi há muito subestimada pelo fato de que o historiador é, ao mesmo tempo, um narrador e um contador de histórias, embora com um *corpus* metodológico particular. Em razão disso, são utilizadas ferramentas e fragmentos dispersos para tentar compor preocupações e problemas, utilizando, dessa forma, experiências epistemológicas e subjetivas para dar sentido à história e às inquietações. Outro ponto a ser considerado reside na ideia de atemporalidade, de que

determinadas ideias, pensamentos e formas de análise se consolidam como verdades irrefutáveis e, portanto, em métodos definitivos de análise de determinadas forças temporais e objetos do passado. Cada análise ou estrutura de pensamento é concebida com base em um determinado tempo e espaço que, por sua vez, sugerem problemas e dúvidas, pois o historiador é um homem de seu próprio tempo, com suas preocupações específicas.

A evidência de tais preocupações permitiu a inserção deste projeto na linha de estudos Ideias, Saberes e Escritas da (e na) História, da Universidade Federal de Goiás (UFG), da qual o autor faz parte, enquanto pesquisador e discente. Os estudos desta linha mostram que a História das ideias não reside apenas nos estudos acerca da natureza epistemológica da História ou da História Intelectual, mas forma um campo diverso e abrangente, o que colabora por se relacionar com outro campo em crescimento epistemológico, como a História Cultural. Conforme Darnton (1990, p. 219), a História das ideias deriva de grande abrangência, na qual podemos destacar a “História Social das Ideias”, entretanto não se limitando a ela e ao mesmo tempo problematizando-a, que se ocupa com o estudo das ideologias e difusão das ideias e o diálogo com a História Cultural, se preocupando com visões e concepções de mundo, bem como com as mentalidades coletivas. Ainda para Darnton (idem, p. 224), trabalhando com os estudos da História Social das Ideias, o historiador deverá examinar não somente a obra dos grandes escritores, mas também a difusão delas e, além disso, deverá estudar a produção e difusão da literatura de menor importância, tendo em vista que os historiadores das ideias procuram acompanhar o pensamento entre todo o tecido da sociedade. Desta forma, a literatura em quadrinhos como forma e fonte do estudo histórico permitiu a análise destas visões de mundo, ideologias narrativas e identidades típicas da fonte de que surgem tais histórias.

No interior dessas reflexões, é importante recuperar um argumento de Pesavento (2007, p.19) de que “os pressupostos de análise histórica decorrem da compreensão da história enquanto narrativa que constrói uma representação acerca do passado”. Sendo assim, se desdobra nos estudos da produção e recepção dos textos. A História Cultural, ao se debruçar sobre a escrita do texto, sobre a edição do livro e fragmentos ou sobre a leitura, permite reconstruir o passado como objeto de pesquisa, tentando atingir a percepção dos indivíduos no tempo, buscando compreender quais os seus valores, aspirações, modelos, ambições e temores. Permite, inclusive, pensar a descontinuidade da história e a diferença, colocando o historiador como leitor diante de uma alteridade de sentidos diante do mundo. Nesse cenário renovado, os super-heróis dos quadrinhos seriam produto e refinamento de um conjunto de transformações, tanto na forma como na estrutura estética e narrativa das Hq’s.

Os primeiros quadrinhos manteriam um traço cômico e caricatural como exemplo a obra *Les Amours de monsieur Vieux Bois*, do suíço Rudolph Töpffer, bem como *The Yellow Kid*, de R. F. Outcault. A partir da ênfase no gênero de aventura, os desenhos foram tomando forma mais rebuscada, norteados por roteiros que abordariam temas cotidianos e verossímeis, com temáticas aproximadas à realidade objetiva, nas quais os personagens arriscariam suas vidas pela descoberta de objetos lendários, grandes fortunas e orientados pela ação vertiginosa. Essa mudança na forma foi indispensável para o surgimento dos super-heróis e seus vilões e o traço mais refinado, um pouco mais realista, esboçaria com clareza os atributos físicos desses personagens, algo que dificilmente a caricatura conseguiria expressar. Os trabalhos de Töpffer e Outcault, bem como as transformações empreendidas pela narrativa da arte sequencial serão melhor detalhadas no primeiro capítulo deste trabalho.

Quanto ao surgimento e desenvolvimento dos super-heróis e suas aventuras, alguns intelectuais, como o chileno Manuel Jofré e autores como Nildo Viana e Moacy Cirne, atribuiriam ao sistema ideológico capitalista sua principal inspiração. A valorização excessiva do indivíduo e suas potencialidades contribuiriam para o surgimento de um ser capaz de resolver todos os problemas, usando de capacidades sobre humanas, negligenciando, assim, o âmbito social e as desigualdades que caracterizam o mundo em que vivemos.

Em face dessas abordagens, ressalta-se que a concepção do presente trabalho não visa negar radicalmente tal reflexão, mas priorizar uma linha conceitual que não simplifique tal análise a uma única percepção, pois uma concepção simplista e totalizante contribuiria por inviabilizar a observação de diferentes elementos presentes nas histórias em quadrinhos e em específico no gênero da superaventura. Entretanto, salienta-se que esses trabalhos trouxeram à tona muitos problemas de natureza epistemológica, retirando os quadrinhos de um estado de conforto e entretenimento e os trazendo ao debate acadêmico. A associação desta percepção ideológica com outros elementos como cultura, identidades e a narrativa impulsionariam uma reflexão mais ampla acerca dessa fonte de estudo. Nesse passo, a associação de elementos como a letra, a escrita e a imagem formam um ambiente de significados típicos das histórias em quadrinhos, bem como a forma dos símbolos e onomatopeias que, por sua vez, traduzem uma gama de interpretações e problemas que dificilmente se centralizariam apenas em conceitos limitados. A ênfase nas palavras mostra apenas um aspecto dessa tarefa, revelando um ato de percepção estética, exigindo que o leitor imagine e também faça suas próprias conexões e reflexões. Assim, a presente pesquisa visa em um primeiro momento historicizar o conceito de histórias em quadrinhos e como a mesma se consolida, para, posteriormente, enfocar os principais personagens de alta circulação no mercado editorial: os super-heróis.

Em segundo lugar, pretende-se discutir um ponto específico que é a questão da percepção do comunismo e seus expoentes em três histórias distintas, em temporalidades diferentes que é o arco² de histórias do personagem *Batman* intitulada *As Dez Noites da Besta (Ten Nights of the Beast)* de 1988 e *Quando a Terra Morre (When the Earth Dies)* de 1990, escritas, respectivamente, pelos estadunidenses Jim Starling e Marv Wolfman, ambas desenhadas pelo também norte americano Jim Aparo, e *Superman: Entre a Foice e o Martelo (Superman – The Red Son)* de 2003, escrita pelo britânico Mark Millar. Tal abordagem será desdobrada em três momentos distintos, divididos em três capítulos, sendo que, no primeiro, será discutida a formação do universo dos quadrinhos e como suas transformações internas permitiram o surgimento dos super-heróis. No mesmo capítulo será também discutido o desenvolvimento dos super-heróis, sobretudo o *Superman*, terá ênfase esse personagem devido ao fato dele ser pioneiro no gênero da superaventura, bem como, pela questão de que o personagem consegue elencar elementos pertencentes a toda categoria de super-heróis, no geral sendo um dos, senão o principal, expoente do gênero, sem, entretanto, me limitar a ele, tal como a importância da Guerra Fria e do Macarthismo³ na composição das narrativas destas histórias em seu respectivo tempo. Salienta-se que, devido às fontes em análise estarem desmembradas em edições distintas, ora serão utilizados termos em inglês originais e ora termos em português, tendo em vista que algumas fontes foram examinadas por meio de sua versão traduzida ao português.

A narrativa anticomunista, presente no período Macarthista, é de fulcral importância no desenvolvimento de uma identidade norte americana que combate de maneira veemente tal concepção ideológica e como tal narrativa define uma representação específica do comunismo, com características que permanecem, mesmo com o transcorrer do tempo e com o fim da polarização e do antagonismo com a extinta URSS, como poderemos analisar na história escrita por Millar, analisada como estudo de caso no capítulo segundo, já no século XXI e pós Guerra Fria. No mesmo capítulo será feita uma análise de como os conceitos de representação, narrativa e identidade se interconectam para o desenvolvimento de uma percepção histórica, cujos reflexos não se limitam ao povo estadunidense, mas a outros substratos culturais. Para tal perspectiva, também foi necessário um diálogo com vários autores referendados nos

² Usa-se a expressão arco, pois embora escritas por autores diferentes e em anos distintos, as duas histórias se mostram como continuações diretas uma da outra, tendo, inclusive, personalidades em comum e fatos concatenados entre as mesmas.

³ Período marcado pela intensa caça aos comunistas e suas ideias nos EUA, encabeçado pelo senador Joseph McCarthy e John Edgar Hoover (então diretor do FBI na época) durante a década de 1940 até meados dos anos 1950.

respectivos conceitos para melhor entendê-los, pois os mesmos serão de fundamental importância para o amadurecimento da análise e composição epistemológica do trabalho.

O segundo capítulo traz à tona uma análise mais contundente sobre o personagem *Superman*, personagem esse que particularmente dá início à superaventura e à “Era de Ouro” dos super-heróis nos quadrinhos. Para tal, procura-se mapear as possíveis influências na criação do personagem, tendo por base as identidades de seus criadores, fazendo, inclusive, uma breve análise biográfica dos mesmos, apontando de que modo suas raízes judaicas seriam importantes na concepção do personagem. Em outro momento será colocado em análise o estudo representativo e histórico de uma obra específica do *Superman*, intitulada *Superman: The Red Son* (Super-Homem: entre a foice e o martelo), escrita pelo escocês Mark Millar, retratando uma versão do personagem distinta da versão original e que trabalha o personagem enquanto herói soviético.

Nessa perspectiva, a identidade democrática e liberal do povo norte americano se antagonizaria com a ideia do comunismo, principalmente durante o período da Guerra Fria, potencializada principalmente durante o período macarthista. Cabe aqui a indagação sobre o porquê do diálogo e temática anticomunista no século XXI, já pós colapso da URSS e do regime soviético. Estas ideias e representações, por sua vez, são dotadas de caráter histórico e foram sendo construídas tanto culturalmente quanto socialmente pelo povo estadunidense, como também puderam ser usadas como pano de fundo para a propagação de ideologias políticas e culturais. Para Gubern (1979, p. 26), “os exemplos de manipulação política dos *comics* como arma de propaganda são numerosíssimos. O Japão militarista utilizou-os já antes da Segunda Guerra Mundial para expor, por vezes com uma aparência inocente, ambições expansionistas”. Sendo assim, ao entrar em contato com *Superman: The Red Son*, foi possível visualizar uma oportunidade de análise destas ideias presentes na história, bem como analisar como tais representações não são típicas do século XXI, mas foram esboçadas anteriormente, em outras obras da editora *DC Comics*, durante a Guerra Fria. No período denominado de Guerra Fria, que perduraria de meados do século XX até o final da década de 1990, conforme explicita Motta (2001, p 27), “As campanhas e mobilizações anticomunistas deram origem à constituição de um imaginário próprio, uma conjunção de imagens dedicadas a representar os comunistas e o comunismo”. A instituição do comunismo na URSS bipolarizaria o mundo em um conflito entre comunistas e capitalistas, regado por uma retórica de destruição nuclear global. Durante a guerra fria, “gerações inteiras se criaram a sombra de batalhas nucleares globais que, acreditaram-se firmemente, podiam estourar a qualquer momento e devastar a humanidade”. (HOBSBAWN, 1994, p. 224).

Uma característica típica do Stalinismo se demonstraria pelo centralismo político, como mostrado por Lewin (2007, p. 41). Tendo em vista que as medidas políticas nacionais-integralistas de Stalin, no longo prazo, se tornariam uma readequação dos princípios czaristas na Rússia, o aparato burocrático que o Estado imprimia à população e ao partido soviético sufocava a questão democrática. Dessa forma, o *Superman* apresentado em *Red Son*, mostra uma visão do Stalinismo personificado pelas características sobremodo altruístas do personagem. Conforme expresso em vários fragmentos do quadrinho, a política do *Superman*, assim como as bases totalitárias de sua administração, seria evidenciada de forma que: “o caráter patológico dos principais líderes e a consolidação de seu poder autocrático – um fenômeno estranho ao bolchevismo – agora definia a essência da ordem política”. (LEWIN, 2007, p. 374). No quadrinho analisado, o *Superman* assume funções típicas do stalinismo, como centralização política do Estado em suas mãos e a repressão daqueles que se opõem ao regime de maneira violenta. Mesmo sob a face de um herói tipicamente democrático e defensor da liberdade, o comunismo se manifesta de maneira tipicamente negativa aos olhos daqueles que o veem. *Superman* se apresenta como uma expressão do medo vermelho, após o fim das URSS, tal como as características sociais, culturais e a memória deste socialismo soviético foram impressas no imaginário do mundo contemporâneo. A editora *DC Comics* já havia trabalhado com uma abordagem sobre o comunismo e o anticomunismo com outros de seus personagens famosos nas décadas de 1980 e 1990, como é o caso do arco de histórias denominado *Batman: Ten Nights of the Beast* (As Dez Noites da Besta) e *Batman: When the Earth Dies*. Outro exemplo reside em *Batman: The Dark Knight*, do também norte americano Frank Miller. A atmosfera de tensão entre os EUA e o totalitarismo se mostram evidentes.

No terceiro capítulo o propósito é de amarrar a reflexão, será trabalhado de maneira mais detalhada o personagem *Batman* (outro personagem importante da *DC Comics*) também buscando elencar conexões entre elementos identitários e culturais de seus autores na composição do personagem. Um ponto importante a salientar reside no fato de que, embora ambos os personagens *Superman* e *Batman* tenham sido construídos sob a tutela criativa de judeus, as naturezas de ambos se tornaram extremamente diferentes entre si, com elementos muito particulares de influência e concepção inerentes a cada personagem. Em um segundo momento deste terceiro capítulo será trabalhado um estudo dirigido às duas histórias específicas do personagem *Batman* que, por sua vez, fazem parte de um arco de continuidade: *Batman – ten nights of the beast* e *Batman – When the Earth Dies* escritas pelos estadunidenses Jin Starling e Marv Wolfman, respectivamente, e ambas com os desenhos de Jim Aparo. Embora produzidas em anos diferentes, as duas histórias podem ser concebidas

como arco, pois a segunda se trata de uma continuação da primeira. Ambas trabalham com uma representação da luta de *Batman* contra o inimigo comunista, representado como agentes russos com habilidades e treinamento notáveis.

Trabalhar com a questão anticomunista e a representação do comunismo durante a Guerra Fria, quando a tensão entre o ideal capitalista e comunista se mostrava evidente, se torna relevante, tendo em vista que os processos de formação identitária da sociedade norte-americana perpassam os ideais de liberdade e democracia que, por sua vez, se antagonizariam com os ideais totalitários do regime soviético. Tal mentalidade se reforça ainda mais nas décadas de 1940 e 1950, com o macarthismo e as “cartilhas” anticomunistas escritas por J. Edgar Hoover. Como o exemplo de sua obra *Masters of deceit: the history of communism in América and how to fight it*. Tal trabalho deixava evidente que o comunismo e o comunista eram inimigos a serem combatidos pelo povo norte-americano, pois desafiavam e representavam perigo à democracia e à liberdade, sentimentos que seriam a base de constituição da identidade e do modo de vida norte americano. Logo, o que *Red Son* e as histórias do *Batman* nos permitem analisar reside no fato de que, durante o regime soviético, e mesmo após a queda das URSS, da queda do muro de Berlim e dos monumentos simbólicos do comunismo, a questão anticomunista e o “medo vermelho” ainda povoariam o imaginário ocidental por muito tempo.

Consideramos enquanto conceitos, ferramentas e categorização para a inteligibilidade de análise do comunismo e anticomunismo, o conceito de representação, caro à História Cultural. Segundo Chartier (1988, p. 16)

A História Cultural, tal como a entendemos, tem por principal objeto identificar o modo como em diferentes lugares e momentos, uma determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler. [...] As percepções do social não são de forma alguma discursos neutros: produzem estratégias e práticas (sociais, escolares, políticas) que tendem a impor uma autoridade à custa de outros, por ela menosprezados, a legitimar um projeto reformador, ou justificar, para os próprios indivíduos as suas escolhas e condutas.

Desse modo, consideramos então que o mundo como representação é obra dos discursos que, ao apreenderem a realidade, conferem-lhe significação e atribuem sentidos a ela. Outro conceito a se utilizar é o de imaginário, enquanto esfera política. Para Motta (2001, p.27), “por imaginário entendemos o conjunto de imagens e relações de imagens produzidas pelos homens acerca de determinados aspectos da vida social”. Importa aqui problematizar como esse imaginário contribui com a ideia política de um povo. Desta forma, o mundo soviético teria como base legível e simbólica de percepção o Stalinismo e o totalitarismo,

empreendidos pós Revolução Russa de 1917. O comunismo na Rússia seria tomado como forma universal de representação política socialista que se tornaria hegemônica ao se sobrepôr a outras formas de socialismo. Juntamente à ideia de comunismo, seria atrelada a ideia de totalitarismo, tal como a supressão das liberdades individuais, sob a égide de um estado assistencialista e paternalista sob o rígido controle do Estado.

A ideia comunista, o imaginário anticomunista e o “medo vermelho” são percepções e representações que se constroem em oposição aos ideais democráticos e de liberdade, sentimentos esses que dão base às identidades e ao modo de vida do povo estadunidense. Sob a forma do “maior super-herói de todos os tempos” e um típico e genuíno defensor dos ideais de democracia, igualdade e liberdade como o *Superman*, o comunismo operaria sob a forma de um regime opressor e totalitário. Os atentados de 11 de setembro de 2001 nos mostrariam uma crise no modo de vida norte-americano e sua política intervencionista. Não seria apenas um conflito civilizacional e cultural como descrito por Huntington⁴, mas também uma crise identitária e ideológica. A identidade se afirma segundo (Woodward, 2000), com base na diferença e na construção do “outro”. A afirmação de uma crise no modelo de vida norte-americano seria responsável por “ressuscitar” velhos inimigos; inimigos estes tal como o comunista, bem como um novo inimigo fomentado a partir deste momento: o terrorista. A expressão e representação do comunismo sob a forma do *Superman*, um ícone dos EUA e da indústria cultural evidenciaria como o outro, “o vermelho”, seria representado através de uma figura autoritária, reguladora, como os norte-americanos representavam o comunismo durante a Guerra Fria. É importante salientar que a ficção exposta nos quadrinhos não deve ser entendida como uma tradução literal da realidade. A literatura e a ficção apresentam características históricas marcantes de quem as cria, bem como a exposição de ideologias, identidades e traços culturais próprios, porém não se mostra como a realidade em si, cabendo ao historiador construí-la e recompô-la como um arquiteto e idealizador. De acordo com Chartier (2007, p. 49):

O objeto fundamental de uma história que se propõe reconhecer a maneira como os atores sociais dão sentido às suas práticas e a seus enunciados se situa, portanto, na tensão entre, por um lado, as capacidades inventivas dos indivíduos ou das comunidades e, por outro, as restrições e as convenções que limitam – de maneira mais ou menos clara conforme a posição que ocupam nas relações de dominação. – O que lhes é possível pensar, dizer e fazer.

Espera-se que tal reflexão não seja, conforme já ressaltado, um findar, mas uma abertura de novas possibilidades de análise que um objeto e temas tão controversos como o

⁴ Conforme expresso na obra: O Choque de Civilizações (1996).

mundo das identidades narrativas e representações suscitam, particularmente ao tomar como objeto de pesquisa as histórias em quadrinhos.

Capítulo 1 Do cômico ao espetacular: os quadrinhos do *Superman* ao medo vermelho

Os séculos XX e XXI foram marcados pelo impacto da visualidade, quando todos os setores da vida cotidiana foram submetidos a um número incontável de imagens. Imagens que sensibilizam, que falam, mesmo ausentes as palavras e, sobretudo, imagens que comunicam. Como a pesquisa se propõe a examinar personagens icônicos nas histórias em quadrinhos, essa questão é basilar na elaboração desses personagens que se adensaram no imaginário coletivo ao responderem a demandas e a uma sensibilidade muito particular do período.

As histórias em quadrinhos fazem parte desse campo imagético, que mescla imagem e palavra e acaba por transmitir, narrativamente, todo um espectro de possibilidades, representações e conceitos. Antes de interpelar propriamente o objeto deste trabalho, considera-se fundamental contextualizar as transformações principais, no que se reporta aos quadrinhos, com o propósito de embasar a compreensão a respeito do cerne desta pesquisa, que é o imaginário sobre os super-heróis e seus expoentes. Apesar do contexto ter contribuído significativamente para a efetivação e maneira como as histórias em quadrinhos são concebidas no tempo presente, de antemão, torna-se fulcral enfatizar que seria um equívoco epistemológico afirmar que os quadrinhos, em especial os de super-heróis, são produto único e exclusivo do contexto no qual se inseriram

Os estudiosos do tema divergem ao tentar definir como e quando surgiram as histórias em quadrinhos, tampouco há consenso sobre quem seria o autor pioneiro de tais histórias. A questão importante é que, desde o aparecimento das primeiras formações sociais, os homens fizeram usos variados de imagens sequenciadas por meio das pinturas rupestres para representar seu cotidiano e integrar sua vida social. O uso de imagens sequenciadas também apareceu no antigo Egito mediante hieróglifos representados nas paredes das pirâmides, templos e túmulos. Entre outros exemplos, destaca-se a escrita dos povos da América pré-colombiana, os códices, as tapeçarias Bayeux no século XI, bem como os vitrais das igrejas medievais.

Se existe um consenso quanto à definição da imagem sequenciada como histórias em quadrinhos, tal qual conhecemos hoje, tal consenso se expressaria em torno das figuras do suíço Rudolph Töpffer e do norte americano Richard Felton Outcault. Tal gênese das histórias em quadrinhos foi compartilhada por uma série expressiva de autores sobre o tema, como Álvaro Moya em seu clássico e didático: *História das Histórias em Quadrinhos* (1993), Scott Maccloud (2005), Nildo Viana (2005) dentre outros. Sobre Töpffer e Outcault, os dois

autores são fundamentais pelo fato de terem desenvolvido uma escrita quadrinizada, assim como a incorporação dos balões de diálogo presentes nos quadrinhos até os dias de hoje. O conjunto de transformações empreendidas por tais autores é quase um consenso entre a maioria dos pesquisadores sobre quadrinhos.

Embora o trabalho de Töpffer já elencasse muitos elementos característicos dos quadrinhos, como é conhecido hoje, foi por meio de Outcault que a marcante figura dos discursos diretos dispostos em balões, ainda que de forma rudimentar, foi empregada de maneira definitiva por esse tipo de mídia. Tendo isso em questão, coloca Ramos (2010, p. 34): “os balões talvez sejam o recurso que mais identifica os quadrinhos como linguagem. No entender de Fresnault Derruelle (1972), são eles que dão originalidade e ajudam a tornar as histórias em quadrinhos um gênero específico”.

Em princípio, as histórias em quadrinhos seriam marcadas por um caráter cômico e caricatural, por isso seriam até hoje denominadas por muitos como *comics*. Os quadrinhos foram divulgados inicialmente pelos jornais através dos inúmeros *syndicates*⁵ que os distribuíam sob a forma de páginas dominicais e tiras (*strips* ou *comic strips*). Posteriormente, devido a extrema popularização, adquiriram títulos próprios, cada vez mais diversificados. O caráter caricatural aos poucos deu lugar a traços cada vez mais complexos e realistas, o roteiro cômico foi expandido a uma gama incontável de temas tais como: autorais, super-heróis, aventura, ficção científica, terror e até mesmo erotismo e pornografia. Conforme argumenta Eisner (2008, p.7):

Na segunda metade do século XX houve uma mudança na definição do que é literatura. A proliferação do uso de imagens como um fator de comunicação foi intensificada pelo crescimento de uma tecnologia que exigia cada vez menos a habilidade de se ler um texto. Dos sinais de trânsito às instruções mecânicas, as imagens ajudaram as palavras e, muitas vezes, até as substituíram. Na verdade, a leitura visual é uma das habilidades obrigatórias para a comunicação neste século. E as histórias em quadrinhos estão no centro desse fenômeno.

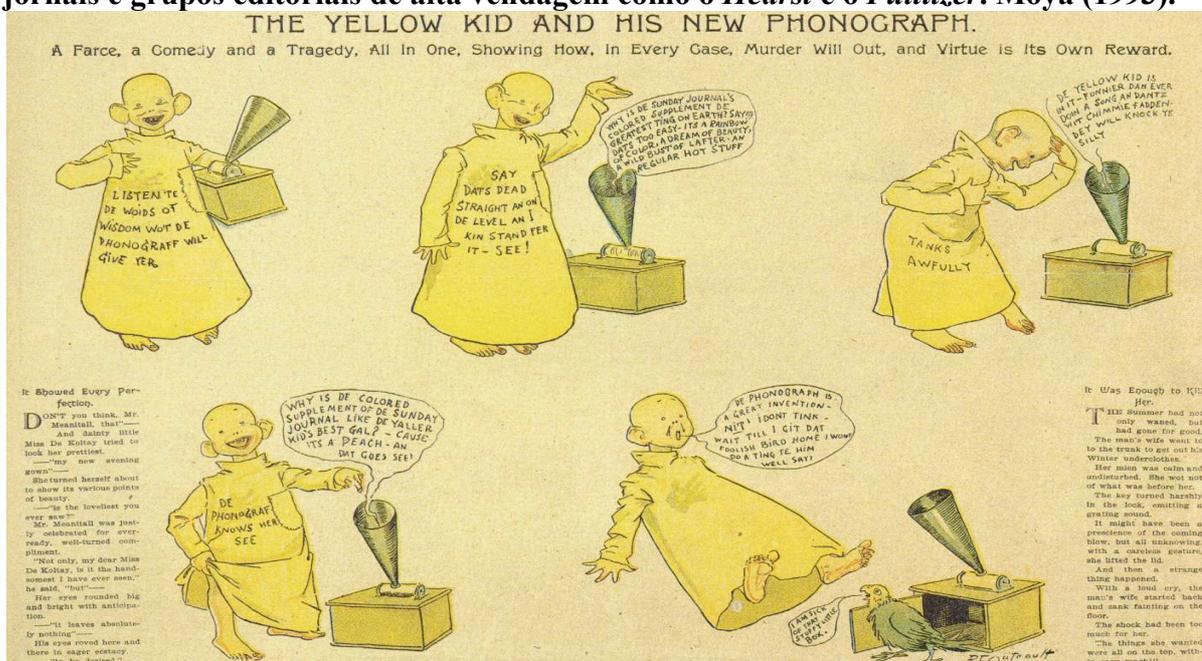
⁵ Conforme descreve Moya (1993), seria praticamente impossível dissociar as histórias em quadrinhos dos *syndicates*, tendo em vista que estes foram responsáveis pela sua massiva distribuição. Esses órgãos eram numerosos e competiam entre si pela inserção de seus conteúdos nos principais jornais de alta tiragem, principalmente nos EUA, onde sua popularidade se deu de forma mais evidente. O King Features Syndicate, por exemplo, existe até os dias de hoje, pertence ao Hearst Group, é responsável pela distribuição de mais de 100 tiras, charges e elementos de entretenimento em jornais de todo o mundo.

Figura 1 - “Les Amours de monsieur Vieux Bois” de Rudolph Töpffer⁶ (1827)



Fonte: Blog do Gutemberg

Figura 2 - Yellow Kid, de R. F. Outcault (1895). Embora em baixa resolução, pode-se perceber neste quadro os elementos fundamentais que compõem uma história em quadrinhos, tais como os balões de fala e os quadros sequenciais. A figura do menino de pijama a preencheu o entretenimento de muitas pessoas nas páginas dominicais de jornais e grupos editoriais de alta vendagem como o *Hearst* e o *Pullitzer*. Moya (1993).



Fonte: Actua BD

⁶ Segundo Moya (1993, p.7), esse professor suíço seria um dos precursores da “literatura em estampas” que Goethe denominou “romances caricaturados”. Goethe tinha oitenta anos quando se tornou o primeiro crítico de quadrinhos, ao escrever sobre Töpffer: “É verdadeiramente muito louco, crepitante de talento e espírito.”

A associação entre imagem, balão e escrita conferiu aos quadrinhos um caráter único de linguagem que os diferem, por sua vez, da literatura tradicional, bem como de outras formas de arte e comunicação. Segundo Scott Maccloud (2005, p. 9), essas histórias em quadrinhos se definiriam como: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”. Tal conceito seria derivado de uma percepção já levantada por Will Eisner, um dos responsáveis por romper com o caráter cômico dos quadrinhos e tentar elevá-los a um patamar de complexidade como o disposto pelas Graphic Novels⁹. Por ser um defensor incondicional deste tipo de mídia, Eisner sempre se preocupou em conceituar os quadrinhos, problematizá-los e tentar trazer novos elementos para suas composições. Para o autor (EISNER, 1999, p. 8):

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. [...] Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial.

Essa colocação faz do receptor (leitor) agente de fundamental importância dentro desse campo midiático, pois caberia a ele preencher as lacunas deixadas pelo autor, dando sentido e significado aos seus enunciados. Torna-se perceptível que Eisner se pauta por uma visão que confere mais seriedade aos quadrinhos, sendo este um aspecto que ele defenderia em todas as suas obras. Dessa forma, os quadrinhos não são reduzidos sob a concepção de sublitteratura, mas revestidos, assim, de significados particulares que os diferem de outras fontes midiáticas. Conforme Eisner (2008, p. 9-10):

O processo de leitura dos quadrinhos é uma extensão do texto. No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras em imagens. Os quadrinhos aceleram esse processo fornecendo as imagens. Quando executados de maneira apropriada, eles vão além da conversão e da velocidade e tornam-se uma só coisa. Em todos os sentidos, essa forma de leitura recebe erroneamente o nome de literatura apenas porque as imagens são empregadas como linguagem. Existe uma relação facilmente reconhecível com a iconografia e os pictogramas da escrita oriental. Quando empregada como veículo de ideias e informação, essa linguagem se afasta do entretenimento visual desprovido de pensamento. E isso transforma os quadrinhos numa forma de narrativa.

⁹ Também denominadas romances gráficos, tais histórias seriam marcadas por uma qualidade tanto gráfica quanto de conteúdo maiores que os títulos lançados regularmente pelas editoras. Eisner foi um dos responsáveis por definir o termo ao lançar obras importantes como *New York: Life in Great City*, *Contract with God*, *Life in Pictures*, dentre outras.

Desta forma, a questão narrativa dos quadrinhos é revestida de importância fundamental, tendo em vista que esta forma de mídia, assim como a literária, tem como fundamental objetivo narrar e gerar sentido, para isso vai além da transmissão do enredo pretendido, transmite também sensibilidades e sociabilidades que, por sua vez, serão empreendidas através da combinação simbólica entre imagem e texto tão típicas desta forma de mídia. Alguns teóricos dos quadrinhos, tal como Antônio Luiz Cagnin (1975), inferem que semiologicamente o tempo nos quadrinhos pode ser percebido sob múltiplas óticas, deste modo a narrativa e o tempo narrativo nos quadrinhos tomam forma essencialmente representativa. Para Cagnin (1975, p. 57):

O tempo da narração, como nas HQ se trata de mimese, ou representação imitativa de uma ação, a narração é direta e tem-se, não exatamente uma narrativa, mas uma representação. O tempo passado, portanto, é reconstruído em cada quadro, torna-se presente à medida que é lido.

Analisando tais colocações, é prudente examinar as histórias em quadrinhos enquanto fonte histórica partindo de uma análise da narrativa e da representação sem, entretanto, privar-se das singularidades que tal narrativa imprime em detrimento de outras formas específicas de contar histórias.

1.1 Heróis e Super-Heróis: Personalidades fundamentais dos quadrinhos.

Para alguns autores, como o sociólogo Nildo Viana (2005), os super-heróis dos quadrinhos são produto de um conjunto de transformações e mudanças estéticas que tiveram início no gênero da aventura e que, posteriormente, se converteram em superaventura. Para o autor, “o gênero da aventura vem substituir as histórias em quadrinhos com desenhos caricaturais e histórias cômicas, infantis e/ou familiares que predominam até o final da década de 20. O gênero da aventura marca uma mudança formal e de conteúdo.” (VIANA, 2005, p. 19). A mudança dos desenhos caricaturais, em detrimento dos realistas, viabilizou o desenvolvimento tanto dos atributos físicos dos heróis quanto dos vilões, algo pouco provável de ser trabalhado no âmbito da caricatura. “A caricatura combina com a comicidade, bem como também se harmoniza com a simplicidade das histórias familiares e infantis e seus poucos personagens.” (VIANA, 2005, p. 20). O desenvolvimento da aventura, nos quadrinhos, propiciou o aparecimento de uma figura disposta a encarar perigos, salvar desconhecidos, sempre fundamentado em instintos altruístas: o herói. Sob essa perspectiva, herói e super-herói seriam produtos de um tempo de incertezas, tanto de caráter social, quanto econômico. O mundo da superaventura seria um mundo hostil, repleto de problemas, onde o sujeito mais adequado a resolvê-los seria o super-herói.

Ainda sob a ótica de Viana (2005), a mudança no caráter de enredo das histórias de heróis imprimiu elementos fundamentais para o posterior surgimento dos super-heróis. O poder de um indivíduo e sua relação com o tempo e espaço onde está inserido seria de inexorável importância para a solução de problemas e particularidades de um mundo em crise e desesperançoso. O mundo do herói é um mundo onde forças opressoras e a manifestação maniqueísta da luta do bem contra o mal se evidencia com frequência, conforme argumenta o português Jacques Marny (1970, p. 123):

O mundo onde tem que combater é, pois, um campo fechado onde se batem o bem e o mal, a luz e as trevas, como no princípio dos tempos. O herói é o campeão do bem, o restaurador da ordem, por vezes até o “policia” do cosmos. Contra ele, bem podem desencadear-se as forças do mal e da treva; acaba por sair vencedor, visto que os deuses não podem permitir que o excesso triunfe, pois assim o cosmos arruinar-se-ia. Os deuses não podem aceitar nem a desordem nem a injustiça. Os homens também não. O que explica a veneração quase sagrada com que rodeamos o herói: tem à sua volta como que uma auréola de divindade. Os homens têm uma necessidade interior de heróis.

Tais características são facilmente reconhecidas nos heróis que aparecem nos quadrinhos, principalmente durante a década de 1920 e meados de 1930. Sendo assim, a obra

de nomes consagrados na indústria de quadrinhos, Harold Foster e Lee Falk e suas respectivas criações: Tarzan (Foster), Príncipe Valente (Foster), Fantasma (Falk) e Mandrake (Falk), definiu, por sua vez, elementos fundamentais que foram utilizados e absorvidos por toda a “Era de Ouro” posterior aos super-heróis. Elementos como individualismo, coragem, altruísmo, vilões expressivos, por vezes de caráter sobrenatural, e ameaças constantes e em larga escala foram a base sólida para o surgimento posterior de uma forma ainda mais imponente de herói: o super-herói. Além dos personagens de Foster e Falk, outros personagens foram de grande importância na indústria de heróis e atingiram marcas cada vez mais expressivas de divulgação, dentre estes personagens podemos citar: Flash Gordon, de Alex Raymond e Zorro, de Johnston MacCulley. Flash Gordon, por exemplo, teria como tema fundamental o imaginário do espaço desconhecido e suas terríveis ameaças, algo que seria também utilizado em larga escala nas histórias posteriores de super-heróis.

Os heróis foram, também, responsáveis por consolidar um gênero popular tanto nos quadrinhos como na literatura: o “*pulp*”¹⁰. Os quadrinhos e histórias *pulps* foram, por sua vez, o lar consolidado de heróis como Fantasma e Flash Gordon, cuja temática foi marcada pela ação, mistério, magia e ficção científica. Embora impressos e divulgados em papel de baixa qualidade, os *pulps* compensaram tais limitações com capa e desenhos de alta qualidade, o que contribuiu para consolidar uma indústria de artistas vinculada aos quadrinhos e suas histórias, geraram, então, uma disseminação cada vez maior e mais especializada de cartunistas de quadrinhos e também de fãs do gênero. Conforme explicita Knowles (2007, p. 94):

Diversos editores entraram nesse mercado florescente, entre os quais Street and Smith, Popular Publications, Culture Publications e A. A. Wynn Group (mais tarde renomeada como Ace). Duas editoras de *pulps* tornaram-se depois importantes editoras de gibis – A Dell, fundada por George Delacorte, e a Fawcett, de Wilford e Roscoe Fawcett. Os *pulps* estabeleceram o pano de fundo para a expansão dos quadrinhos, difundindo os “fã clubes” organizados. Os fãs formavam clubes em torno de títulos, gêneros e heróis. As páginas onde eram publicadas as Cartas dos Leitores tornaram-se sedes *de facto* de clubes desses fãs. Mais adiante, os fãs dos *pulps* de ficção científica formaram grupos influentes como a Los Angeles Science Fantasy Society, que ajudou a formar uma aliança entre a ficção *pulp* e o ocultismo. Os editores de *pulps* compensavam a má qualidade do papel e da impressão estampando em suas capas ilustrações coloridas e que chamavam a atenção. Capistas como Virgil Finlay, Margaret Brundage, Frank R. Paul, Frank Kelly Freas e H. J. Ward foram astros nessa arte, capazes de vender uma revista unicamente com base em suas ilustrações. Os editores costumavam encomendar primeiro a ilustração, e contratando depois um escritor para escrever uma história em torno dela.

¹⁰ Os *pulps* tinham esse nome, conforme descrito por Knowles (2007), devido ao papel de baixa qualidade no qual eram impressos.

Figura 3 - O Fantasma, de Lee Falk (no original *The Phantom*). O Fantasma, responsável por incorporar muitos dos elementos presentes nas histórias de heróis e super-heróis até os dias de hoje. O traje na cor púrpura que cobre todo seu corpo esconde sua real identidade. Aliado a um corpo forte e musculoso, o herói foi responsável por protagonizar diversas aventuras, em sua maioria localizadas no coração do continente africano, cercadas de ação e, por vezes, de elementos místicos. O Fantasma, conforme descrito na imagem, era um homem branco demonstrando seu poder em continente africano, o que nos traz um pouco de reflexões sobre o imperialismo branco britânico neste continente. O herói seria a expressão do domínio do homem sobre a natureza e seus perigos tais como os animais e feras selvagens. Os anéis e adereços em forma de caveira transmitiam um ar enigmático tal como imprimia medo em seus inimigos.



Fonte: Artrepublic

Retomando a questão dos *Syndicates*, as histórias em quadrinhos, em específico o gênero de *pulps*, e posteriormente de super-heróis, foram também produto da comunicação de massa e da indústria cultural. O meio massivo de divulgação dos quadrinhos contribuiu para o aumento significativo das vendas dos jornais. Aos poucos tiveram autonomia para estabelecer títulos próprios, o foco seria a propagação de novos personagens e histórias. Para Klawa e Cohen (1977, p. 108):

É necessário que a história em quadrinhos seja entendida como um produto típico da cultura de massas, ou especificamente da cultura jornalística. A necessidade de participação e envolvimento catártico, motivada pela alienação do indivíduo, a metamorfose da informação em mercadoria, o avanço da ciência, a nova consciência da realidade, enfim, as coordenadas características do estabelecimento da sociedade de consumo criaram as condições para o aparecimento e sucesso do jornal, cinema e história em quadrinhos.

Essa perspectiva é compartilhada também por Moacyr Cirne (1970, p. 2) que ressalta:

De fato, os quadrinhos surgiram como uma consequência das relações tecnológicas e sociais que alimentavam o complexo editorial capitalista, amparados numa rivalidade entre grupos jornalísticos (Hearst vs. Pulitzer), dentro de um esquema pré-estabelecido para aumentar a vendagem de jornais, aproveitando os novos meios de reprodução e criando uma lógica própria de consumo.

É preciso salientar que a partir do final da década de 1990, devido a esse desenvolvimento, as referidas mídias se deslocaram do campo da indústria cultural de massa para se tornarem cada vez mais voltadas a um perfil específico de consumidor. Desta forma, seus valores agregados se tornaram mais caros, frente e em relação à grande expansão dos quadrinhos na era de ouro. Muitas obras tiveram, por sua vez, um acabamento mais refinado (capa dura, papel *couché*) e foram vendidos além das tradicionais revistarias: lojas especializadas no gênero (as *comic shops* ou lojas de quadrinhos) e grandes livrarias. Entretanto os quadrinhos e seus personagens de super-heróis passaram a influenciar uma gama maior de veículos midiáticos como brinquedos e adaptações televisivas e cinematográficas, caso das adaptações dos filmes de super-heróis para as telas do cinema, principalmente dos anos 2000 até os dias de hoje.

Em razão da lógica de cultura de massa, houve uma disseminação dos quadrinhos de maneira mais expressiva durante os anos de 1930 e 1940. Em junho de 1938, conforme descrito por Moya (1993), a revista *Action Comics*, de número um, foi publicada sob a égide criativa dos então companheiros de universidade Jerome (Jerry) Siegel e Joseph (Joe) Shuster. A capa emblemática trazia um homem de roupa azul segurando um carro apenas com as mãos nuas enquanto pessoas fugiam e olhavam estarecidas e incrédulas. Surgiu ali o *Superman*, o

homem de aço, o então primeiro super-herói das histórias em quadrinhos. O *Superman* foi o responsável por inaugurar a chamada “era de ouro” dos super-heróis nos quadrinhos, posteriormente seguido por inúmeros outros personagens. Enviado do espaço, diretamente do planeta Krypton após a sua total destruição, Kal-El (nome original do Super-Homem) aterrissa em terras estadunidenses, mais especificamente no Kansas, na cidade de Smallville (ou Pequenoópolis no Brasil). Adotado pelo casal Martha e Jonatan Kent, Kal-El assume então o nome humano de Clark Kent, um rapaz discreto e altruísta que se dedica a ajudar as pessoas necessitadas. No quadrinho o personagem assume a função de jornalista no jornal Planeta Diário¹², em Metrópolis¹³. Juntamente com o interesse crescente do público, diante do vanguardismo do personagem, aos poucos inéditos atributos foram incorporados ao Super-Homem, que se tornou capaz de dar grandes saltos (posteriormente voar), adquiriu força descomunal (muito além de qualquer capacidade humana), super velocidade, visão de calor e visão de raio-x. Esses poderes são derivados de uma exposição à radiação amarela do sol adaptada ao seu corpo alienígena, que é capaz de absorver tal energia convertendo-a nos poderes mencionados. Para conferir verossimilhança e maior dramaticidade a essa jornada solitária e heroica, havia um senão, uma fraqueza fatal à kriptonita (um mineral oriundo de sua terra natal). Destacando seu altruísmo, o personagem era dotado de amor incondicional às pessoas da terra e nutria um amor especial e não declarado pela sua companheira de labor, a jornalista Lois Lane. Nesse sentido, discrição a era chave para seu anonimato e para cumprir a contento sua edificante missão, assim, o personagem foi caracterizado também por extrema timidez.

Conforme argumenta o brasileiro Waldomiro Vergueiro, a mídia de quadrinhos fora de indispensável importância para desenvolver o elemento da superaventura. Salientou ainda, por sua vez, em tal argumento, a escassez de progresso técnico que viabilizasse a reprodução de características tão inverossímeis. Para o autor (2011, p. 144):

A adequação da figura do super-herói ao novo veículo de entretenimento ocorreu primeiramente em termos de tecnologia: nenhum outro meio de comunicação de massa então existente permitiria a reprodução das aventuras de personagens com habilidades tão pouco comuns e de características tão inusitadas, sem cair no ridículo ou ficar aquém de um nível mínimo de credibilidade. De uma maneira geral, o cinema não possuía ainda o desenvolvimento técnico necessário para representar visualmente os feitos dos super-heróis e levaria praticamente 40 anos para fazer isso de forma razoavelmente satisfatória. O rádio por sua vez, deixava muita coisa à imaginação do leitor em termos de lhe passar uma primeira

¹² Jornal fictício presente nas aventuras do personagem.

¹³ Cidade fictícia presente nas aventuras do Super-Homem. Metrópolis faz uma analogia à cidade de Nova Iorque, porém Shuster, ao desenvolvê-la, dizia se basear em Toronto e Cleveland, cidades onde viveu e cresceu. O nome Metrópolis é em homenagem e referência ao filme de mesmo nome de Fritz Lang (1927).

apreensão sobre as características extraordinárias dos heróis, fazendo com que estes perdessem muito de seu impacto narrativo. Desta forma, as revistas em quadrinhos colocaram-se como um veículo extremamente apropriado para o tipo de aventuras que os autores das histórias de super-heróis pretendiam que eles vivessem.

Ainda quebrando a barreira do verossímil, os autores sofreram influência de várias fontes antes de chegarem à concepção do personagem. Os poderes seriam uma influência de heróis mitológicos (como Hércules, Aquiles e Sansão) e suas capacidades físicas seriam muito acima do comum. Em alguns casos, os heróis tinham uma fraqueza definida assim como o calcanhar de Aquiles e o cabelo de Sansão. Outra inspiração de Siegel e Shuster foram os contos e romances de ficção do norte americano H. G. Wells, entre os quais a “A Guerra dos Mundos (1898)”, uma das obras que inspirou a criação da origem alienígena do Super-Homem. Além dessas influências, outras influências seriam de notável relevância como o escritor Edgar Rice Burroughs e seu personagem John Carter¹⁴, e *Gladiator* (1930) do também norte americano Philip Wyllie. Conforme argumenta Moya (1993, p. 130):

No princípio, não era o verbo, mas a desculpa. Os autores, escaldados com tantas recusas dos editores, temerão fazê-lo tão excepcional e procuravam explicar que uma pulga dava saltos muito maiores do que sua forma permitiria e uma formiga poderia carregar pesos desproporcionais ao seu tamanho.

Tão importante quanto o Super-Homem foi a editora que balizou sua publicação. A *National Comics* (hoje *DC Comics*¹⁵) é responsável pelos direitos e distribuição de inúmeros personagens: *Batman* (1939), *The Flash* (1940), *Aquaman* (1941) e *Mulher Maravilha* (1941). Além disso, outros personagens importantes foram incorporados ao seu portfólio graças à fusão e incorporação com outras editoras, como foi o caso da *Fawcett Comics* e seu Capitão Marvel (1939)¹⁶. A *DC*, juntamente com sua principal rival de mercado, a *Timely Comics* (hoje *Marvel Comics*), são responsáveis por expandir o mercado de super-heróis e quadrinhos

¹⁴ Protagonista do romance *The Gods of Mars* (1918), o confederado e tenente de cavalaria John Carter, ao ser transportado à Marte (Barsoon), por ter uma massa inferior à da terra, seria capaz de adquirir super força e saltos descomunais.

¹⁵ Em referência alusiva a um de seus principais títulos denominado “*Detective Comics*”.

¹⁶ O Capitão Marvel (também denominado SHAZAM) fora um personagem icônico da *Fawcett Comics* nos anos 1940, cujas vendas chegariam à casa dos milhões, rivalizando e até mesmo superando as vendas do *Superman*. Criado pelos artistas C. C. Beck e Bill Parker, sua história consistia em um garoto órfão (Billy Batson) e vendedor de jornais, que, ao pronunciar a palavra mágica SHAZAM, recebia poderes divinos (Salomão – sabedoria, Hércules – força, Aquiles- coragem/vigor, Zeus – poder, Atlas – invulnerabilidade/resistência e Mercúrio – velocidade) se tornando Capitão Marvel, “o mortal mais poderoso da terra”, pronto para combater as injustiças e malefícios de sua cidade (Fawcett City). Seu protagonista adolescente, vivendo histórias recheadas de magia e elementos míticos fariam um incrível sucesso, principalmente entre as crianças e adolescentes (maiores consumidores dos quadrinhos na década de 1940). Porém, acusada e processada de plágio pela *National (DC) Comics*, a editora sofreria inúmeras derrotas judiciais até decretar falência em 1953, sendo comprada posteriormente pela própria DC, tendo então seus personagens sido incorporados pela editora por meio da *Charlton Comics*, conforme já salientara Vergueiro (2015).

a níveis nunca vistos antes. Com o preço de lançamento na casa dos 10 centavos de dólares, a primeira edição da *Action Comics* teve mais de 500 mil exemplares vendidos, sem contar a distribuição das aventuras do *Superman* por outros *Syndicates* em jornais de todo o mundo e por outras mídias posteriores, como o rádio e o cinema.

Procedendo uma referência contextual, o *Superman* e os super-heróis que o precederam seriam uma alusão e uma válvula de escape de um período de incertezas, fossem elas sociais, econômicas ou culturais. Segundo Harter (2014, p.14):

O Super-Homem se valeria de certas referências coletivas americanas para seduzir os leitores: o culto ao indivíduo, o gosto pela ação, a valorização do campo e de seus valores em detrimento da cidade, local de todos os perigos, a visão maniqueísta do mundo e ainda alusão aos vigilantes, os justiceiros que encarnavam a lei nos primeiros tempos de conquista do Oeste.

A depressão econômica de 1929 e a crise dos ideais de modernidade em um mundo pós “Grande Guerra” foram responsáveis por um período de desestímulo por grande parte da população mundial, em especial o povo estadunidense, principal impulsionador de vendagem das revistas de super-heróis. As aventuras de um ser poderoso o suficiente para resolver não só seus próprios problemas como também os problemas do mundo, tudo isso usando apenas seus próprios recursos, serviu de alento aos leitores e, da mesma maneira, disseminou uma poderosa, abrangente e econômica ferramenta de cultura de massa e entretenimento. Conforme argumenta Vergueiro (2011, p. 148):

A figura do super-herói adquire mais sentido e consegue desenvolver-se melhor em culturas individualistas, nas quais o papel do indivíduo tem preponderância sobre o do grupo. Por esse motivo, os super-heróis podem ser considerados como criações tipicamente norte-americanas ou do contexto cultural algo-saxão e perdem um pouco de seu sentido quando replicados em outros ambientes. Em geral, como aconteceu no caso brasileiro, a produção de super-heróis em outros contextos culturais costuma representar uma imitação bastante limitada do modelo narrativo original, com resultados muitas vezes patéticos, totalmente dispensáveis e – o que é pior – contraditórios em relação à cultura nativa.

A “Era de Ouro” dos quadrinhos foi o período normalmente delimitado entre 1938 (data de publicação da *Action Comics* e do *Superman*) e se estendeu até 1956 com a criação do *Comics Code Authority* - um código de regulação que intensificou a censura sobre o gênero de quadrinhos. O período consolidou não apenas a criação dos super-heróis, mas também definiu parte da sua identidade e popularidade no meio midiático do qual faziam parte. Além da “Era de Ouro” também existiu a “Era de Prata”, que marcou o retorno da popularidade dos quadrinhos de super-heróis, e a “Era de Bronze”, onde muitas questões acerca do gênero da superaventura foram redefinidas.

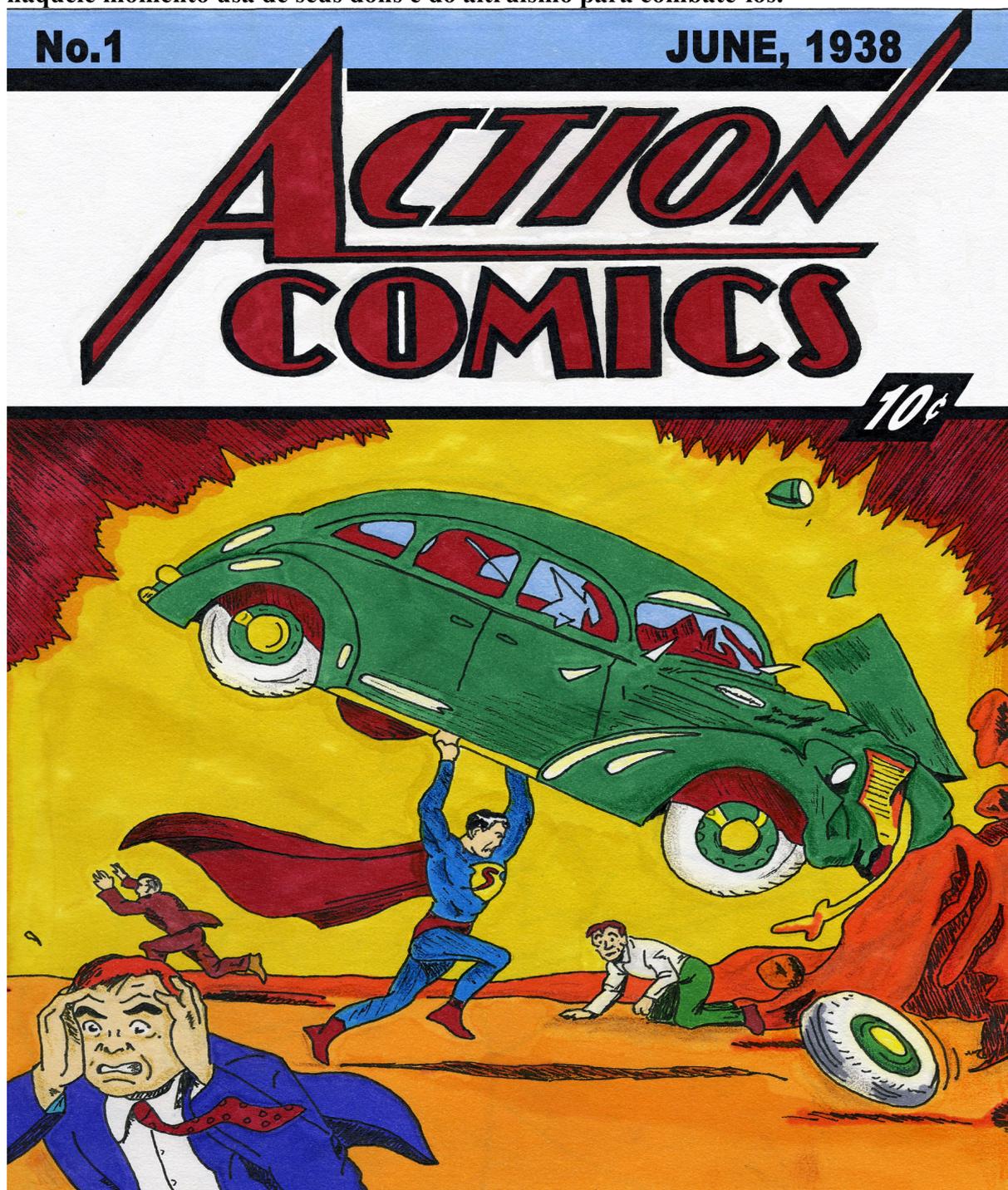
A “era de ouro dos quadrinhos” então, que se iniciou com o *Superman*, perdurou com vigor até meados dos anos 1950. Dentro desse período, o atentado japonês à base militar de *Pearl Harbor*, em dezembro de 1941, colocou os Estados Unidos definitivamente no contexto da Segunda Guerra e isso, de forma positiva, refletiu na popularidade dos super-heróis. Com a guerra e os confrontos, os japoneses e alemães se converteram nos mais recorrentes e populares inimigos dos heróis nos quadrinhos.

O uso desses personagens fantásticos foi importante tanto para entreter, quanto para disseminar ideologias e propagandas. O principal feito resultante foi a venda de bônus de guerra (*war bonds*), com o propósito de financiar o esforço bélico norte americano no conflito. O Capitão América¹⁸, de Jack Kirby e Joe Simon, da *Timely Comics*, se tornou um personagem icônico, consolidado nesse período de guerra. Em sua revista de número um, o capitão aparece esmurrando a face do então Führer alemão, Adolf Hitler. Conforme enfatiza Marny (1970, p. 151):

A guerra entristeceu o mundo inteiro. As forças do bem (democráticas) entram em luta contra as forças do mal (fascistas). O combate que se desenrolava nas cidades míticas de Metrópolis e Gotham City passa daqui em diante a atingir as cidades do nosso planeta. Assistimos então a um fenômeno curioso. Os heróis que faziam a guerra em planetas longínquos mobilizaram-se voluntariamente para participarem no esforço da sua pátria.

¹⁸ Alter ego do norte americano Steve Rogers, que, vítima de um experimento científico financiado pelo governo de seu país, se torna um poderoso super soldado. Sua roupa faria clara alusão à bandeira estadunidense e sua arma (um escudo) faria referência a alguém que só ataca para se defender, o que justificaria muitas das medidas intervencionistas dos EUA.

Figura 4 - A famosa capa da revista *Action Comics* de número 1 (1938) estrelando seu principal astro: o Super-Homem. Se analisarmos esteticamente a imagem, vemos a figura imponente do herói e seu traje azul e vermelho que faziam uma alusão cromática às cores da bandeira dos EUA. No mesmo plano, vemos pessoas apavoradas frente ao poder sobrenatural vislumbrado, onde o homem branco e capa vermelha ergue um carro com mãos nuas e o esmaga na rocha. Fazendo uma análise do quadro em si, as pessoas apavoradas parecem ser transeuntes amedrontados, mas quando se analisa o roteiro interno da revista podemos perceber que se trata de bandidos e que o *Superman* naquele momento usa de seus dons e do altruísmo para combatê-los.



Fonte: Blog Booksteveslibrary

O contexto de guerra contribuiu para popularizar ainda mais o gênero da superaventura, pois seria uma das principais fontes de leitura tanto de soldados quanto de crianças devido ao seu baixo preço e alta circulação. Outro ponto a considerar é que os criadores do *Superman*, Jerry (Jerome) Siegel e Joe (Joseph) Shuster, eram filhos de judeus imigrantes, suas famílias poderiam ter sido vítimas e, portanto, eram resistentes ao regime nazifascista. Outro exemplo reside na figura de Jack Kirby (Jacob Kurtzberg) e Joe Simon (Joseph Simon), também de descendência judaica, os criadores do Capitão América colaboraram com a temática agressiva contra a política alemã e o holocausto judaico. A imprensa e seus veículos midiáticos foram de fundamental importância para essa expressão e resistência. Nas palavras de Sanches (2011, p. 24):

O personagem *Superman* foi criado em meio à ampla efervescência de que a Segunda Guerra Mundial pudesse ser deflagrada a qualquer momento, sendo que, fatalmente, os Estados Unidos teriam que tomar partido mais cedo ou mais tarde, ao passo que o Capitão América fez sua primeira aparição em março de 1941, quando os Estados Unidos estavam prestes a entrar no confronto. Eram tempos de guerra e dentro deste contexto, em suas páginas multicoloridas *Superman* não se preocupou apenas em salvar Lois Lane das mãos de gangsteres; conter trens desgovernados; apaziguar catástrofes naturais; salvar o mundo de ameaças alienígenas e tampouco outras ameaças terrenas – como seu arqui-inimigo Lex Luthor – como também se engajou na Segunda Guerra, sendo visto, combatendo vilões japoneses e nazistas em suas revistas, carregadas de simbolismo e patriotismo.

O uso desses personagens fantásticos foi importante tanto para entreter, quanto para disseminar ideologias e propagandas. O principal feito resultante foi a venda de bônus de guerra (*war bonds*), com o propósito de financiar o esforço bélico norte americano no conflito. O Capitão América²⁰, de Jack Kirby e Joe Simon, da *Timely Comics*, se tornou um personagem icônico, consolidado nesse período de guerra. Na revista de número um, o capitão aparece esmurrando a face do então Führer alemão, Adolf Hitler. Conforme enfatiza Marny (1970, p. 151):

A guerra entristeceu o mundo inteiro. As forças do bem (democráticas) entram em luta contra as forças do mal (fascistas). O combate que se desenrolava nas cidades míticas de Metrópolis e Gotham City passa daqui em diante a atingir as cidades do nosso planeta. Assistimos então a um fenômeno curioso. Os heróis que faziam a guerra em planetas longínquos mobilizaram-se voluntariamente para participarem no esforço da sua pátria.

O contexto de guerra contribuiu para popularizar ainda mais o gênero da superaventura, pois seria uma das principais fontes de leitura tanto de soldados quanto de

²⁰ Alter ego do norte americano Steve Rogers, que, vítima de um experimento científico financiado pelo governo de seu país, se torna um poderoso super soldado. Sua roupa faria clara alusão à bandeira estadunidense e sua arma (um escudo) faria referência a alguém que só ataca para se defender, o que justificaria muitas das medidas intervencionistas dos EUA.

crianças devido ao seu baixo preço e alta circulação. Outro ponto a considerar é que os criadores do *Superman*, Jerry (Jerome) Siegel e Joe (Joseph) Shuster, eram filhos de judeus imigrantes, suas famílias poderiam ter sido vítimas e, portanto, eram resistentes ao regime nazifascista. Outro exemplo reside na figura de Jack Kirby (Jacob Kurtzberg) e Joe Simon (Joseph Simon), também de descendência judaica, os criadores do Capitão América colaboraram com a temática agressiva contra a política alemã e o holocausto judaico. A imprensa e seus veículos midiáticos foram de fundamental importância a essa expressão e resistência. Nas palavras de Sanches (2011, p.24):

O personagem *Superman* foi criado em meio à ampla efervescência de que a Segunda Guerra Mundial pudesse ser deflagrada a qualquer momento, sendo que, fatalmente, os Estados Unidos teriam que tomar partido mais cedo ou mais tarde, ao passo que o Capitão América fez sua primeira aparição em março de 1941, quando os Estados Unidos estavam prestes a entrar no confronto. Eram tempos de guerra e dentro deste contexto, em suas páginas multicoloridas *Superman* não se preocupou apenas em salvar Lois Lane das mãos de gângsteres; conter trens desgovernados; apaziguar catástrofes naturais; salvar o mundo de ameaças alienígenas e tampouco outras ameaças terrenas – como seu arqui-inimigo Lex Luthor – como também se engajou na Segunda Guerra, sendo visto, combatendo vilões japoneses e nazistas em suas revistas, carregadas de simbolismo e patriotismo.

O poder da propaganda de guerra empreendida pela indústria dos quadrinhos foi de inexorável importância. Conforme figura 5, a revista *Action Comics* 58, de 1942, um ano após o ataque aéreo japonês à base naval de *Pearl Harbor*, percebe-se um *Superman* que, utilizando sua excepcional força e dons, move a alavanca motriz de uma gigantesca máquina de impressão gráfica da qual o objeto impresso em larga escala pode ser percebido como um pôster de propaganda contra a ameaça japonesa e nazista. O pôster veicula o texto: “Você pode esmurrar um japa (abreviação pejorativa para japonês) com bônus de guerra e selos”²¹. Pela expressão do herói é possível ver que é consumido do personagem um tremendo esforço e concentração para executar a proeza física, o que imprime um caráter ainda maior de seriedade na transmissão da respectiva mensagem, conforme é inferido da imagem abaixo.

²¹ Tradução do autor.

Figura 5 – *Superman* vendendo bônus de guerra. Revista *Action Comics* 58²² (1942)



Fonte: Site Ohistoriante

²² Traduzindo o cartaz: “Super-Homem diz: você pode esbofetear um japa, com bônus de guerra e selos.

As publicações do *Superman* e de outros personagens não ficariam restritas ao território estadunidense. O Brasil foi o terceiro país do mundo a veicular as aventuras do Último Filho de Krypton, atrás apenas dos Estados Unidos e do México, porém suas primeiras aparições por aqui não foram nos quadrinhos, mas sim nos jornais da época, em especial o “A Gazeta”, sob a forma de tiras diárias. Conforme Callari (2013, p. 44):

A edição de estreia do Homem de Aço no Brasil foi na *Gazetinha*²⁴ #445, de 17 de dezembro de 1938. No ano seguinte, ele tornou a aparecer na edição #562 e, a partir de 2 de maio de 1939, passou a abrilhantar as páginas do tabloide semanal *O Globo Juvenil*, tendo estreado na edição #290. Ao longo do ano inteiro, *Superman* apareceu esporadicamente na publicação e também com menos frequência do que antes na *Gazetinha* – tendo, contudo, protagonizado o *Álbum da Gazeta* #01, de 2 de agosto de 1939, primeira edição nacional que trouxe o herói efetivamente no formato de revista em quadrinhos para os leitores. Foi somente em novembro de 1940 que *Superman* começou a aparecer regularmente em uma publicação específica de quadrinhos. Sua estreia foi na revista *Lobinho* #08, lançada pelo *Grande Consórcio de Suplementos Nacionais*²⁵ e, a partir de então, ele estrelou quase todas as edições. Em paralelo às histórias da *Lobinho*, o Homem de Aço ainda figurou ocasionalmente em outras publicações: *Mirim* #481 (20 de abril de 1941), *Gibi* #344 (2 de julho de 1941), além de continuar saindo em edições do *Globo Juvenil*.

As distribuições marcaram uma disputa editorial entre os amigos Adolfo Aizen e Roberto Marinho, disputa essa que posteriormente convergiu contra a censura – o argumento da censura era que os quadrinhos embruteciam a inteligência, tiravam o gosto pelos estudos e transformavam as crianças em ignorantes e cretinos, sob a égide de Carlos Lacerda e Jânio Quadros, conforme exposto na obra de Gonçalo Junior²⁶. As distribuições de quadrinhos no Brasil não ficariam restritas aos dois grupos editoriais, passando posteriormente para o grupo Bloch (publicações Marvel) e Editora Abril, sendo distribuídas por esses dois selos por mais de duas décadas, atualmente são distribuídas em sua quase totalidade pelo grupo Panini.

Se os anos de 1940 representaram o consolidar das histórias de super-heróis nos quadrinhos, os anos de 1950 representaram um declínio significativo, tanto em suas vendas quando na produção criativa. Sob o respaldo do psiquiatra alemão Friedric Werthan (1895-1981) e seu famoso livro *Seduction of Innocent*, os super-heróis foram inexoravelmente criticados. Acusados de divulgar temas como homossexualismo, delinquência, violência e até mesmo suicídio em suas revistas, os quadrinhos foram submetidos a um rigoroso código de autocensura (*Comics Code Authority*), que definia o que podia ou não podia ser publicado no interior das histórias. Esse regime de censura acabou por

²⁴ A gazetinha configurava o suplemento infantil do jornal A Gazeta.

²⁵ Editora fundada pelo jornalista Adolfo Aizen que posteriormente fundaria a EBAL editora, uma das principais a publicar quadrinhos de super-heróis no Brasil.

²⁶ JUNIOR, Gonçalo. *A Guerra dos gibis: a formação do Mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos 1933-64*. São Paulo, Companhia das Letras, 2004.

barrar a grande expansão que ocorrera na circulação dos quadrinhos durante a “era de ouro”. Outro elemento importante que cooperou para o declínio dos quadrinhos: os principais leitores, que eram crianças, na década de 1940 haviam crescido e o contexto de guerra chegara ao fim, isso causou uma diminuição drástica dos principais leitores.

Figura 6 – Esquerda, revista Globo Juvenil #34 com a figura do *Superman* na capa segurando Adolf Hitler e o Imperador do Japão Hirohito, e a direita revista *Superman* #1 já pela Editora Abril, de janeiro 1984. É importante observar o caráter simbólico e representativo de ambas imagens; na imagem da esquerda o *Superman* segura o que seriam respectivamente o líder alemão Adolf Hitler e o imperador Hirohito, os dois parecem brigar como infantes enquanto o herói os segura como se os mesmos fossem inofensivos para ele. O *Superman* também se apoia sob uma base azul que lembra um globo terrestre, como se o mesmo fosse o centro do planeta. Na imagem da direita vemos um *Superman* que voa imponente sobre a cidade, o que, por sua vez, revela um sentimento de poder e liberdade transmitidos pelo personagem.



Fonte: CALLARI (2013, p. 44)

O final da década de 1950 e início de 1960 marcou o retorno da hegemonia dos super-heróis nos quadrinhos com a denominada “era de prata”. A revista *Showcase*, de número quatro, publicada em 1956, foi responsável por uma releitura do super-herói *The Flash*, um dos principais personagens da *DC Comics*, sob a tutela criativa de Carmine Infantino e Robert Kanigher. Essa publicação recapturou o interesse do mercado pelo gênero da superaventura. A maioria dos personagens teve suas origens recontadas e a maioria dos elementos mágicos presentes na “era de ouro” foram substituídos gradualmente por elementos científicos ou

espaciais. De outro lado, a principal concorrente da DC, a jovem editora *Marvel Comics*, também mostrou extremo vigor em sua equipe criativa. Durante esse período surgiram na editora personagens como: o Homem Aranha, Quarteto Fantástico, Incrível Hulk e o retorno de seu personagem mais icônico: O Capitão América. Personagens são de expressiva popularidade até os dias de hoje. O traço criativo de Infantino e o novo Flash foram responsáveis por recolocar os quadrinhos de volta ao mercado depois de anos de baixas vendas e restrições editoriais impostas pelo código dos quadrinhos. Os traços e visualidade impressos na “Era de Prata” foram mais elaborados do que os dispostos na época da “Era de Ouro”, com riqueza de detalhes principalmente nos cenários e personagens. Para Schumer (Apud Vergueiro, 2011, p.153)

As cidades através das quais o Flash corria eram composições estilizadas de espirais futuristicamente inclinadas. Todas as casas suburbanas vinham de padrões avançados da Califórnia do período. A marca registrada de Infantino, quadros longos e estreitos cheios com figuras magras e esguias, eram tão elegantes e aerodinâmicos como as rabeiras que Detroit estava colocando em todos os carros do período. Tudo o que Infantino desenhava refletia as imagens claras como cristal da América, então promulgadas por Hollywood e Madison Avenue, em seus entretenimentos e publicidade. Enquanto o país entrava em uma era sem precedentes de riqueza e prosperidade com olhos voltados para o futuro, o estilo de Infantino refletia essas noções etéreas de forma mais acurada que seus contemporâneos na DC, Curt Swan, Joe Kubert e Gil Kane, e talvez melhor que qualquer outro artista das revistas em quadrinhos de seu tempo.

A busca por elementos vinculados à questão científica e espacial contribuiu para dar um aspecto de verossimilhança maior aos personagens, visando, desta forma, aproximá-los da realidade dos leitores. As preocupações por características verossímeis foram ainda mais relevantes nos personagens da *Marvel Comics*, principal concorrente da *DC Comics* no mercado de histórias em quadrinhos. Outro elemento importante explorado durante esse período foi o caráter destrutivo e ao mesmo tempo criador da radioatividade. A radioatividade se constitui em um campo de pesquisa e ao mesmo tempo era um tema desconhecido do grande público nas décadas que antecederam a Guerra Mundial até a contemporaneidade. O incidente de Hiroshima e o medo nuclear empreendido pela Guerra Fria fizeram da radioatividade e da energia atômica pautas recorrentes e importantes nas histórias de super-heróis. Muitos personagens, como Capitão Átomo (*Charlton Comics*), Nuclear (*Firestorm* no original da *DC Comics*), Hulk, Homem-Aranha e Demolidor (*Marvel*), tiveram origens vinculadas à radioatividade. Conforme Reblin (2008, p. 56):

O corpo das pessoas afetadas pelo ataque nuclear transformou-se, deformou-se, tornou-se esteticamente horrível. Assim, o medo do desconhecido, da nova tecnologia, foi expresso de maneira criativa e positiva na literatura. Não é coincidência que a maioria dos super-heróis da

casa das ideias (Marvel Enterprises) dessa época possuíam sua origem relacionada à radioatividade como Hulk, Homem-Aranha, Demolidor e os X-mens. Diferente do filme, que remete a origem do super-herói à picada de uma aranha geneticamente modificada, a origem do Homem-Aranha, nos quadrinhos, deve-se à picada de uma aranha radioativa. No universo dos super-heróis, o corpo também se transforma diante da radioatividade, mas de maneira positiva: torna-se sobre-humano. Isso expressa um remorso inconsciente, na literatura, do sentimento americano de ter lançado as bombas. Desse modo, eles revertem o sentimento possível de culpa em algo positivo: a tecnologia atômica torna o corpo bizarro, mas, ao contrário do temido regresso, na literatura, ele se torna o próximo passo da evolução. No contexto da Guerra Fria, caso houvesse um ataque nuclear contra os Estados Unidos, era como se esses estivessem transmitindo seu recado: “enquanto o corpo de vocês regrediu, o nosso evoluirá!”. Por esse motivo, mais que Hulk, Demolidor, e Homem-Aranha, que são frutos de um acidente de radioatividade, os X-Mens já nascem com seus superpoderes, eles são os descendentes da experiência atômica.

Nesse passo, o “estilo Marvel” primava pela busca incessante de elementos quotidianos para composição de suas histórias. O grupo de personagens, criado por Stan Lee, *The Fantastic Four* (Quarteto Fantástico no Brasil), principal veículo de vendas durante muitos anos, fez uma alusão quase direta à corrida espacial, que se empreendeu nos anos de 1960, aliado a uma temática e arcabouço de ciência desconhecida, instável e transformadora. Os integrantes do Quarteto ganharam habilidades extraordinárias quando foram expostos a uma espécie de energia cósmica espacial durante uma viagem de testes ao espaço. Seu principal vilão, Victor Von Doom (ou Doutor Destino no Brasil), era um gênio científico e governante da Latvéria²⁷, um personagem autoritário e tirânico que carregava muitas das características dos “comunistas” destacadas durante o período macarthista.

²⁷ País ficcional presente no universo da editora Marvel situado no Leste Europeu entre a Hungria, Romênia e Sérvia, cercado pelos Montes Cárpatos, suas principais etnias seriam de germanos, romenos e ciganos.

Figura 7 – Esquerda, a revista *ShowCase* #4, de 1956 que seria responsável por marcar o retorno do sucesso das revistas de super-heróis e a aclamada “Era de Prata”; O Flash desta geração seria um fruto ainda mais perceptível da virtude desconhecida da ciência; ao ser atingido por um raio enquanto entrava em contato com produtos químicos de seu laboratório, o jovem Barry Allen adquire uma velocidade sobre-humana. A roupa azul e vermelho de seu antecessor seria substituída por um collant vermelho com detalhes amarelos. Se analisarmos com atenção a imagem podemos observar que o Flash transita por todos os quadros do desenho até finalmente transpor os limites de aprisionamento dos quadros e literalmente “rasgá-lo”; esta seria uma premissa marcante nas histórias do novo Flash, onde, sua velocidade adquiriria níveis tão impressionantes que o mesmo não se restringiria apenas à sua temporalidade e espaço atingindo muitos outros no decorrer de suas histórias, o que impactaria em uma sensação de plena liberdade expressa desta vez por meio da velocidade. A imagem à direita mostra a primeira edição do Quarteto Fantástico em 1962, onde, ao analisarmos a imagem percebemos o ambiente hostil e misterioso do espaço. Enquanto a exposição cósmica conferiu poderes sobrenaturais aos pesquisadores e amigos Reed, Sue, Jhonny e Ben os mesmos vieram com manifestações imprevisíveis principalmente no caso de Ben que teve seu corpo fundido como pedra de forma permanente e irreversível o que mostra o caráter instável e ao mesmo tempo instigante que a ciência empreenderia no século XX.



Fontes: Terrazero e Omelete

A reconfiguração dessas histórias, do final dos anos 1950 até a década de 1980, foi marcada pelo fim do combate aos inimigos nazifascistas (típicos na década de 1940) e sua substituição cada vez mais expressiva pelo novo inimigo: os comunistas. Em ambas as editoras, *DC Comics* e *Marvel Comics*, a força expressiva da retórica anticomunista e o clima de tensão gerado pela Guerra Fria e suas ameaças atômicas geraram um forte arcabouço criativo para o desenvolvimento das Hq's de superaventura. Além do Quarteto Fantástico, Stan Lee, uma das mentes criativas mais importantes da nova safra de artistas da década de 1960, foi autor também do Incrível Hulk, alter ego do cientista físico-nuclear Bruce Banner, vítima de uma explosão de radiação gama. Hulk, embora herói, representava, conforme descrito anteriormente, a instabilidade da força radioativa e da força atômica, o poder destrutivo manifestado através do medo e da raiva. Uma criatura que, ao menor sinal de conflito, não media esforços para destruir tudo e todos ao redor. O mesmo aconteceu nas aventuras de outro famoso personagem da mesma editora: o Homem de Ferro. Seus arqui-inimigos, Mandarim e Dínamo Escarlate, representavam, respectivamente, a força oriental comunista suscitada pela Guerra do Vietnã e um robô soviético moderno com capacidades destrutivas e megalomaniacas a serviço do mundo comunista.

1.1 Século XX - Conflito e Guerra Fria

O século XX ficou marcado por seus inúmeros conflitos, um dos mais representativos foi o da bipolaridade mundial que se estabeleceu denominado Guerra Fria. Um conflito que antagonizou os Estados Unidos da América e a então União das Repúblicas Socialistas Soviéticas. Ambas as potências saíram fortalecidas pós 1945, com a vitória dos aliados e os destacados papéis exercidos por ambas as potências nesse processo, bem como pela rendição da Alemanha nazista. Em especial, o mundo soviético conseguiu sobreviver aos percalços e destruição massiva da guerra mesmo sem expressiva ajuda financeira do Ocidente, pois converteu sua força militar, seus soldados, em mão de obra para a reconstrução do seu país e, apesar dos sacrifícios exigidos, sua reconstrução foi relativamente rápida.

Sobre o outro polo, através da Doutrina Truman e do Plano Marshall, os Estados Unidos, por sua vez, forneceram os subsídios necessários à reconstrução da Europa Ocidental, já que a maioria dos países havia se tornado importador, bem como para o desenvolvimento de um mercado mundial estável. Os acordos de Bretton Woods, que viabilizaram a busca por uma estabilidade econômica sob a égide do Fundo Monetário Internacional (FMI), permaneceram sob a gestão e influência hegemônica dos EUA, então o maior mercado capitalista do ocidente, tendo como base o dólar norte-americano.

Todavia, a URSS, sob o domínio russo, obteve grandes concessões no pós-guerra: o país se recuperou economicamente através de um amplo desenvolvimento da indústria, principalmente a indústria de base, recuperou-se demograficamente das perdas na guerra contra o Eixo e buscou solucionar os problemas da agricultura e qualidade de vida de sua população. A URSS ultrapassava os Estados Unidos na corrida espacial e mantinha um forte arsenal bélico, incluindo as temíveis armas atômicas. Ademais, conseguiu expandir de maneira expressiva seu território, em particular no leste europeu. Adicionalmente, a força política comunista chegou à Ásia, à China e a outros países como a Coreia do Norte e Vietnã do Norte, o que colaborou para incomodar o ocidente capitalista. Conforme expressa Frieden (2008, p. 344):

A visita de Nikita Khrushchev aos Estados Unidos em 1950 e 1960 virou manchete nos jornais de todo mundo. Quando o líder soviético bateu os pés com raiva no parlatório enquanto discursava nas Nações Unidas na década de 1960, os ocidentais ridicularizaram o camponês pouco sofisticado que agora liderava o maior país do mundo. No entanto, quando ele disse que até 1980 a economia da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas seria maior que a dos Estados Unidos, ninguém riu. Os soviéticos derrotaram os Estados Unidos na corrida espacial com o Sputnik em 1957 e um ano mais tarde lançaram a primeira nave espacial pilotada por um homem. Grosso modo ou não, o socialismo soviético parecia ser um verdadeiro rival do capitalismo.

Historiograficamente, a Guerra Fria se apresentou sob múltiplas perspectivas. Conforme argumenta o historiador Sidnei Munhoz (2004, p. 264), dentre as importantes matrizes de estudo sobre a Guerra Fria, se destacariam a ortodoxia, a história oficial soviética, o revisionismo, o pós-revisionismo e o corporativismo³⁰. De tais perspectivas, devo destacar com maior ênfase a perspectiva pós-revisionista, que se hegemonizou no ocidente e seu principal expoente teórico foi o norte americano John Lewis Gaddis. A concepção pós-revisionista visa uma ruptura com as anteriores concepções sobre o conflito, fomenta uma história definitiva sobre a Guerra Fria, para isso firma uma relação imparcial e neutra. Conforme argumenta Munhoz (2004, p. 266): “Gaddis procura se fixar em uma aparente postura de neutralidade e imparcialidade para, na sequência, analisar empiricamente a validade das teses tradicionalistas e revisionistas, mantendo, contudo, uma perspectiva pró-ocidental e muito próxima das teses ortodoxas.” Sob esta ótica, Gaddis não abandona os paradigmas ortodoxos, para ele o pós-guerra transformou os Estados Unidos em uma nação imperial, protetores do mundo ocidental frente ao expansionismo soviético.

Outro importante autor a criticar a posição de Gaddis é o britânico Tony Judt. Para Judt, Gaddis descreveu a Guerra Fria como um conflito quase maniqueísta, essencialmente estratégico e calcado na polaridade entre duas superpotências. Palavras do autor (2010, p. 410):

Qualquer história da Guerra Fria que dedicar atenção prioritária a essas questões de alta estratégia tende a fixar-se firmemente nas Grandes Potências. Assim é no caso de Gaddis. Contudo, sua profunda familiaridade com a história da política externa norte-americana não se faz acompanhar por um conhecimento comparável das fontes e da psicologia dos cálculos estratégicos soviéticos. O relato de Gaddis sobre os estadistas norte-americanos e seus atos é detalhado e vívido. A cobertura do comportamento soviético, em contraste, é convencional e bidimensional. O que emerge é uma história da Guerra Fria narrada como confronto de superpotências, em boa parte visto pela perspectiva de uma das potências apenas.

A reflexão foi alongada por ser fundamental aos propósitos deste trabalho, uma vez que a concepção dos quadrinhos do período mencionado foi calcada nessa postura

³⁰ A ortodoxia norte-americana afirma que a URSS foi responsável direta pela Guerra Fria, tendo em vista que iniciou uma política agressiva de expansão territorial, bem como se recusou a sair dos territórios ocupados mediante a força. Nessa perspectiva, os conflitos entre EUA e URSS seriam inevitáveis, pois era parte de um projeto de resistência do ocidente (liderado pelos EUA) à dominação mundial comunista. Conforme Munhoz (2004, p. 264), tal percepção seria evidenciada por George Kennan sob a visão da diplomacia norte-americana em suas obras *Longo Telegrama* (1946) e em *Sources of Soviet Conduct* (1947). A ortodoxia soviética, por sua vez, afirma que os EUA foram responsáveis diretos pelo conflito, tendo por base o descumprimento dos norte-americanos aos acordos firmados durante a Segunda Guerra Mundial. Desta forma, a Guerra Fria era o resultado direto da luta de classes e seus reflexos.

maniqueísta. É importante evidenciar que a análise da conjuntura endossada nas HQ's foi muito questionada, mas, certamente, alimentava um imaginário ocidental de modo geral, em particular nos Estados Unidos. Judt também critica o excesso de silêncios na obra de Gaddis que praticamente ignora a influência da Guerra Fria na Europa Ocidental e seus impactos perceptíveis nos países africanos e também na América Latina. Para Judt (2010, p. 412-413), “John Lewis Gaddis escreveu uma história da Guerra Fria norte-americana: vista dos Estados Unidos, vivida pelos Estados Unidos e contada do modo mais agradável à maioria dos leitores norte-americanos”.

Independente da análise proposta, a Guerra Fria imprimia um sentimento de medo, no qual ameaças e a iminência de uma catástrofe nuclear parecia realmente possível, bastava saber quem primeiro apertaria o gatilho. Conforme salienta o britânico Eric Hobsbawm (1995, p. 224):

Gerações inteiras se criaram à sombra de batalhas nucleares globais que, acreditava-se firmemente, podia estourar a qualquer momento, e devastar a humanidade. Na verdade, mesmo os que não acreditavam que qualquer um dos lados pretendia atacar o outro achavam difícil não ser pessimistas, pois lei de Murphy é uma das mais poderosas generalizações humanas (“se algo pode dar errado, mais cedo ou mais tarde vai dar”). À medida que o tempo passava, mais e mais coisas podiam dar errado, política e tecnologicamente, num confronto nuclear permanente baseado na suposição de que só o medo da “destruição mútua inevitável” (adequadamente expresso na sigla MAD, das iniciais da expressão em inglês – mutually assured destruction) impediria um lado ou outro de dar o sempre pronto sinal para o planejado suicídio da civilização. Não aconteceu, mas por cerca de quarenta anos pareceu uma possibilidade diária”.

A Guerra Fria alimentou um regime de hostilidade constante expresso através de ações políticas e econômicas, bem como por um forte apelo midiático, foi assim figura presente em jornais e revistas do mundo todo, não se exclui, portanto, os quadrinhos. A política armamentista empreendida pelo conflito definiu muitas das ações intervencionistas desenvolvidas tanto pelos EUA quanto pelas URSS no referido período. Segundo o britânico Edward P. Thompson (1985, p. 24):

Os armamentos, certamente, são coisas. Seu incremento não é independente de decisões políticas. A política, ela mesma, pode ser militarizada: e as decisões sobre armamentismo impõem hoje as escolhas políticas de amanhã. Os armamentos assim, revela, são também agentes políticos

A política armamentista consolidada durante o século XX, que se reforçou com a Guerra Fria, compreendeu o que para Thompson é denominado “Exterminismo”, o então

estágio final da civilização, quando, por sua vez, os povos seriam vítimas das ameaças e abusos do poder bélico nuclear. Ainda nas palavras de Thompson (idem, p. 49):

O exterminismo simplesmente se confronta consigo mesmo. Ele não explora uma vítima: ele enfrenta um igual. A cada tentativa de dominar o outro, ele traz à existência uma contraforça equivalente. É uma contribuição não-dialética, um estado de antagonismo absoluto, onde ambas as potências crescem com o enfrentamento, o que só pode ser resolvido pelo extermínio recíproco.

Não é possível precisar quando se inicia tais embates, tendo em vista que alguns historiadores, como o caso de Judt (2007), pontuam seu surgimento já a partir de 1920 com a retirada da Rússia da Primeira Guerra e a instauração da reforma política socialista. Já para Munhoz (2004, p. 264), “foi a repercussão dos artigos de Lippmann a responsável pela universalização do termo Guerra Fria para qualificar os conflitos envolvendo a União Soviética e os Estados Unidos após a conclusão da Segunda Guerra Mundial³¹”. Embora seu surgimento seja controverso, a queda do Muro de Berlin, em 1989, juntamente com o esfacelamento do bloco comunista, sinaliza quase um consenso quanto ao fim da Guerra Fria.

Um elemento importante a se analisar sob as lentes da Guerra Fria é o desenvolvimento da política anticomunista, principalmente no final da década de 1940 até meados de 1950, com a perspectiva macarthista e as “cartilhas” anticomunistas de John Edgar Hoover³², então diretor do *Federal Bureau Investigation* (FBI). Durante o referido período, muitas pessoas foram caçadas e acusadas de práticas subversivas “traidoras” da democracia, principalmente no meio acadêmico e artístico, como foi o caso do cineasta e ator Charlie Chaplin. O comunismo nos EUA tinha se tornado um inimigo interno a ser combatido de maneira ferrenha e inexorável por atentar contra o modo de vida americano e os valores político-morais da sociedade. Nas palavras de Hoover (1958, p. 77 e 178):

O partido comunista dos Estados Unidos da América trabalha dia e noite para promover a conspiração comunista na América. Virtualmente invisível para olhos não-comunistas, sem ser embaraçado pelo tempo, pela distância e pela legalidade, esta ramificação bolchevista está em progresso. O Partido Comunista dos EUA está bolchevizando seus membros e criando fantoches em toda a extensão do país. O Partido americano, aos olhos do Kremlin, tem por

³¹ Conforme Munhoz (2004, p.276), Lippmann veiculou uma série de artigos no New York Herald Tribune, em 1947, com críticas a *The Sources of Soviet Conduct* publicado por G. F. Kennan sob o pseudônimo de Mr X. Posteriormente, ainda em 1947, Lippmann publicou o conjunto desses escritos sob o título de *The Cold War: a Study in U.S. Foreign Policy*.

³² Dentre outras ações, J. Edgar Hoover escreveu livros que se tornariam verdadeiros manuais de combate ao comunismo, principalmente no interior dos EUA. Dentre essas obras podemos destacar a denominada *Masters of Deceit: the story of communism in América and how to fight it*. (Mestres do Embuste: a história do comunismo na América e como combatê-lo) e o *A Study of Communism* (Estudo Sobre o Comunismo) datadas de 1958 e 1962, respectivamente.

objetivo ultimar a captura do poder na América e, para levar a cabo esse propósito, procura “educar” nos métodos do comunismo todos os que quiserem aprender [...]

A meta final do Partido Comunista é o estabelecimento de uma América Soviética. Por mais de uma geração, nunca os comunistas americanos esqueceram-se de sua aliança com a União Soviética. Esta é a estratégia final do Partido Comunista dos Estados Unidos.

O comunista era, em essência, uma figura antagônica, o inimigo, uma “falsa religião”, traidor da democracia e da liberdade, alguém pronto para arriscar sua vida em prol dos ideais do bolchevismo soviético. Não bastando relatar e definir sua concepção sobre o comunismo, Hoover buscava uma forma de identificação e combate contra esses inimigos no seio da sociedade norte-americana, para tanto incluiu em suas obras procedimentos de como identificar comunistas e como lidar com tal problema.

Em sua obra *Study of Communism*, Hoover ressaltou uma conceituação do comunismo e seus aspectos. Para ele, tal modelo político, cultural e social se apodera de pessoas e nações desiludidas e que, sobretudo, culpa o capitalismo pela falta de desenvolvimento em amplas áreas da sociedade e de infraestrutura. O modelo soviético, desta forma, é exaltado como exemplo, tendo em vista que a União Soviética conseguira reconstruir seus países arrasados pela guerra de maneira rápida e eficaz, como também tivera avanços significativos na área bélica e de informação. Contudo tais percepções não passariam de ilusões, significando de maneira inexorável a oposição da promessa de desenvolvimento. O comunismo explorava, mediante tais ilusões, a implantação de uma ditadura opressora e totalitária que, em uma busca doentia pelo poder e controle, privaria a sociedade de liberdade em troca de um desenvolvimento sobremodo inferior ao do ocidente capitalista. Entretanto o autor argumentou que, para muitos adeptos das práticas comunistas, o véu da ilusão havia caído, e eles passaram então a enxergar a “verdadeira” essência do comunismo, Hoover (1964, p. 21):

Despida de suas fraudes, a ilusão do comunismo fica exposta em toda sua brutalidade. Não é de se admirar que a desilusão se apodere de muitos, outrora atraídos pelo comunismo. A sua verdadeira natureza constitui uma negação de tudo aquilo em que eles acreditavam e pelo que fizeram sacrifícios sem conta. Os desiludidos do comunismo ficam assombrados com o vasto abismo que há entre os princípios e as táticas comunistas e ficam atônitos ante a diferença entre o que o comunismo promete e o que realiza. Onde o comunismo promete abundância, os desiludidos veem a fome. Veem a tirania apesar de o comunismo prometer liberdade. Veem a brutalidade, o controle do pensamento, a opressão e a degradação humana onde o comunismo prometia libertação, justiça e o surgimento de um novo homem comunista, em uma sociedade melhor. Veem a exploração desumana, não só de indivíduos, mas de nações inteiras, por um movimento que jura acabar com a exploração do homem pelo seu semelhante.

É importante ressaltar tais reflexões, pois essa visão, reiterada durante o macarthismo, foi elemento fundamental no substrato identitário norte americano e na concepção de um imaginário anticomunista que se engendrou na sociedade, não apenas dos EUA, mas em

várias partes do globo. Tal imaginário anticomunista, desenvolvido durante a Guerra Fria, influenciou de maneira contundente as histórias em quadrinhos, em específico o gênero da superaventura e super-heróis, que é o cerne deste trabalho. A mudança no panorama político, econômico e cultural do mundo no pós-guerra e a guerra contida e silenciosa entre Estados Unidos e União Soviética constituíram elemento fundamental durante o restabelecimento e repaginação das histórias de super-heróis, sendo ponto recorrente durante toda a “era de prata” dos quadrinhos até possivelmente a década de 1990, com o fim pontual da Guerra Fria.

1.2 Comunismo: Super-Heróis e Superaventura

A guerra fria foi um elemento fundamental para se repaginar vários super-heróis, afinal os comunistas agora apropriados como inimigos em potencial, aptos a substituir os nazistas, renderiam boas histórias. A grande maioria dos personagens surgidos nas décadas de 1960 e 1970, como já relatado anteriormente, tiveram como arcabouço temático as agruras da Guerra Fria. No âmbito da *DC Comics*, muitos de seus personagens tiveram suas origens recontadas, sedimentando-se em paradigmas científicos e espaciais, abandonando significativamente as origens e elementos mágicos e mitológicos. Na editora *Marvel Comics*, essa perspectiva tornou-se ainda mais evidente: compondo parte dos elementos responsáveis por definir seus personagens, a editora buscava uma maneira de elaborar heróis mais próximos à realidade daqueles que liam os quadrinhos dedicados a essa temática. Um de seus personagens mais conhecidos e de indiscutível vendagem, o Homem Aranha (*Spiderman* no original), era repleto de inseguranças acarretadas pela adolescência, além de mesclar a necessidade de responsabilidade em ajudar as pessoas com seus dons sobre humanos, daí o mote da série: “com grandes poderes vem grandes responsabilidades”. Não bastasse esse elemento, o jovem Peter Parker, identidade civil do Homem Aranha, seria ridicularizado na escola e teria que trabalhar como fotógrafo *freelancer* no Clarim Diário para ajudar nas despesas domésticas, lidando constantemente com dificuldades financeiras. Além dos inimigos comunistas como Rino (Aleksei Mikhailovich) e Sergei Kravinov, várias revistas do personagem passaram a abordar temáticas complexas e temas de cunho social como drogas, feminismo, violência doméstica e desigualdades sociais. Tantas preocupações não ficaram restritas às histórias do Homem Aranha, mas perpassaram por vários títulos e personagens, tanto da *Marvel* quanto da *DC Comics*.

As transformações não foram exclusivamente resultado da Guerra Fria, mas refletiram também as crises no mercado editorial, principalmente na *DC Comics*, cujos títulos perderam cada vez mais o interesse do público. A editora usou então esta guinada para o enfoque de problemas sociais como uma alternativa na busca por novos leitores. O conjunto de problemáticas promoveu o surgimento do que alguns denominariam como “era de bronze” dos quadrinhos. Embora tal concepção seja controversa e tampouco um consenso teórico metodológico, deve-se frisar que é perceptível uma mudança no corpo das histórias em quadrinhos a partir das décadas de 1970 e 1980, principalmente no que reporta a sua problemática interna. Todavia essas mudanças não foram significativas a ponto de romper com as mudanças empreendidas pela “era de prata”, não ocasionaram a ruptura com o

paradigma artístico, foram responsáveis apenas por trazer uma dinâmica mais madura e complexa estrutura artística e narrativa aos quadrinhos.

Em razão dessa perspectiva, a influência da Guerra Fria e seus elementos não ficaram ausentes das histórias do *Superman*. Muitos de seus poderes e elementos foram reformulados durante a “era de prata”. Seus poderes foram sensivelmente reduzidos a fim de buscar uma maior verossimilhança e equilíbrio com outros personagens, suas histórias passaram a abordar temáticas complexas como autoconhecimento e busca pessoal por um lugar no mundo, elementos morais e ideológicos. A título de exemplo, a história publicada por Elliot Maggin na revista *Superman*, de número 247 (datada de 1972), aponta um dilema: precisa haver um *Superman*? A história questiona o papel do super-herói e suas responsabilidades com a humanidade. Ao se defrontar com uma ameaça espacial, o Homem de Aço tem suas forças completamente exauridas, tendo se recuperado por meio do apoio dos Guardiões do Universo³³ em seu planeta natal. Contudo, recuperado, o personagem é confrontado por seus anfitriões, pois os mesmos acreditam que sua presença intervencionista é prejudicial à terra. A partir de então, o *Superman* passa a questionar sua posição entre os humanos e qual a possível extensão de suas interferências, promovendo assim um debate existencial, ideológico e moral. O herói chega ao fim do arco com a ideia de que a humanidade merecia a oportunidade de se desenvolver sem sua ajuda. A história, conforme Callari (2014, p. 114):

A história é, na verdade, uma grande metáfora para o envolvimento dos Estados Unidos na Guerra do Vietnã – um dos mais desastrosos momentos da história da nação – recém encerrada na época. A mensagem transmitida pelo texto de Maggin é clara: precisa haver um limite para o grau de envolvimento de uma cultura (supostamente) mais privilegiada com outra menos.

A própria capa emblemática da edição 247 da revista mostra um personagem sendo assolado pela culpa, expressada facialmente de forma angustiante, ao mesmo tempo em que seus acusadores (os Guardiões do Universo) lhe imputam a culpa por intervir diretamente nos assuntos da humanidade.

³³ Uma raça de seres azuis nativa do planeta Oa, dotados de grande sabedoria e poderes cósmicos recorrentes nas histórias do Lanterna Verde (outro personagem da editora).

Figura 8 – A capa do *Superman* #247, com história escrita por Elliot Maggin (1972). No balão expresso pelos Guardiões destacam-se os dizeres: “Nós... os Guardiões do Universo... consideramos o Super-Homem da Terra culpado... – “Culpado de crimes contra a humanidade! Analisando-se esteticamente a imagem, podemos perceber um *Superman* cuja face expressa culpa, sentimento esse derivado de uma autocrítica, de que, tudo que o personagem fez pela humanidade nos últimos anos passa a ser questionado. A figura dos guardiões disposta ordenadamente no quadro e apontando os indicadores para o herói, faz dos mesmos juizes de direito, imputando ao *Superman* o sentimento de culpa que lhe assola, e o veredito final é de que o personagem é culpado. A face desesperada do herói se mostra através do excesso de expressividade no rosto mediante o emprego de sombras e rugas, onde os dentes cerrados e os punhos fechados reforçam a ideia de desespero e aflição.

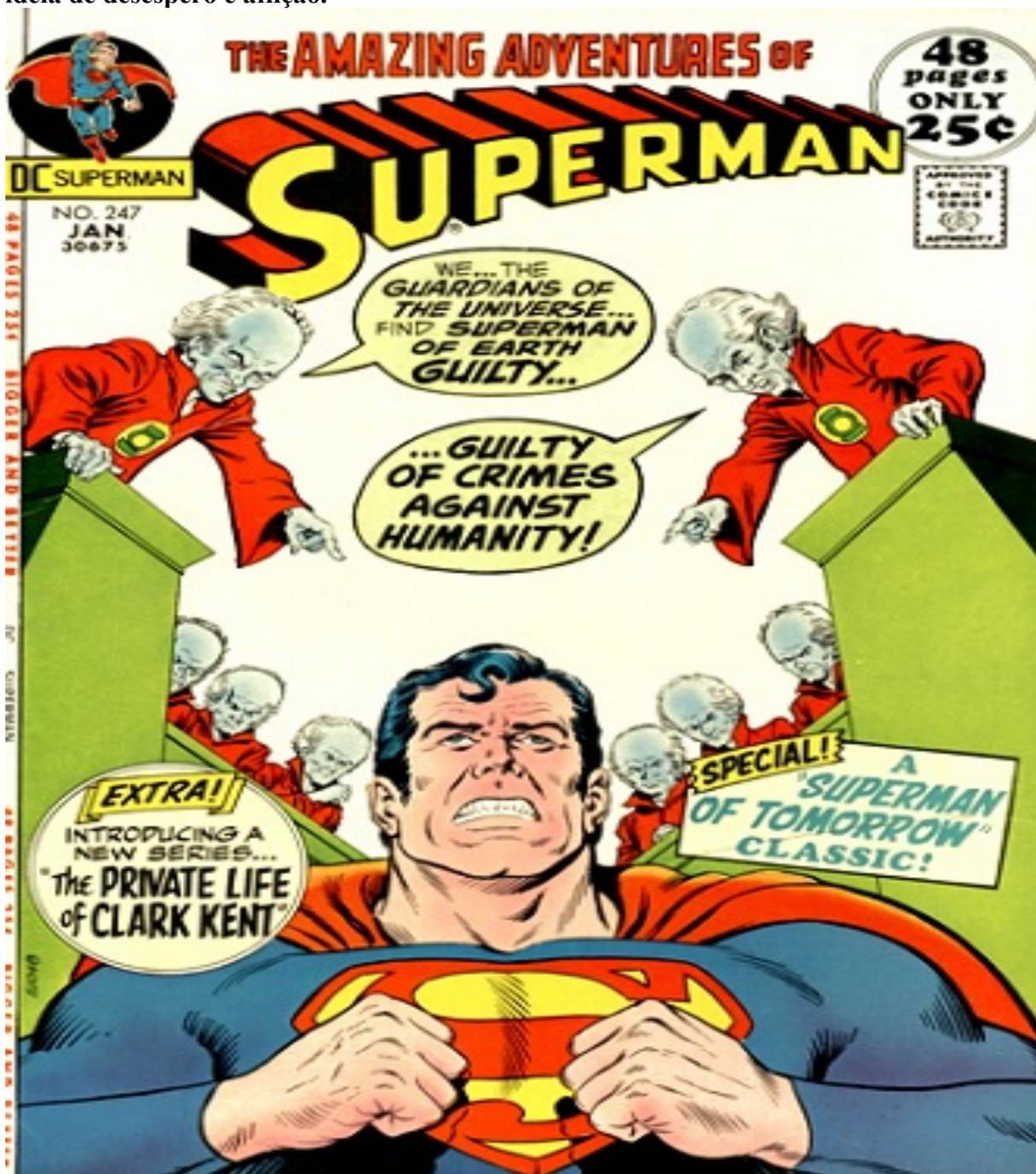


Figura 9 - A imagem mostra em *Superman – Peace on Earth* de Alex Ross, uma cena marcante na qual o personagem sobrevoa o Brasil. A frase acima expressa no quadro esboça os dizeres: “Em seguida, voo para o sul, rumo a países onde quase não existe meio-termo entre a riqueza e a pobreza. A grande cidade abaixo é um doloroso exemplo deste abismo. Daqui de cima, ela parece uma joia, linda e brilhante.” Tais dizeres, reforçados pelos elementos imagéticos e os traços realistas do artista, elencam um dos problemas mais basilares da sociedade brasileira – as desigualdades sociais. O mosaico formado por favelas e condomínios de luxo que por sua vez margeiam as praias repletas de turismo e beleza natural, reforçam uma contradição entre o belo e o feio, entre riqueza e pobreza a níveis de extremidades bem definidas. O uso de aquarelas e traços de realismo é algo marcante nas histórias descritas por Ross e algo que corroboraria por definir seu estilo dos demais artistas. Entretanto, a necessidade de intervencionismo de um herói estadunidense toma sua forma ainda mais perceptível tendo em vista de que o herói observa a cidade de cima, e embora o mesmo faça um exame de consciência sobre tais contradições sociais e econômicas, a ação do mesmo se limita a efeitos paliativos e esporádicos, não visando medidas de transformação estrutural no espaço analisado, tais como as medidas de intervenção política dos EUA.



Fonte: Ross e Dini, 2007.

A política intervencionista não era algo restrito à revista *Superman* 247. Outro arco importante do personagem, escrito já na década de 1990, e denominado *Peace on Earth* (Paz na Terra, no Brasil), foi responsável por narrar a intervenção do homem de aço na política internacional. Escrito em 1998 pelo norte americano Paul Dini e com os traços realistas de Alex Ross, na respectiva história o *Superman* deixa de lado o combate aos tradicionais supervilões para focar em problemas reais e de escala global como a fome mundial. Ao tentar

solucionar problemas de abastecimento alimentar, o herói é confrontado e agredido com armas por um governo militarista e totalitário em uma das nações a que oferece auxílio, e tem sua ajuda recusada. Nesse caso o personagem faz um exame de consciência, avalia os possíveis resultados de suas ações intervencionistas em solo estrangeiro. O herói faz também uma reflexão ética da humanidade, confronta o desenvolvimento tecnológico e econômico por ser incapaz de resolver problemas de importância simples e estrita, traz assim uma importante mensagem moral.

A Guerra Fria, no que tange a sua influência nos quadrinhos, e em específico à *DC Comics*, não influenciou estritamente o *Superman*, influenciou também outros importantes personagens e histórias na editora como *Batman*³⁵ e a Mulher Maravilha. A minissérie intitulada *Dark Knight Returns (Batman: O Cavaleiro das Trevas, no Brasil)*, publicada em 1986 pelo estadunidense Frank Miller, foi um elemento de influência para muitas histórias de super-heróis que surgiram posteriormente. A Hq centrou-se em um protagonista mais velho e decadente, o *Batman* teria entre 50 a 60 anos na respectiva história, que, ao ver a cidade assolada pela violência de uma gangue, volta às ruas para combater novamente o crime. Porém, no respectivo arco, a atividade de vigilância - o que incluiria as atividades do *Batman* - era severamente combatida por um governo intervencionista, personificado pelos Estados Unidos, cujo principal campeão e agente de regulação era o *Superman*. Sendo assim, *Batman* e *Superman* iniciam um confronto direto tanto físico quanto ideológico. Conforme expresso no trabalho de Krakhecke (2009, p. 75-76):

O duelo entre os dois super-heróis, porém, é adiado pela invasão do exército norte americano à ilha fictícia de Corto Maltese, uma nação simpatizante dos soviéticos localizada no Caribe, numa possível referência a Granada, invadida pelo exército estadunidense em 1983, ou mesmo Cuba, principal aliado da URSS na América. A partir desse momento a história passa a se desenvolver em dois planos narrativos. O primeiro deles mostra *Batman* salvando a cidade de Gotham, enfrentando a gangue Mutante e em seguida seus tradicionais vilões Duas-Caras e Coringa. No outro plano, *Superman* auxilia os EUA no combate à União Soviética garantindo sua vitória, ainda que o país sofra retaliações nucleares por parte dos soviéticos. Por fim, o clímax na Hq se dá quando *Batman* e *Superman* finalmente se enfrentam, em um duelo físico e moral. De um lado *Superman*, o “homem de aço”, que como veremos, seria uma espécie de guardião do governo estadunidense, e de outro, *Batman*, que não apenas deseja retomar a cidade do crime, mas também alertar a sociedade para as mazelas de sua época, inclusive questionando as próprias ações políticas da casa branca. A vitória de *Batman*, portanto, significa uma vitória sobre o obscurecido governo norte-americano, pois, ao final da Hq, *Superman* é posto a refletir sobre seus atos e, uma vez que ele de alguma forma representa o

³⁵ O *Batman* seria, juntamente com o *Superman*, um dos principais personagens da *DC Comics*, desde seus respectivos surgimentos, até os dias atuais. Tendo seus pais sido assassinados por um marginal após estes saírem do cinema o jovem Bruce Wayne vagou pelo mundo em busca de treinamento marcial e instintivo, se transformando posteriormente no *Batman*, levando punição àqueles que transgredem a lei em Gotham, sua cidade natal.

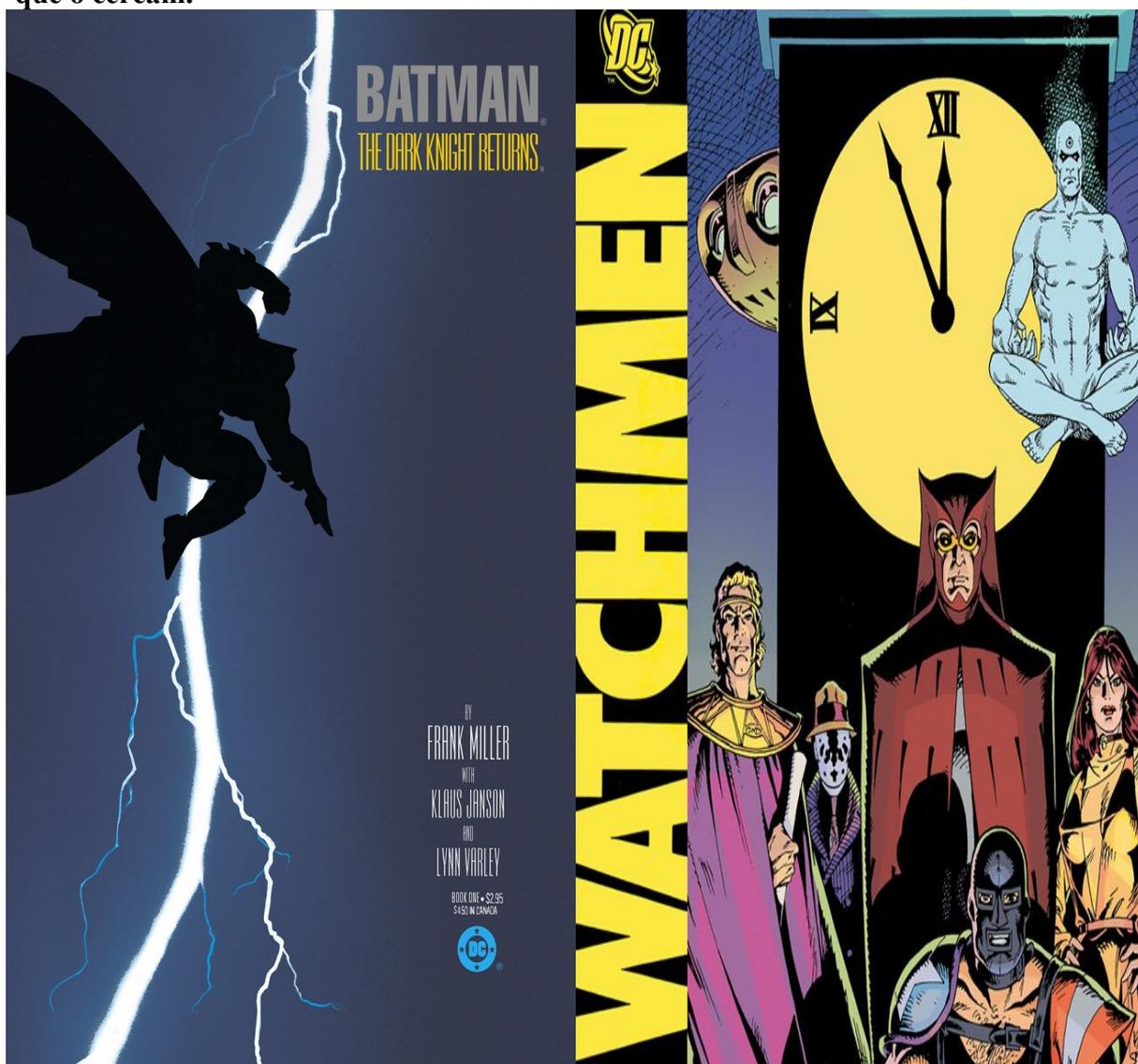
próprio governo estadunidense, é como se *Batman* convidasse o leitor a refletir sobre os atos do governo.

Essa história representa uma mudança de estrutura narrativa acerca da superaventura e seus super-heróis. Muitas histórias após o lançamento da obra de Frank Miller adotariam a retórica madura e sombria desenvolvida para seus personagens, como foi o caso de *Watchmen*, escrita pelo britânico Alan Moore entre 1986 e 1987, com traço artístico de Dave Gibbons. Em *Watchmen*, protagonizado por diversos personagens adaptados de ícones da *Charlton Comics* (então fundida à *DC Comics*) como Rosrchach (Questão), Dr. Manhatam (Capitão Átomo) e Coruja (Besouro Azul), Moore parte da indagação de como seria o mundo se os super-heróis realmente existissem. No arco narrativo que se passa em 1985, os EUA vencem a Guerra do Vietnã graças ao apoio do super-herói com poderes quase divinos: Dr. Manhatam e um grupo de vigilantes denominado Minutemen, os personagens trabalhavam sob a tutela e supervisão do governo estadunidense. Dr. Manhatam e o grupo também seriam responsáveis por sufocar o caso Watergate³⁶ e manter Richard Nixon no poder com grande apelo popular, reeleito pela terceira vez. O ambiente de tensão estabelecido entre Estados Unidos e União Soviética quase levou o mundo a uma catástrofe nuclear global e o clima de tensão e medo devido a tais eventos era constante. Por fim, graças à intervenção de outro herói denominado Ozymandias, ainda que com sacrifício de milhares de pessoas, é colocado fim na tensão entre os dois países e com isso findou-se também a iminência de destruição global pelas armas nucleares.

Watchmen foi vencedor de diversos prêmios como, por exemplo, o Prêmio Eisner, principal prêmio na categoria de quadrinhos, prêmio na categoria de melhor *Graphic Novel*, sendo eleito pela revista *Time* como um dos 100 melhores romances produzidos até então. A referente obra foi uma das responsáveis por popularizar as *Graphic Novels* com temática de superaventura, bem como pela difusão de tais obras entre o público adulto, devido a sua densidade narrativa e traços estéticos voltados a esse mercado. A referente obra também ganhou uma versão cinematográfica em 2009, dirigida pelo norte americano Zack Snyder, e teve expressiva audiência e faturamento de bilheteria.

³⁶ Grande escândalo político ocorrido na década de 1970 e protagonizado durante o governo do republicano Richard Nixon o que ocasionaria sua posterior renúncia. Em 1972, ocorreria uma invasão ao comitê democrata no então Complexo Watergate, em período eleitoral, a fim de se fotografar documentos particulares bem como a implantação de escutas ilegais a fim de se obter informações privilegiadas. Tal escândalo estamparia as capas dos principais jornais da época, em especial o *Washington Post*, que definiria o caso como o mais notável caso de corrupção da história política dos EUA.

Figura 10 – Esquerda, *Batman: The Dark Knight Returns* de Frank Miller (1986); e à direita, Capa da versão de luxo de *Watchmen*, do britânico Alan Moore (1986). Enquanto a imagem esquerda enfatiza não apenas o personagem *Batman*, mas sua sombra já em posição de ataque, marcando seu retorno em um mundo que agora foi dominado pelo medo e pela violência. A imagem à direita mostra a capa emblemática de *Watchmen*. O relógio ao fundo, também descrito na história como “relógio do fim do mundo”, marca o ambiente hostil da eminência do holocausto nuclear entre EUA e URSS. O marco da meia noite representaria o fim de toda humanidade sob os destroços da explosão atômica. Nota-se também que no mesmo relógio faltam apenas 5 minutos para o instante fatal, o que reforça ainda mais a apreensão e medo do extermínio. Tal temática seria o eixo central da narrativa de Alan Moore; o relógio acima, em destaque no quadro, se torna também protagonista, acima até mesmo dos heróis e personagens que o cercam.



Fonte: (Krackhecke, 2009).

1.3 Quadrinhos: Representações, Narrativa e Identidades

Esta reflexão busca uma integração entre narrativa e história e as especificidades dos discursos dos quadrinhos e suas representações, problematizando até que ponto se conectam ou se dissociam. Outro problema importante a ser examinado se refere ao fato de que a narrativa faz parte de um todo conceitual responsável pela forma com que escrevemos e concebemos a história na contemporaneidade. Tais mudanças paradigmáticas permitiram o uso de fontes e estruturas documentais que antes eram vistas como irrelevantes para o cumprimento do ofício historiográfico, como é o exemplo das histórias em quadrinhos e da literatura.

O historiador norte-americano Hayden White, em sua emblemática obra “Meta-História: A imaginação histórica no século XIX”, dentre outras obras posteriores, foi responsável por trazer à tona indagações e crises ao paradigma historiográfico moderno³⁷, questionando a “veracidade” do discurso histórico e sua narrativa. Para White, literatura e história eram maneiras distintas de narrar, porém, com muitas semelhanças em seus respectivos discursos. Tais obras nos permitem questionar: em qual ponto o discurso histórico deixou de valorizar as narrativas? Para o francês Roger Chartier (2011, p. 360):

No modelo antigo da história, tampouco se levava em consideração a narrativa, porque a história era então um recolhimento de exemplos e pertencia ao gênero do discurso de persuasão, construído a partir da *copia verborum ac rerum*. Somente quando é apagada a coincidência entre a história como narrativa e a história como passado pode nascer a consciência da dimensão narrativa da história. É necessária a clara percepção da distância entre o passado ou, para dizer como Ricoeur, “o que um dia foi e que não é mais”, e os discursos que tentam representá-lo ou tomar-lhe o lugar. A partir da consciência aguda da distância irreduzível entre realidade e discurso, entre *Geschichte* e *Historie*, a narratividade da história torna-se pensável e problemática. Ora, essa consciência não existe nem na historiografia antiga, nem no historicismo romântico, nem na história científica.

A abordagem de Chartier se faz coerente ao elencar que antes havia um modelo historiográfico que se apoiava em outros elementos que não a narrativa, mas que existe uma atual preocupação com a questão narrativa da história. O autor concebe o mundo como um mosaico de representações e práticas sócio culturais que, por sua vez, seriam responsáveis por apreender a realidade histórica e suas temporalidades.

Se analisarmos por outro ângulo, podemos perceber que Chartier e suas estruturas de pensamento fazem parte de uma concepção de história que denominamos, a grosso modo, de

³⁷ Deve-se salientar que existiu, antes de White, críticas à historiografia, mas através das obras desse autor a narrativa passou a retomar o centro das discussões.

“concepção pós-moderna”³⁸ de história. Tal inflexão parte do princípio de que, antes de tal concepção, existira uma abordagem histórica fortemente influenciada pela modernidade e seus questionamentos. Fora concebido um modelo para as ciências humanas que se baseava na ideia de cientificidade e precisão, oriunda de uma concepção cartesiana de percepção da realidade, do tempo e espaço. Conforme salienta Moles (1995, p. 16): “nosso mundo adotou a opção de tornar-se cada vez mais *científico*: a ciência é o único e verdadeiro triunfo do pensamento, o triunfo do inteligível e da coerência universal”. Tendo essa premissa por base, todas as formas de ciência e pensamento seriam subordinadas a uma visão de mundo carente de provas e fundamentos que comprovassem sua veracidade. A ideia de verdade andaria lado a lado com a ideia de ciência, o que permitiu o desenvolvimento de uma hierarquização dos campos de estudo mediante sua importância “prática”. Sendo assim, o mundo da ciência e da modernidade seria um mundo de universalidades e certezas, enquanto a “pós modernidade” seria o lar da contingência, do particular e da subjetividade. Conforme Berbert Junior (2012, p. 37):

Concluiu-se que os primórdios da modernidade se caracterizaram por uma relação tensa entre as categorias de universalidade e da particularidade, destacando-se a proeminência da primeira sobre a segunda. Consequentemente, elegeram-se algumas atividades como modelo em detrimento de outras: a física, a matemática e, mais tarde, a lógica sobre a medicina, o direito, a estética, a literatura e a história. A prevalência de determinados modelos acabou por forjar na identidade do pensamento ocidental um ideal de “razão”, historicamente determinado como ideal universal, válido para todos os tempos e lugares e não apenas como uma conquista admirável por parte do Ocidente – imprescindível no que se refere ao desenvolvimento da ciência, mas com alcance relativo (como todas as atividades humanas), pois incapaz de abarcar todos os fenômenos em sua integralidade.

Essa ideia de razão calcada na evolução dos indivíduos e do progresso seria responsável por definir não só as bases do pensamento positivista como uma identidade uniforme para todas as ciências, de modo que, até mesmo as ciências tidas como “humanidades” deveriam ser regidas por leis e conceituações sólidas. Sob a égide desses argumentos, a modernidade acabaria por destituir das humanidades seu caráter de legitimidade, pois, segundo Moles (1995, p. 17):

A *categoria* dos fenômenos imprecisos não tem – ou quase não tem – *ciência* nem métodos que lhes sejam próprios. Este domínio não teria regras? Essa é a resposta fácil que as ciências exatas nos sugerem: ele é inexato e, portanto, sem regras e sem leis, é anônimo e rejeitado do reino da ciência.

³⁸ Utiliza-se tal expressão para facilitar a reflexão, tendo consciência de que discutir um conceito como o de pós modernidade e sua complexidade levaria a um panorama de discussão dificilmente descrito em poucas páginas neste trabalho.

As ciências concebidas seriam aquelas derivadas do ideal de precisão moderna no qual:

O pensamento humano, sobretudo no Ocidente, obstinou-se em contestar a precisão, isto é, em impor ao mundo um sistema de medidas traduzidas por grandezas e números e em encerrar a totalidade do mundo, em todos seus aspectos, no interior dessa rede de medidas que o matemático chamaria de dimensões. (Idem, p. 21)

Então no campo da “precisão” não teria espaço para a narrativa e para o campo da contingência. A necessidade de controle dos fatos e procedimentos, condicionados pela ciência moderna, seria responsável por conduzir o homem a um ambiente “seguro” e longe da margem de erros proveniente do mundo contemporâneo. Todavia o surgimento de uma concepção de história que colocasse em cheque a modernidade e seus conceitos, teoria histórica pós-moderna, seria responsável por um campo de tensão e crise acerca do próprio conceito de história.

Nesse cenário, o mundo contemporâneo foi responsável por uma pluralidade de discursos e conflitos, fossem eles de ordem social, científica ou cultural, cuja complexidade a modernidade racional não conseguiu apreender sua totalidade. A presença de guerras mundiais devastadoras, o surgimento de conceitos como o de relatividade na física apenas mostraram em ordem prática que a modernidade de base cartesiana e racionalista tinha suas limitações em totalizar os fenômenos humanos. Não que toda a aquisição moderna da ciência e modernidade foi deixada para trás, mas o que se abriu com essa crise foi um campo de possibilidades de se pensar a ciência e seus princípios; essas novas formas de pensar também se aplicariam às humanidades e à história de maneira particular. Um novo fazer histórico nos mostrou que, além da preocupação com fatos em si, o significado de conflitos sociais, culturais e temporais se fazem mais relevantes em um mundo de crises e incertezas. Com base nas influências de Hayden White, o historiador Keith Jenkins reitera que a história é mediada através dos argumentos do historiador com base em sua narratividade e reflexão sobre os documentos. Como colocado por Berbert Junior (2012, p. 36):

Seguindo a tese da pluralidade de discursos, Jenkins afirma que a história é mais uma de suas possíveis formas, existindo uma barreira intransponível entre os fatos históricos e as interpretações que tentam constituirlos, pois a história não pode ser apreendida em sua integralidade. Como consequência, o papel exercido pelo historiador, quando ele seleciona e constrói fatos históricos, é proeminente, levando em consideração que a história é, entre outras coisas, um construto pessoal do historiador.

Nas palavras do próprio Jenkins (2013, p. 32):

Não importando o quanto a história seja autenticada, amplamente aceita ou verificável ela está fadada a ser um constructo pessoal, uma manifestação da perspectiva do historiador como “narrador”. Ao contrário da memória direta (que em si já é suspeita), a história depende dos olhos e da voz de outrem; vemos por intermédio de um intérprete que se interpõe entre os acontecimentos passados e a leitura que deles fazemos.

Em razão dessas novas concepções, a crise da modernidade transferiu o polo de crítica historiográfica para uma crítica entre as teorias liberais, burguesas, e as teorias marxistas, progressivas, em resposta às certezas impostas pelo mundo moderno. Enquanto do lado marxista a história era um produto de um mundo de conflitos classistas e econômicos, em resposta, encontraríamos do lado liberal um corpo teórico conceitual que justificaria a história enquanto produto das experiências do homem mediante vestígios do passado. Um terceiro polo, o hermenêutico, visava a valorização do diálogo entre os conflitos dispostos nos ambíguos polos de discussão tentando mediá-los e criticizá-los. Embora critique muito da herança moderna, a teoria marxista, ao vislumbrar um projeto de história totalizante, acabou por se aproximar da visão de progresso defendida pela modernidade. Independente da concepção teórica levantada, o objetivo maior da história e da narrativa é a constituição de sentido na vida prática, seja através de uma história de temporalidade linear e sincrônica ou através da concatenação de fatos e conceitos, e sua responsabilidade é inserir o homem no tempo e no espaço. O homem, a partir desta medida, é um todo articulado de experiências, crenças e práticas que se constituem através do tempo mediante narrativas. Para tal elucidada Ortega y Gasset (1982, p. 46-47):

A experiência da vida não se compõe apenas das experiências que cada um tem pessoalmente do seu passado. Ela vai também integrada pelo passado dos antepassados que a sociedade na qual vivemos nos transmite. A sociedade consiste primariamente, em um repertório de usos intelectuais, morais, políticos, técnicos, de jogo e de prazer. [...] Esse passado é passado não porque passou a outros, mas porque forma parte do nosso presente, do que somos na forma de ter sido; em resumo, porque é *nosso* passado. A vida como realidade é absoluta presença; não se pode dizer que algo existe se não está presente e atuando agora entre nós. [...] O passado é o momento de identidade no homem, o que tem de coisa, o inexorável e fatal.

Podemos compreender, desta forma, que é através do passado, de uma inexorável tentativa de articulação entre tempo, experiência e acontecimento, mediado através de narrativa, que o homem reconhece a si mesmo e a sociedade, articulando o sentido da vida prática. É através da narrativa que o tempo natural se converte em tempo humano e, portanto, histórico. Tal articulação de passado relacionada à vida prática contribui na formação do

pensamento histórico. Para Rüsen (2008, p. 54), “são as situações genéricas e elementares da vida prática dos homens (experiências e interpretações do tempo) que constituem o que conhecemos como consciência histórica.” A articulação entre diferentes temporalidades como passado e presente narrativamente constitui significado à realidade e à identidade do homem, na maneira com que este homem vê o mundo, o outro e a si mesmo; através dessas temporalidades esse homem também faz projeções para o futuro. Ainda de acordo com Rüsen (Idem, p. 64-65):

A narrativa histórica rememora o passado sempre com respeito à experiência do tempo presente e, por essa relação com o presente, articula-se diretamente com as expectativas de futuro que se formulam a partir das intenções e das diretrizes do agir humano. Essa íntima interdependência de passado, presente e futuro é concebida como uma *representação da continuidade* e serve à orientação da vida humana prática atual. São, pois, as representações da continuidade que possibilitam, no processo de constituição de sentido da narrativa histórica, que as lembranças do passado sejam articuladas com o presente de maneira que as experiências do tempo neste predominantes possam ser interpretadas. [...] A narrativa histórica torna presente o passado, sempre em uma consciência de tempo na qual passado, presente e futuro formam uma unidade integrada, mediante a qual, justamente, constitui-se a consciência histórica.

Ressalta-se a importância conferida à narrativa, pois essas problematizações nos permitem expandir todo um arcabouço de fontes e preocupações que passaram despercebidas durante boa parte do século XX. Sob tais reflexões é permitido a utilização das histórias em quadrinhos, em específico as histórias sobre super-heróis e sua particular narrativa enquanto problema de pertinência ao estudo historiográfico.

Iuri Reblin (2011) explicita como os quadrinhos e histórias de super-heróis, assim como o cinema, conseguem apreender, mediante uma narrativa específica que combina símbolos, imagens e narrativa textual, elementos capazes de traduzir problemas e significado da vida humana. Os quadrinhos, desta maneira, conseguiram, mediante tais narrativas, articular experiências de vida prática, gerando, por sua vez, características culturais e identitárias em relação àqueles que leem as histórias. Isso significa que o quadrinista, ao desenvolver sua história, acabava por articular suas próprias experiências e anseios pessoais que, por sua vez, eram compartilhadas por um leitor que se identificava com a história. Para Reblin (2011, p. 56):

O fato é que os super-heróis fazem parte da cultura em que vivemos. Eles são resultado dela. Fazem parte do nosso imaginário. Estão presentes na arte que contemplamos e nas mercadorias que consumimos. Como produto cultural, isto é, como expressão de nosso universo simbólico, de significados e de valores, os super-heróis trazem em suas narrativas tudo aquilo que nós conhecemos, acreditamos, pensamos, aspiramos, imaginamos e esperamos, ora de forma mais

intensa, ora menos. As tecnologias projetadas, os princípios éticos e morais, a vida em sociedade, a moda e os costumes, tudo pode ser encontrado nas histórias de super-heróis. Isso acontece porque há uma representação e um retrato da realidade nas histórias contadas, tanto nos quadrinhos quanto no cinema.

As palavras mostram apenas um aspecto da leitura e narrativa nos quadrinhos, que revelam um ato de percepção estética e exigem que o leitor imagine e também faça suas próprias conexões e reflexões. Mediante as narrativas gráficas dos quadrinhos de super-heróis encontramos traços identitários marcantes que nos permitem articular modos de pensar de um povo nos quais estão inseridos os personagens dessas histórias. Para tal reflexão seria preciso romper com a ideia de verdade dentro do discurso histórico. Conforme Rösen (2008, p. 86-87):

Histórias são verdadeiras quando seus destinatários creem nelas. *Crer* significa aqui – em paralelo com a função existencial – que as histórias exercem como que fatores de orientação, no tempo, da vida humana prática: os destinatários das histórias estão dispostos a servir-se delas para orientar no tempo, pois estão convictos de que as histórias são capazes de tanto. Como descobrir, porém, o que faz credibilidade das histórias? [...] As histórias vêm sempre falar de sua própria verdade, quando levantadas dúvidas sobre sua credibilidade. Isso não tem nada de incomum. As histórias não são criadas assim sem mais nem menos – elas têm de ser narradas de modo que possíveis dúvidas acerca de seu conteúdo já venham previamente esclarecidas. Tendo-se presente que as histórias tornam consciente a identidade de seus destinatários como permanência no fluxo do tempo e que, mediante essa função, constituem essa identidade, o argumento fica claro. A identidade é, contudo, uma relação dos homens e dos grupos humanos consigo mesmos, a qual se põe, por sua vez, em relação com os demais homens e grupos humanos. Identidade é um momento essencial da socialização humana. Justamente por isso está exposta às contínuas dificuldades que os homens encontram consigo e com os demais, quando se socializam. A identidade expressa pela narrativa das histórias não é um conteúdo fixo e definitivo.

É, entretanto, no caráter inacabado que o pensamento histórico se constrói. Definir um caráter total e universal para a história seria ignorar todo um conjunto plural de narrativas e experiências que se construíram através do tempo. Ainda me referindo aos quadrinhos de super-heróis, definir um único elemento ou método de análise para suas narrativas contribuiria por invalidar diversas percepções sobre sua narrativa. A narrativa, arte sequencial, perpassa o campo textual e age como mediadora entre o campo da estética e visualidade e o campo textual, formando uma característica única de contar histórias. É através de uma concepção epistemológica, que rompe com o paradigma moderno, que cada problema tem uma solução palpável e absoluta, essa solução viabiliza a percepção de elementos e conceitos complexos que passariam despercebidos pela modernidade. Centralizar a totalidade de uma narrativa em um único conceito, como, por exemplo, o de ideologia, empobrece o discurso.

Ater-se a uma análise simplista e estrutural significa reificar o conceito de ideologia, o que implica perda de seus significados. Ideias e conceitos devem ser entendidas em seu tempo e espaço. Simplificar e objetivar um conceito é empobrecê-lo, invalidá-lo. Nos apropriando de Chartier (1998, p. 77): “a leitura é sempre apropriação, invenção, produção de significados”. Cada leitor, associando suas percepções, produz um significado para a obra em questão. Sugerir um único significado ou sentido geral para uma obra ou fonte é ignorar a experiência histórica que carrega cada indivíduo em seu tempo. A questão aqui analisada não reside no fato de anular ou ignorar uma abordagem da ideologia no interior das histórias em quadrinhos, mas inseri-la dentro de um debate maior que contemple, além da ideologia, outros elementos pertinentes para a análise historiográfica. Segundo Vovelle (2004, p. 24), “o historiador não deixou, aparentemente, a ideologia senão para reencontrá-la, mais amplamente informada, dentro de uma leitura precisa e refinada”.

Nesse aspecto, retoma-se o caráter de importância da obra de Hayden White, entretanto é necessária preocupação para não cair em contradições e relativismos. Conforme Berbert Junior (2012, p. 122):

Atualmente o problema que se coloca é se a discussão sobre a validade de uma teoria do conhecimento para a história deve ser considerada, pois, como pode-se observar, é justamente esse aspecto da filosofia (a epistemologia) que está sendo questionado pelo paradigma pós-moderno. O questionamento das “metanarrativas” é apenas parte do problema. Em suma, o que realmente coloca-se em xeque, quando se trata do papel da narratividade e sua função no que se refere à construção historiográfica, é o estatuto da história enquanto fonte de conhecimento.

O questionamento move a preocupação da história para o campo da epistemologia que priorize práticas, sejam elas sociais, culturais, políticas ou epistemológicas. A teoria histórica deveria ser pensada de modo a relacionar texto, tempo e contexto, articulando sentido de modo narrativo, sendo cada historiador responsável por imprimir seu estilo particular de percepção da realidade. Tal concepção histórica seria calcada na leitura pertinente dos problemas vinculados a uma determinada fonte ou objeto. O problema elencado pelo objeto é que seria responsável por condicionar a narrativa histórica e não mais círculos teóricos fechados responsáveis por uma maneira universal de apreensão da realidade. De acordo com os argumentos de La Capra (1998, p. 241), “assim como em um contexto, o mundo real é textualizado de diversas maneiras, de forma que o sentido da crítica deveria abarcar uma

mudança de mundo, e não apenas interpreta-lo, algo que também permeia os problemas textuais”.³⁹

Sob essa reflexão podemos entender os quadrinhos e seus super-heróis sob uma égide representacional, sendo sua narrativa uma representação *ipso facto* da natureza humana e suas complexidades, tais como os problemas culturais e identitários e alguns até mesmo de natureza civilizacional. Conforme Reblin (2011, p. 56-57):

Um dos reflexos mais significativos das histórias em quadrinhos e do cinema é seu poder de representação visual e narrativo do universo humano. Mesmo que a representação compreenda apenas uma parte de um todo que escapa da margem do papel ou da lente da câmera e mesmo que haja uma transposição da realidade, há sempre uma identificação, de maior ou menor grau, entre o que se diz e aquela pessoa que está disposta a ouvir o que está sendo dito. Claro que a oscilação do grau de identificação depende do processo de interpretação da realidade representada, que, por sua vez, está condicionada não apenas ao universo simbólico e ao significado comum, partilhado entre o emissor, a mensagem e o destinatário, mas também aos saberes e às experiências de cada um dos agentes da comunicação vivenciados no dia a dia... a importância dos quadrinhos se concentra, por um lado, no poder de representação e no grau de comunicabilidade que o retrato configurado apresenta e, por outro lado, na capacidade hermenêutica do destinatário. Quadrinhos e cinema, e neles a narrativa dos super-heróis, são janelas da realidade e carregam as ambiguidades e as vicissitudes, as intencionalidades e perspicácias da vida humana.

A narrativa e o caráter de validade do discurso histórico mostram crises no momento em que o mundo vive um período de incongruências, sejam elas conceituais ou humanas. A contemporaneidade ainda vê na ciência um porto de segurança para a solução dos problemas cotidianos. Até mesmo as teses de Rüsén, embora elenquem uma importância crucial da narrativa e da articulação do tempo humano, em determinado momento, visam estabelecer a história enquanto ciência, dotada de particularidades, teorias e ferramentas de apreensão da realidade objetiva. Essas preocupações ainda parecem inseridas em um campo paradigmático que afirma o poder da ciência sobre as demais concepções de leitura do mundo, afinal o mundo do preciso é palpável, controlável e calculável. Todavia, até mesmo o mundo do preciso carece de imprecisão. O fato de a ciência ser colocada em dúvida significou a busca por se reinventar, se redefinir. A ideia do incerto seria a alavanca motriz de aperfeiçoamento de todo parecer científico, pois a busca pelo certo garantiria uma busca incessante pela perfeição conceitual. A via de fato é que ambas, a epistemologia da modernidade e a pós-modernidade, carecem de um único espírito científico. Conforme aborda Moles (1995, p. 55),

³⁹ La Capra salienta a importância de pensadores como Deleuze e Derrida; muitos dos questionamentos da teoria histórica poderiam ser resolvidos ao ater-se ao que o texto em si poderia comunicar. Da mesma forma que a teoria literária, o discurso histórico e seu corpo textual carece de reflexão sobre o texto e enredo em si. Embora La Capra afirme a importância da crítica literária, ele não reduz a crítica histórica apenas a esse ponto com risco de se cair em relativismos. O discurso histórico seria uma mediação entre texto, contexto e sujeito, formando assim um todo complexo de análise.

“só há uma ciência, ou melhor, um só espírito científico cujas modalidades de exercício mudam com as características epistemológicas próprias dos objetos que elas estudam”.

Desta forma, ao elaborarmos uma teoria histórica que vise a superação plena da modernidade, incorreríamos na contingência de estabelecer um estatuto de ciência que também se hegemonizaria, tomando corpo totalizante do fazer científico. A questão aqui defendida é a preocupação com a narrativa e sua importância ao articular o discurso histórico. Registra-se, dessa maneira, uma inexorável preocupação de aproximar o discurso histórico e seus conceitos à sua relevância social, um discurso que faça parte da vida das pessoas, inserindo-as no mundo e em relação a elas mesmas. Nos termos de Koselleck (2006, p. 109):

O conceito reúne em si a diversidade da experiência histórica, assim como a soma das características objetivas teóricas e práticas em uma única circunstância, a qual só pode ser dada como tal e realmente experimentada por meio desse mesmo conceito.

Salientando a importância da semiologia para entender conceitos, Derrida (1972, p. 34) afirma que:

É indubitavelmente necessário transformar os conceitos, no interior da semiologia, deslocá-los, voltá-los contra as pressuposições, reinscrevê-los noutras cadeias, modificar a pouco e pouco o terreno de trabalho e produzir novas configurações; não acredito na ruptura decisiva, na unicidade de um “corte epistemológico”, como se diz hoje frequentemente.

As citações nos mostram a importância de um discurso plural dentro da concepção histórica na contemporaneidade. Um discurso que contemple não apenas a narrativa, mas um arcabouço de ciências e disciplinas que ajude a elucidar seus problemas. O historiador terá um difícil caminho pela frente, no que tange a necessidade da construção de uma narrativa que contemple texto, contexto e significações: o caminho de uma história que, por sua vez, articule o passado e o presente por meio da narrativa; uma história que contemple, além da retórica histórica em si, a necessidade de articular as demais disciplinas das “humanidades” para apreender uma realidade plural; uma história que atribua sentido e insere o homem e suas preocupações num discurso que articula tal necessidade histórica às necessidades práticas dos indivíduos que nela se inserem.

A objetificação da Hq enquanto fonte de pesquisa nas humanidades também seria utilizada por autores nos anos de 1970 como um produto indissociável da industrial cultural e das incongruências do capitalismo. Podemos perceber tal reflexão no exemplo de Moacyr Cirne (1972, p. 25):

Veiculados pelos jornais, os quadrinhos ocupavam o centro da cultura de massa, segundo a produção econômica e social da época considerada. A simplificação da narrativa quadrinizada surgia pela necessidade das classes dominantes de impor elementos temáticos que desviassem a criticidade histórica de determinadas classes sociais, banalizando-os para que sua função ideológica fosse melhor assimilada.

Para Cirne, como para outros autores, como o caso de Manoel Jofré e Nildo Viana, que examinaremos adiante, os quadrinhos serviriam como fonte fundamentada na disseminação de ideologia capitalista e “burguesa”, tal como seus valores e visibilidades. A perspectiva de Cirne traduz que somente uma sociedade de consumo, como a norte-americana, cuja alienação ideológica e participacional era evidente, poderia oferecer super-heróis em grande escala. Os personagens dos quadrinhos eram uma válvula de escape para um mundo em depressão econômica e ameaçado pelos fascismos e comunismos que se manifestavam pela Europa. Outra abordagem ainda mais radical é a expressa por Manuel Jofré (1978, p. 95-96):

O papel da ideologia é eliminar as contradições que os homens e o sistema social capitalista possuem. Nega ou deforma o fato histórico de que existem países desenvolvidos e subdesenvolvidos (fixando o espaço das histórias em quadrinhos em terra de ninguém, como por exemplo, nos casos do oeste, da selva, ou na cidade gótica de *Batman*), nega a existência da burguesia e do proletariado (colocando o rico como paternalista e o pobre como delinquente, vivendo em harmonia), nega a transformação social (propondo um mundo circular onde sempre triunfam os super-heróis, seja *Batman*, Tarzan ou Zorro), nega a propriedade privada dos meios de produção (mostrando nos quadrinhos apenas economias artesanais e primitivas) nega o trabalho explorado (fala-nos sempre de aventuras), nega o sistema capitalista (colocando-nos sempre diante do triunfo do bem), nega as contradições históricas e sociais (convertendo-as em problemas psicológicos de um indivíduo), nega a sexualidade (propõe dois tipos de amor: um prazeroso, erotizado e quase bestial, e o outro, legalizado, procriador, inocente), nega a lei da livre concorrência (sobrepondo um esquema moral do mundo, ou o predomínio do acaso), nega a dinâmica da dialética (propondo simples conflitos), nega as contradições insuperáveis do capitalismo (com o super-herói superando os problemas de justiça), nega a história (mostrando um simples jogo de ações), nega o poder nefasto do capital (assinando que o dinheiro é uma recompensa), nega os seres humanos (personificando o dinheiro), nega o social (ao mostrar os bons sempre sozinhos) [...] nega o trabalho (os super-heróis são sempre ociosos), nega a criação (originando um mundo repetitivo) e claro que além de negar muitíssimas coisas mais, a ideologia das histórias em quadrinhos nega a si própria (nunca nenhum personagem as lê).

Ainda segundo o autor (Idem, p. 90):

Como a experiência, afinal de contas é divertida, é também entendida como um jogo. E os jogos são inocentes. Divertimento e inocência são qualidades a que se propõem os quadrinhos. Então podem ser confiados em qualquer

momento à qualquer pessoa, sem nenhum perigo. E por essas razões o leitor ideal é a criança. Mas os quadrinhos transformam qualquer leitor numa criança, no sentido de que não exige exercício intelectual reflexivo nem crítico. Basta ler, basta ter olhos para se chegar até a história em quadrinhos. E como é um objeto que está ao alcance de todos, está também ao nível de todos e, portanto, qualquer um pode aproximar-se dele, sem nenhum cuidado. O leitor pode entregar-se que nada de mal lhe acontecerá.

Contrapondo a ideia de Jofré, podemos analisar como se configura, no exemplo do super-herói Homem Aranha, a característica do auto sacrifício e do trabalho. O exemplo nega a questão de que o herói não tem problemas pessoais. Outro elemento é o exemplo do preconceito social e racial que aparece de maneira clara nas histórias dos X-Men⁴⁰. Ignorar a exploração destas contradições sociais existentes nos quadrinhos, como nos exemplos citados, é negar a essência e o grau de complexidade em suas histórias. A maneira de compreensão de uma história varia de acordo com o leitor, sendo que esse é o responsável por preencher espaços vazios de significado presentes entre um quadrinho e outro.

A colocação sugere a questão de que a significação de um quadrinho varia de acordo com a maturidade do leitor que o lê. Conforme aponta Andraus (1999, p. 60), num mesmo quadrinho podem existir diversos níveis de leitura. Há elementos que são percebidos apenas por crianças, outros são percebidos apenas pelo público adolescente, e há ainda aqueles elementos narrativos que apenas pessoas com maturidade textual conseguem compreender. Desta forma, elencar um único significado geral, que traduza uma narrativa, torna insipiente a análise da narrativa em quadrinhos, seja literatura, seja objeto historiográfico.

O uso da fonte ficcional na História, como é o exemplo da Hq, tem levantado inúmeras discussões, principalmente no que se refere à importância do discurso da ficção na sociedade e no espaço acadêmico. Ao criar um personagem, um autor elenca traços e impressões de seu tempo, características físicas e psicológicas, identidade e traços culturais. Por mais inverossímeis que sejam as habilidades de um super-herói, existe algo de humano, um elemento cultural de significação que identifica o personagem com o leitor. Aquele que lê reconhece no personagem elementos de sua realidade, tanto quanto uma identificação pessoal. A representação da realidade é algo que norteia o discurso de muitos historiadores e cientistas das humanidades. O mundo é apreendido por um conjunto de significações que atribuímos à realidade, de forma que não conseguimos referenciar um único sentido de interpretação sobre o meio onde nos inserimos.

⁴⁰ Os X-men são um grupo de heróis formados por mutantes (humanos que evoluíram a um estágio superior de desenvolvimento, adquirindo assim habilidades sobre-humanas), que são frequentemente hostilizados pela sociedade devido a sua condição genética.

Tanto para Cirne, quanto para Jofré, a história em quadrinhos seria um dentre outros diversos objetos inseridos no aparato sistemático do capitalismo. De fato os super-heróis em quadrinhos foram utilizados principalmente durante o período de guerras como forma de representar a insatisfação com os regimes fascistas. Porém interpretar as ideias dissociadas do seu contexto social, cultural ou temporal corrobora para uma análise deveras frágil. Uma alternativa a essa perspectiva é associar a problemática do discurso ao estudo textual narrativo. Conforme La Capra (1998, p. 241), “para o historiador, a reconstrução mesma de um contexto ou realidade se produz sobre a base de restos textualizados do passado”. Para representar o passado é preciso textualizá-lo, tomando cuidado ao relacionar texto e contexto.

Para La Capra, a interpretação de um texto não deve ser fixada apenas em seu autor (a obra como um reflexo do autor), tampouco no contexto em que foi produzido (a obra como o reflexo de um contexto). Na composição de uma obra existe uma relação entre texto e contexto, e vincular um único e singular elemento que signifique e traduza uma obra empobrece a análise. Além de texto e contexto, existem em uma obra elementos que apenas o texto em si pode expressar. É importante, portanto, uma análise do texto em si, tendo em vista que o entendimento e a interpretação de uma obra cabem também ao leitor. Transportando essa problemática ao campo da História Intelectual, é de fundamental importância uma associação do discurso historiográfico a disciplinas como a linguística e a semiologia, pois, ao relacionar elementos como desenho e texto, os quadrinhos possuem uma forma muito particular de expressão literária para ser entendida de maneira simplista.

O que se visa não é uma negação do conceito de ideologia, mas sua racionalização. As histórias em quadrinhos reproduzem discursos e ideias, discursos esses provenientes de um espaço origem. Em grandes editoras, como *Marvel* ou a *DC*⁴¹, tão importante quanto o processo de escrita de uma obra é seu processo de edição. O editor decide se uma obra condiz ou não com a proposta da editora, ou mesmo se uma obra teria ou não aceitação do público-alvo. Cita-se o processo de edição como exemplo pois o papel de desenvolvimento de uma obra não fica a cargo apenas do escritor. Sendo assim, apoiar o caráter ideológico de uma obra como mero reflexo de seu autor significa ignorar o espaço no qual é produzida. Outro fenômeno a ser citado é a pluralidade conceitual da ideologia. É mais adequado definir em um sentido múltiplo do que singularizar seu sentido. As ideias não se manifestam apenas nas classes dominantes, mas em diferentes esferas sociais, tais como os movimentos feministas e

⁴¹ Editoras que editam a grande maioria dos super-heróis em quadrinhos.

fascistas. Uma concepção tão abrangente acerca da ideologia pode incorrer em generalizações, ou reduzir seu grau de importância, ou até mesmo invalidar o conceito.

Uma outra preocupação na análise de uma narrativa dos super-heróis se encontra em reconhecer o quadrinho em sua total forma de expressão. Ou seja, ao analisar um aspecto textual dentro de uma história devemos também levar em consideração as imagens, no caso dos quadrinhos: desenhos, e cores utilizadas para expressar um fato ou realidade. A imagem e a cor compõem dentro da Hq um caráter de importância, análogo ao discurso textual, que exige empreender uma leitura da imagem.

Uma análise da obra em si fornece um diferente grau de compreensão. Embora a perspectiva metodológica sintetize-se à análise de grandes autores e obras canônicas, utilizar tal reflexão em outras formas de expressão artísticas (nesse caso, as histórias em quadrinhos e narrativas de super-heróis) colabora para enriquecer o discurso e traz novos problemas e abordagens. Segundo La Capra (1998), a História Intelectual não deve ser vista como uma função ou apêndice da História Social que, utilizando técnicas diferentes, ajuda a entender problemas que necessitem de uma melhor elaboração. Ainda compartilhando desta posição, é preciso refletir e entender que o mundo real é textualizado de diversas maneiras, de forma que o sentido da crítica deve abarcar uma mudança de mundo e não apenas interpretá-lo, algo que também permeia os problemas textuais. Uma boa interpretação abre novos caminhos de crítica e autorreflexão. Ao construir um discurso centrado no inverossímil e impossível, o super-herói materializa as necessidades do indivíduo, seus anseios, perspectivas e paixões fomentados no inconsciente. Ao dar asas à imaginação, um autor expõe problemas da realidade traçando representações do espaço tempo em que vive, tal como suas identidades e relações sociais. Para tanto, cabe ao historiador analisar o texto, dialogar com seus elementos, não apenas inquirir deduções que generalizem sua interpretação, o que enfraquece a perspectiva de análise.

Neste capítulo busca-se focar uma contextualização temporal e espacial sobre os quadrinhos e seus principais protagonistas, com ênfase em personagens emblemáticos que compõem suas narrativas: os super-heróis. A reflexão se fez necessária para contextualizar tal fonte histórica e assinalar de que maneira suas narrativas e problemáticas podem ser pertinentes e necessárias aos estudos historiográficos. Essas narrativas, além da parte ligada ao entretenimento, enfocam problemas sociais, representações e geram princípios identitários importantes àqueles que se dispõem a lê-los. Uma narrativa de quadrinhos, desta forma, seria responsável por conter um conjunto de características importantes para problematização histórica. Deve-se frisar a particularidade deste tipo de fonte, reiterar que a mesma se

diferencia da literatura tradicional e dos estudos imagéticos. A narrativa dos quadrinhos é dotada de particularidade, de modo que relaciona imagem e escrita simultaneamente, exigindo, desta forma, não apenas uma capacidade de leitura textual como também de leitura imagética em integração aos quadros. Nos capítulos subsequentes será dado ênfase a dois personagens icônicos da *DC Comics: Superman* e *Batman*. Analisando tais personagens, tentar-se-á demonstrar como contexto, representações e narrativa se condensam em suas respectivas histórias. Também será feita a análise de caso sobre uma temática específica: o comunismo em duas histórias distintas e como o mesmo é apresentado em ambos os casos. O recorte foi necessário para atender aos propósitos expostos na introdução deste trabalho.

Capítulo 2 *Superman* - Origens judaicas e o Filho Vermelho

Conforme descrito no primeiro capítulo, o *Superman* foi o personagem a inaugurar a “era de ouro” dos super-heróis em quadrinhos. Responsável por uma indústria que abarcaria uma quantidade cada vez mais criativa e expressiva de personagens, o herói contribuiu também para uma guerra entre grupos editoriais jornalísticos, tal como editoras especializadas no mercado de quadrinhos e no gênero da superaventura.

Por ser o precursor de um gênero de tamanha popularidade e sucesso, a história do *Superman* tende a se confundir com a história de muitos super-heróis que se seguiriam. Sobretudo o personagem lançou as bases e paradigmas para consolidar a superaventura enquanto gênero de quadrinhos, tal como a transposição dessas mídias para o mercado multimidiático dos dias de hoje. Não foi ao acaso que a primeira adaptação cinematográfica de super-heróis com grande peso na história do cinema hollywoodiano veio desse personagem. Segundo expresso por Callari (2013), a adaptação cinematográfica do *Superman*, dirigida por Richard Donner, em 1978, contou com alto custo monetário e atores conhecidos da indústria do cinema como, por exemplo, Marlon Brando. O filme arrecadou quase seis vezes seu custo de produção, aproximadamente 300 milhões de dólares, contribuindo assim para popularizar as adaptações de super-heróis para o cinema. É preciso salientar que houveram, posteriormente ao filme de Donner, outras adaptações do *Superman* e de outros personagens populares dos quadrinhos. Porém tais produções foram limitadas aos baixos orçamentos e efeitos especiais limitados de sua época.

O herói, como descrito no capítulo anterior, foi influenciado por um período de crises e incertezas, tanto de ordem econômica como de ordem política e social. Entretanto definir o *Superman* unicamente como um reflexo desse mundo seria reduzir as influências do personagem. O super-herói, além de um reflexo sistemático, foi resultado de influências conjuntas, difíceis de serem analisadas de maneira separada. Deste modo, a influência de seus criadores e seus traços identitários sobre o *Superman* são de fundamental importância para compreendermos historicamente muitos aspectos dessa narrativa peculiar. Essas características foram reproduzidas em muitas histórias do personagem, desprezá-las seria, sobretudo, analisá-lo de forma insipiente.

A própria gama narrativa das histórias do herói se apresenta de forma heterogênea, vai de combate a criminosos comuns a relação de hostilidade com nazistas e inserção na guerra fria. Sendo assim, as transformações narrativas do *Superman* se confundiriam em muitos aspectos com a história contemporânea do século XX, de tal modo que suas histórias

trabalhariam aspectos de ordem psicológica, política e sócio cultural no meio do qual o personagem era vinculado.

O *Superman*, assim como muitos personagens dos quadrinhos, passou por expressivas transformações desde sua criação até as histórias do personagem publicadas na contemporaneidade. Tais transformações foram empreendidas tanto por mudanças editoriais, estéticas e de mercado, quanto por transformações temporais e históricas pertinentes às produções das histórias. No capítulo anterior procura-se elucidar as influências tanto do nazismo e crises econômicas, quanto da Guerra Fria nas histórias de super-heróis. Neste capítulo, porém, procura-se enfatizar essas transformações em histórias específicas do *Superman* reduzindo, desta forma, o recorte temporal para tornar claro alguns problemas referentes às representações de elementos como identidade e comunismo. Finda-se o capítulo com um estudo de caso sobre o super-herói e sua relação com o comunismo no século XXI.

2.1 *Superman* - dos criadores à criatura e suas origens judaicas

A versão em azul e vermelho do *Superman* que é conhecido na contemporaneidade não foi a primeira nem a definitiva do personagem. O personagem passou por muitas transformações desde sua criação até a forma tradicionalmente conhecida. Segundo Callari et al (2013, p.22):

A primeira versão que Jerry Siegel fez do *Superman* foi uma história em prosa, com ilustrações de Joe Shuster, escrita unicamente com o pseudônimo de Herbert S. Fine (uma combinação do nome de um primo do escritor e do nome de solteira da sua mãe). “O conto pode ser encontrado no hoje raríssimo terceiro volume do fanzine criado pela dupla, o *Science Fiction: the Advance Guard of Future Civilization* que, em função das limitações que enfrentou na época, não recebeu qualquer destaque. No conto, *Superman* não era herói, mas um vilão que gozava de poderes telepáticos em escala cósmica. Ele não era alienígena, mas humano, e sua aparência se distinguia do herói que conhecemos: careca, com olhar ensandecido, um pouco rechonchudo e ameaçador. O personagem era um homem apático chamado Bill Dunn, que obteve seus poderes telepáticos depois de ser cobaia de experimentos científicos. Ao perceber a extensão das suas novas habilidades, Dunn decide simplesmente conquistar o mundo”

A concepção difere em muito da versão heroica do personagem com amplos poderes de natureza física e gênero altruísta. Tais transformações, que seriam empreendidas posteriormente, foram o fruto de novas tentativas dos criadores do *Superman* de se inserirem definitivamente no mercado editorial de quadrinhos.

Segundo Callari (2013), Jerry Siegel foi o mais tímido do grupo de seis irmãos judeus que residiam em Cleveland, Ohio, e preferia a companhia da literatura, desenhos e heróis *pulp* de ficção a companhia dos amigos de “carne e osso”. Em 1930 nutriu e consolidou a amizade com o também judeu Joe Shuster, com o qual trabalhou em conjunto como colaborador do jornal da Glenville High School, denominado “*The Torch*”. E, devido ao conjunto de ideias em comum, começaram a elaborar projetos conjuntos. Enquanto Siegel faria a parte de roteiros, Shuster seria o ilustrador.

No início da década de 1930, Siegel e Shuster começaram a produzir material de quadrinhos para a *National Allied Publications*. Entre os materiais produzidos constavam histórias dos personagens Henri Duval e Dr. Oculto. Ao passar por problemas financeiros, a *National* se fundiu a *Independent News*, tomando forma a futura *DC Comics*. Agora sob a direção de Jack Liebowitz e Harry Donenfeld, ambos judeus, a *National* começou a encomendar mais e mais trabalhos aos jovens artistas com supervisão do editor Vin Sullivan. Os trabalhos desenvolvidos por Siegel e Shuster rendiam bons frutos financeiros, tendo em vista uma economia estadunidense arrasada pela depressão de 1929. Depois de muitas recusas,

em abril de 1938 foi lançada a revista *Action Comics*, estrelando seu principal personagem: o *Superman*, de Siegel e Shuster. Ambos criadores receberam um cheque de 130 dólares pelo personagem e seus direitos de forma integral, o que seria alvo futuro de insatisfações e diversas demandas por parte dos cartunistas. Logo em suas primeiras tiragens, o *Superman* se mostrou um verdadeiro sucesso, o que causou a dobra de sua meta de produção e distribuição em poucos anos. Siegel e Shuster tornaram-se os fornecedores de histórias do herói pelos dez anos subsequentes a sua criação. Porém, embora os royalties do personagem rendessem milhares de dólares à *National Publications*, sob a forma de quadrinhos, estampas e outras mídias como rádio, pouco retorno financeiro chegava aos criadores do personagem, o que foi alvo de processos judiciais posteriores.

A característica judaica foi, em muitos aspectos, enfatizada no *Superman* durante seu consolidar e desenvolvimento. A história do personagem mimetiza muitos aspectos da história do personagem bíblico Moisés, uma das principais personalidades da religião judaica. Tal como o herói, Moisés foi colocado à deriva em um cesto para que escapasse com vida do massacre empreendido pelo faraó egípcio ao povo judeu. Tais referências remeteriam também à imagem de Jesus Cristo, um homem enviado por Deus para espiar os pecados da humanidade. Essas relações imprimiram ao *Superman* um caráter, sobretudo, messiânico. Podemos perceber tal relação até mesmo na composição linguística atribuída ao nome do personagem. Kal-El no hebraico simboliza a “voz de Deus”, aquele que porta a palavra divina, em outras interpretações também pode ser entendido como: Tudo que Deus é ou representa, assim como Moisés também carregava a palavra do Deus hebraico a seus fiéis. Algo também digno de registro reside no fato de que os poderes do personagem têm sua origem e fonte no sol amarelo que banha a terra. Tal relação também suscita reflexão, tendo em vista que o sol seria astro representativo em muitas culturas da antiguidade como Hórus (egípcios), Mitra (persas) e Khrisna (indianos), culturas estas que colocam o sol enquanto astro absoluto e fonte até mesmo de poder teológico e cosmológico. Conforme argumenta Knowles (2008, p. 139):

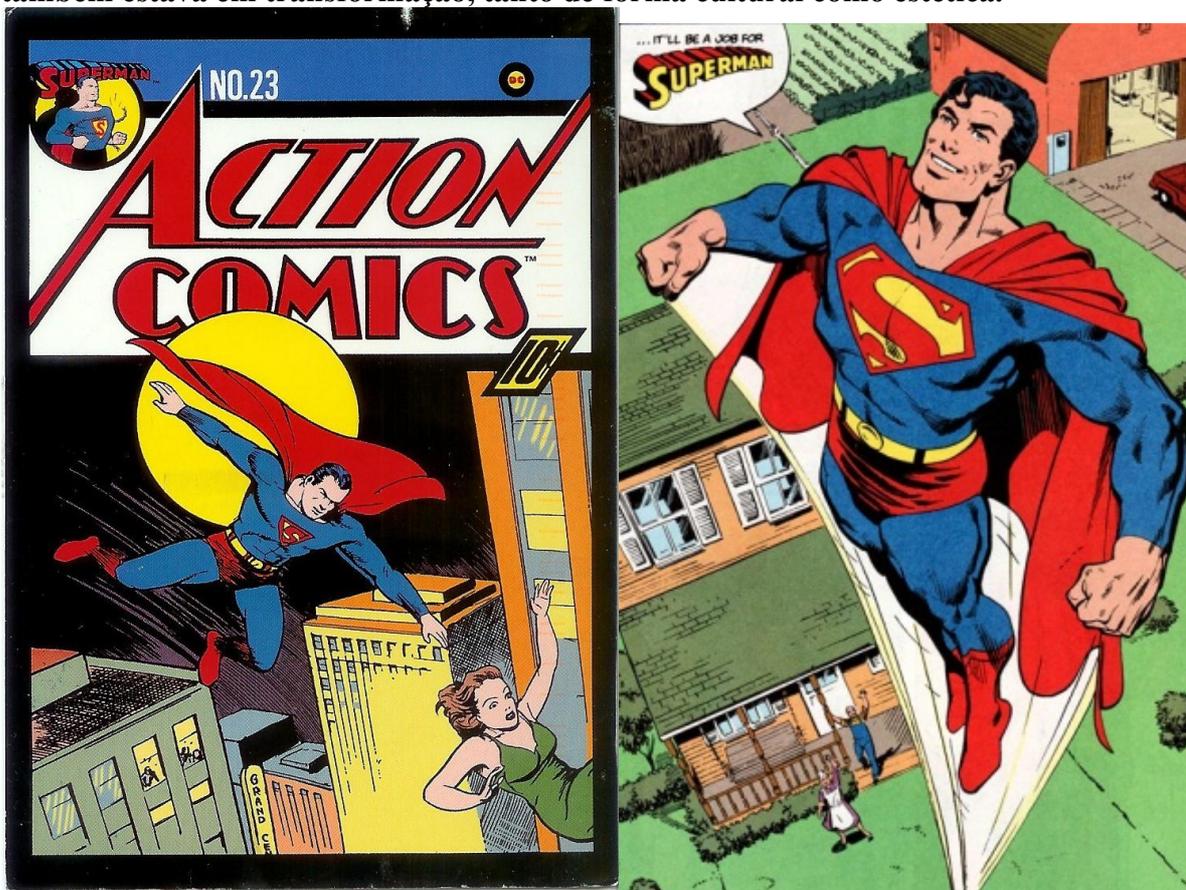
Alguns historiadores dizem que o messias judeu, tão esperado, era um rei da Terra – um homem do mundo, não necessariamente do espírito. A própria expressão, que significa simplesmente “ungido”, esteve relacionada com diversos personagens do antigo testamento. Os judeus acreditavam que o Messias seria um descendente do rei Davi que os tiraria do cativeiro e restauraria o governo judeu na Palestina.

O caráter messiânico impresso pelo personagem fez uma alusão ainda mais forte à imagem e representação de Cristo, principalmente pela característica onipotente e altruísta que o personagem expressa em suas histórias. Ainda nas palavras de Knowles (2008, p. 139):

O Messias dos quadrinhos é um nobre herói que se sacrifica em nome do altruísmo para salvar os outros. Naturalmente, o *Superman* é o primeiro e mais evidente herói desse tipo; o Homem-Aranha é outro. O super-herói messiânico torna-se muito popular porque lida com ansiedades profundamente arraigadas na vida americana. Fascismo, corrupção empresarial e crime organizado aumentaram tanto que, no final da década de 1930, pareciam problemas insuperáveis e insolúveis. O *Superman* saiu das fileiras do homem comum para combater essas ameaças. Naturalmente, os editores da DC rapidamente o suavizaram e inspiraram milhares de salvadores impotentes que diluíram a força do arquétipo.

Essa diluição da força onipotente do personagem se deu, principalmente, durante as décadas de 1970 e 1980, quando a história do personagem foi reformulada por um número considerável de vezes. Mudanças não aconteceram apenas no âmbito de roteiro como também no aspecto físico do personagem. O aspecto comum e carente de curvas deu espaço a um homem com características cada vez mais definidas de caucasiano e musculoso, o que atendia aos ideais de beleza de uma sociedade em transformação. Seus poderes também foram drasticamente reduzidos, tendo como base a perda de vendas frente aos personagens menos poderosos, embora mais humanos, da principal concorrente da editora do herói, a *Marvel Comics*. Segundo reflete Knowles (2008), o *Superman*, enquanto uma figura que se reporta ao Messias da tradição bíblica, representava uma metáfora para a assimilação dos judeus nos EUA. A destruição de Krypton seria então uma possível alusão à diáspora judaica no século XIX e XX, quando o ataque às comunidades de judeus na Europa culminou com a migração em massa de judeus para outras partes do mundo, tendo os Estados Unidos como principal ponto de destino.

Figura 11 – Esquerda o *Superman* na revista *Action Comics* 23 da década de 1940, ainda sob a tutela artística de Joe Shuster. Na versão da direita o personagem desenhado por John Byrne no arco *Man of Steel* na década de 1980. Enquanto a imagem da esquerda apresenta um *Superman* com traços mais judaicos tal como o cabelo curto e sem muitos detalhes, o queixo quadrado e pouca musculatura definida, a versão de Byrne reflete um herói imponente, cheio de músculos e cabelo penteado e bem-posto. Até a capa é rica em detalhes e dobraduras, enquanto a versão de Shuster opera traços de simplicidade. O logo no peitoral é triangular na primeira versão do personagem que posteriormente deu espaço a um emblema em forma de pentágono que lembra um diamante, como descrito na versão de Byrne. Desta forma, podemos entender que as múltiplas faces do personagem acompanham uma sociedade que também estava em transformação, tanto de forma cultural como estética.



Fonte: DC Wikia

Conforme expresso no primeiro capítulo, a influência judaica nos personagens em quadrinhos foi evidenciada com mais fervor nas narrativas de superaventura. Desta forma, o inimigo nazista foi a escolha ideal para antagonizar com estes personagens antes mesmo dos EUA declararem guerra aberta contra os países do eixo. Deve-se salientar que tais reflexões não são definitivas sobre o *Superman*, porém, cabem reflexões acerca de tais pontos de conexão entre o personagem e a história judaica. Além da influência judaica, também não se pode deixar de salientar as condições históricas do período em que o *Superman* e outros super-heróis subsequentes se desenvolveram. Para Morrison (2012, p. 23):

Superman deixava claro seu posicionamento: era um herói do povo. O *Superman* original era uma reação humanista e audaciosa aos temores do período da grande depressão, do avanço científico desregrado e da industrialização sem alma. Veríamos essa primeira versão fazendo trens gigantes pararem nos trilhos, emborcando tanques ou fazendo supino com guindastes... *Superman* tinha a força de cinquenta homens e era invulnerável. Se as perspectivas distópicas da época previam um mundo desumanizado, mecanizado, *Superman* sugeriria outra possibilidade: a imagem de um amanhã decididamente humano, que entregava o espetáculo do individualismo triunfante exercendo sua soberania sobre as forças implacáveis da opressão industrial. Não é de surpreender que tenha sido sucesso na classe oprimida.

Desta maneira, a imagem messiânica do personagem criado por Siegel e Shuster foi responsável por transmitir esperança em um mundo devastado por guerras e crises econômicas, dentre outras mazelas sociais que imperavam nos EUA no início do século XX. Jerry Siegel, por exemplo, perdeu seu pai de forma trágica, levou dois tiros durante um assalto à loja de roupas na qual trabalhava.

O *Superman* foi uma expressão de referência identitária marcante em relação aos seus criadores, e muito desta personalidade foi expressa mediante a identidade secreta do personagem. Clark Kent foi caracterizado como um jornalista desengonçado, tímido e com poucos amigos, seu conforto social tendia a se manifestar apenas na companhia da parceira e amada Lois Lane. Segundo Jones (2006, p. 91) “Joe era uma criança raquítica, muito míope e terrivelmente tímida”, o que gerava identificação com um de seus poucos amigos, o também judeu Jerry Siegel. O super-herói, criado por ambos, era semelhante aos judeus tentando ganhar a vida e sobreviver na América: um ser oriundo de um planeta com o qual não se identificava mais, mas que agora deveria aceitar seu destino de viver na terra e se relacionar com os seres humanos. O *Superman*, tal como o *Übermensch* descrito por Nietzsche, se constituía como uma superação de todas as capacidades humanas, um ser de tamanho poder e liberdade que transcendia a fragilidade e timidez de seu lado humano: o repórter Kent. Muito da personalidade e identidade do herói é representada através de seu uniforme. O uniforme é o principal elemento de ruptura entre Clark Kent e o *Superman*. Para Reblin (2008, p. 58):

De qualquer forma, o uso do uniforme do super-herói o identifica, na sociedade, como o salvador imediato. Assim, as pessoas comuns saberão a quem recorrer, mesmo que, em última análise, o que define heroísmo é o serviço ao próximo e o altruísmo. Em outras palavras, o uniforme do super-herói possui quatro funções básicas: delimita sua identidade de herói; estabelece sua superioridade e intensifica seu poder; protege as pessoas próximas e as isenta de responsabilidade; e, por último possibilita sua liberdade e a expressão de sua personalidade. A vida dupla é um mecanismo de defesa que visa preservar a vida corriqueira do super-herói e evitar, também, que ele seja perseguido no trabalho, no dia-a-dia. Assim, o super-herói possui duas vidas que se correlacionam: a vida “comum” e a vida fantástica. Para cada uma delas, o super-herói mantém uma identidade e um aspecto da personalidade. Portanto, o super-herói é uma pessoa que se apresenta de duas formas diferentes. Essa dupla apresentação, ou melhor, dupla personalidade é mediada pelo uso do uniforme, da máscara.

Algo interessante a assinalar simbolicamente acerca do uniforme do *Superman* reside nas percepções estéticas e de cores expressas pelo mesmo. Enquanto Clark Kent não conseguia disfarçar sua personalidade fortemente vinculada à cultura judaica e tímida pelo modo como se expressava enquanto vivia seu papel de jornalista, o herói, por sua vez, trajava vestes cujas cores seriam uma possível representação da bandeira estadunidense. O vermelho e azul se combinavam, compondo os elementos fundamentais da bandeira e da identidade norte americanas onde a letra “S” em maiúsculo, centralizado em seu peito, remetia-se a Sam⁴³. A reflexão gera a possibilidade de que, enquanto Kent se remete, fundamentalmente, a um judeu tímido e ciente de sua situação de estranhamento frente a um país hostil ao diferente, o *Superman*, por sua vez, remete-se a um “genuíno americano”. Desta forma, o super-herói, como já expresso no primeiro capítulo, abraça, por muitas vezes, a função de seu compatriota Tio Sam, convocando os jovens para a guerra e lhes gerando determinação frente ao medo e a morte que encontrariam pelo caminho.

Uma das características importantes do *Superman* reside em seu caráter simbólico e mitológico. Sua narrativa se distingue, em muitos aspectos, das narrativas clássicas de heroísmo presentes na cultura ocidental, principalmente nas culturas gregas e saxônicas. Nas palavras de Eco (2011, p. 246-247):

Imagem simbólica de particular interesse é a do *Superman*. O herói dotado de poderes superiores aos do homem comum é uma constante da imaginação popular, de Hércules a Siegfried, de Roldão a Pantagruel e até a Peter Pan. Frequentemente, a virtude do herói se humaniza, e seus poderes, ao invés de sobrenaturais, são a alta realização de um poder natural – a astúcia, a velocidade, a habilidade bélica, e mesmo a inteligência silogisticizante e o puro espírito de observação, como acontece em Sherlock Holmes. Mas numa sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as frustrações, os complexos de inferioridade estão na ordem do dia; numa sociedade industrial onde o homem se torna número no âmbito de uma organização que decide por ele, onde a força individual, se não exercitada na atividade esportiva permanece humilhada diante da força da máquina que age pelo homem e determina os movimentos mesmos do homem – numa sociedade de tal tipo, o herói positivo deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer.

O super-herói, conforme argumenta Eco, é uma manifestação de superação das angústias de uma sociedade, a superação de suas fraquezas inerentes, ou seja, uma aspiração coletiva à superação do medo e das imperfeições. *Superman* e sua narrativa se diferenciariam, nesse aspecto, de heróis clássicos da mitologia que eram regidos pela previsibilidade. A

⁴³ Tio Sam (Uncle Sam no inglês), uma personalidade marcante da cultura e identidade estadunidense expresso por muitos como a personificação nacional dos Estados Unidos da América. A figura era associada ao recrutamento militar para os diversos conflitos nos quais os norte-americanos se engajaram ou como figura de motivação durante os períodos de recessão econômica e social, que, por sua vez, evocaria a crença no “sonho americano” de liberdade e de uma América para todos.

reprodução dos clássicos era dada pelo contar de história cujo final já era conhecido. O super-herói em quadrinhos se aproximava de uma visão narrativa mais romantizada, na qual, mediante seu enredo, não se saberia o que poderia acontecer aos seus personagens, e o suspense era responsável por trazer uma dinâmica imprevisível em suas narrativas, o que se configurava em muitos aspectos da vida e sociedade humana no século XX. Segundo Eco (2011, p. 251):

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se pois, nesta singular situação: ela tem que ser arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do *Superman*); mas, como é comerciada no âmbito de uma produção “romanesca” para um público que consome “romances”, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance.

Outro elemento de identificação de *Superman* com a cultura judaica, e talvez o mais importante, é sua natureza alienígena. Como enfatizado no início deste capítulo, os criadores do super-herói foram bastante influenciados pelos *pulps* da década de 20 e 30, e pela literatura de ficção científica. A origem alienígena é a responsável por transferir uma sensação de estranhamento não contida na configuração de muitos super-heróis posteriores. Enquanto a esmagadora maioria dos heróis eram humanos frágeis que se converteriam em criaturas poderosas, o *Superman*, por outro lado, fazia o caminho inverso: ele era uma criatura super poderosa que se disfarçava de ser humano comum. Essa tal origem espacial seria contestada por algumas pessoas que ele insiste em proteger e até mesmo por vilões como seu arquirrival Lex Luthor. Luthor é convicto de que o *Superman* não é humano e, desta forma, acredita que ele é um potencial inimigo a ser combatido, pois nunca se sabe quando o herói ficará fora de controle e, se isso acontecer, provavelmente exterminaria toda a vida humana. Tal característica seria muito cognoscível com a cultura judaica do início do século XX. Os judeus estavam espalhados por diversos continentes e países, resguardando sobremodo sua cultura e aspectos identitários essenciais, porém não constituíram um território próprio⁴⁴. Sendo assim, assim como a maioria dos judeus estadunidenses, o *Superman* era o representante de um povo cujo território era inexistente em um país que não é o dele. O dilema foi vivido por judeus no mundo todo, *Superman*, assim como seus criadores, era como um judeu em uma terra de norte-americanos.

Retomando a análise do quadrinho, analisa-se, novamente, a figura dez: pode-se perceber que ocorreram mudanças estéticas expressivas nos traços dos super-heróis desde seu

⁴⁴ O Estado de Israel só seria criado, ainda que de modo conflituoso, no final da década de 1940.

surgimento até os dias atuais. Mudanças, além de estéticas, se manifestaram também no mundo cultural. A aparência era produto de um conjunto de transformações nos desenhos, que com o tempo se desenvolveram e se tornaram cada vez mais elaborados e refinados. Muitos traços e cores se transplantaram do lápis bruto para um refinamento digital que colabora deixando as imagens mais verossímeis em relação à realidade objetiva na qual o personagem deve se inserir. Essas mudanças não aconteceram apenas no plano estético, aconteceram também no plano cultural em relação ao personagem. Conforme já descrito, o personagem deixou de lado seus traços inicialmente judaicos para se tornar cada vez mais caucasiano e ocidentalizado. A mudança de padrões estéticos, a aproximação cada vez maior com a cultura estadunidense, a mudança em seus traços, tudo isso pode ser enxergado também sob uma ótica: com o passar do tempo, os judeus nos EUA deixaram o estigma da marginalidade e invisibilidade pelo agigantamento da presença judaica no mercado, tanto na indústria de quadrinhos, quanto no cinema e outras mídias culturais expressivas naquela sociedade. A própria mudança no símbolo do personagem suscita uma reflexão, o pentágono com o S em seu centro faz alusão ao poderio de inteligência e força militar estadunidenses. Neste sentido simbólico, o *Superman* é a principal arma dos EUA, responsável por solucionar muitos de seus conflitos sendo agente central da força militar norte-americana⁴⁵.

Nesse sentido, a cultura judaica, principalmente no início do século XX, período de criação do *Superman*, passou por um processo de afirmação em integração à cultura local. Homi Bhabha definiu o fenômeno como pertencente aos “entre lugares”. Tal definição se daria, pois, com os processos de diáspora constante que enfrentaram os judeus, processos contribuíram para formar um substrato cultural que perpassaria a ideia de estado nação. Com isso, a cultura judaica no território estadunidense é uma cultura que preserva seus traços de identidade essenciais, mas, por sua vez, com integração à cultura local. O fenômeno é uma característica típica do mundo contemporâneo, que, ao romper as barreiras territoriais e globalizar-se, contribuiu para um substrato cultural cada vez mais híbrido, heterogêneo ou internacionalista. Segundo Bhabha (2013, p. 24-25):

A significação mais ampla da condição pós-moderna reside na consciência de que os “limites” epistemológicos daquelas ideias etnocêntricas são também as fronteiras enunciativas de uma gama de outras vozes e histórias dissonantes, até dissidentes – mulheres, colonizados, grupos minoritários, os portadores de sexualidades policiadas. Isto porque a demografia do novo internacionalismo é a história da migração pós-colonial, as narrativas da diáspora cultural e política, os grandes deslocamentos sociais de comunidades camponesas e aborígenes, as poéticas do exílio, a prosa austera dos refugiados políticos e econômicos. É nesse sentido que a

⁴⁵ O Pentágono, inaugurado em 1943 é a sede do Departamento de Defesa dos EUA e é o principal símbolo de força e poder militar do país. A construção deriva seu nome pela forma de pentágono com a qual foi concebido.

fronteira se torna o lugar a partir do qual algo começa a se fazer presente em um movimento não dissimilar ao da articulação ambulante, ambivalente, do além que venho traçando: “Sempre, e sempre de modo diferente, a ponte acompanha os caminhos morosos ou apressados dos homens pra lá e pra cá, de modo que eles possam alcançar outras margens... A ponte reúne enquanto passagem que atravessa.”

Ao analisar a imagem do *Superman* percebe-se um indivíduo que não é estadunidense, embora em muitos momentos de sua história se defina como um, que, por sua vez, devota sua vida para defender o povo dos EUA de constantes ameaças, tanto de ordem terrena como extraterrena. O evento se confunde, em alguns aspectos, com a cultura estadunidense pelo fato de se lançar continuamente em conflitos geopolíticos e militares. Mas algo interessante reside no fato de que, por muitas vezes, o super-herói se lança em conflitos em outros países, indicando a necessidade de proteção da terra em escala global, o que também se confunde com a política intervencionista do governo dos EUA em muitos conflitos de ordem mundial. Assim o contato do *Superman* com diversas culturas, mediante as vastas missões que realizava, tanto na terra quanto no espaço, contribuiriam para que o herói se beneficiasse de variadas formas de contato e relação cultural, esse fenômeno de trocas culturais foi responsável por transformar aspectos de sua própria cultura e identidade.

Todavia, o *Superman* opera traços de dicotomia em muitas de suas ações. Um indivíduo com poder suficiente para mudar engrenagens da história humana, na maioria dos casos, opta pela manutenção do *status quo*, deixando a humanidade caminhar por suas próprias mãos, o que justifica o personagem nunca ter se empenhado diretamente na destruição da URSS ou dos países do bloco soviético. Assim como organismos políticos internacionais, o *Superman* opera na margem da legalidade, não faz de seus poderes um motivo de intervencionismo direto e constante sobre as demais nações do globo, só o faz em casos emergenciais, o que se confunde também com muitas características políticas e diplomáticas com os estadunidenses. Retratar-se-á, na próxima reflexão, uma representação específica do herói quando o mesmo inverte seus papéis tradicionais e opera como um herói soviético ao invés do herói estadunidense tão marcante de suas histórias.

2.2 Estudo de caso: Super-Homem - O Homem Vermelho e uma Visão do Comunismo no Século XXI.

Conforme foi exposto anteriormente, o *Superman* foi aquele que inaugurou uma era de superaventura e se consagrou como o primeiro super-herói dos quadrinhos, o herói possui, assim, um caráter simbólico referencial. Com a saída de Jerry Siegel e Joe Shuster da equipe criativa do personagem, inúmeros outros roteiristas e artistas os sucederam para dar continuidade nas histórias do personagem. Citou-se neste trabalho, por exemplo, Elliot Maggin, Alex Ross e até mesmo o criador de *Watchmen*, o britânico Alan Moore. Essa sucessão de autores e artistas contribuiu para agregar novas ideias e personagens a suas histórias, expandir os espaços e narrativas de aventura e superaventura, conceder ao herói uma mitologia particular e única. Dentre estas histórias, talvez uma das mais emblemáticas é a: *Superman: The Red Sun*, ou na tradução brasileira, Super-Homem: Entre a Foice e o Martelo. História esta que é uma das fontes e principais objetos de reflexão deste capítulo, tendo em vista que o atual percurso permitiu mapear a influência de narrativas da guerra fria e suas representações nos quadrinhos. A obra nos mostra uma representação do mundo soviético no século XXI e tentar-se-á analisar diferenças e permanências do imaginário anticomunista desenvolvido durante os anos de 1960 e subsequentes.

Escrita em 2003, após Guerra Fria e com a crise do sistema soviético, pelo escocês Mark Millar⁴⁶, desenhada por Dave Johnson e Kilian Plunkett, essa história faz parte de um arco denominado *Elseworld*⁴⁷. Nessa história é narrada uma representação de como seria o *Superman* se tivesse caído em uma província soviética da Ucrânia em 1938, isto é, como seria o *Superman* se fosse um herói soviético. Ao contrário do defensor estadunidense, o qual se costuma presenciar em ação a partir dos quadrinhos, o Super-Homem soviético seria um “camarada” a serviço de Stalin, apto a proteger os interesses políticos e populares das URSS. Millar afirmou em entrevista⁴⁸ que a principal influência para a escrita de tal história foi *Superman* #300, de Elliot Maggin (também conhecida como *Superman* 2001), e que imaginava, ainda criança, o que teria acontecido caso o foguete do Super-Homem tivesse caído em terras soviéticas e não em solo americano.

⁴⁶ Millar fez parte do grande grupo de quadrinistas britânicos a trabalhar tanto para a *DC Comics* quanto para a *Marvel*. Dessa safra de artistas cita-se, também, Grant Morrison, Alan Moore, Neil Gaiman, Warren Ellis, Jamie Delano. Roteiristas que se mantêm expressivos em seus respectivos trabalhos até os dias de hoje.

⁴⁷ Arco especial no qual os famosos super-heróis da editora *DC Comics* são transportados para realidades e temporalidades alternativas de sua cronologia original.

⁴⁸ A entrevista completa disponível no site do *Superman.nu*, o endereço completo está disposto no referencial bibliográfico.

A história de Maggin teve grande repercussão em seu tempo, fez expressiva alusão à Guerra Fria e foi de muita importância na trajetória do personagem. Publicada na revista de número 300, também intitulada: *Superman 2001*, a história se passa em uma realidade alternativa, na qual os escritores Cary Bates e Elliot S. Maggin, aliados ao talento artístico de Curt Swan, imaginaram uma nova origem para o personagem. Com essa renovada abordagem, o herói chega a Terra apenas em 1976 (data de publicação original da história) e se torna o Super-Homem no futuro, mais precisamente no ano de 2001. Ao contrário de cair em Smallville, como na história original, a nave do personagem cai no mar e é alvo de disputa entre norte americanos e soviéticos. Vencendo a corrida, os EUA conseguem resgatar a nave do herói e escondem sua origem do mundo e dos “inimigos” comunistas. Kal-el é então criado pelos militares estadunidenses, absorvendo assim seus valores culturais e morais. Até que em 1990 estoura a Terceira Guerra Mundial e o personagem se vê diretamente envolvido no conflito. Por opção, o *Superman* (no quadrinho é denominado Skyboy, ou o homem que veio do espaço) decide se isolar do conflito e deixa a política seguir seu fluxo próprio. Essa história é de fundamental importância por elencar diversos elementos políticos e morais, e é responsável por influenciar muitas histórias do personagem que vieram posteriormente, como é o caso de *Superman: The Red Sun*, de Millar. Em *Superman 2001*, o herói, embora tenha poder de solução de conflitos políticos internacionais, omite-se para que a situação se resolva de maneira diplomática, pois representa a visão ponderada que o mundo alimentava no século XX devido ao medo nuclear e de uma guerra em escala global entre as duas superpotências políticas e militares, EUA e URSS.

Figura 12 – A capa de *Superman 2001* (1976) precedida da página de número 01. Na imagem da esquerda percebe-se um *Superman* em ares de imponência, musculatura definida, pairando sobre um espaço representado por estrelas e o fundo negro, enquanto outra composição da mesma imagem, mostra seus pais enviando-o ainda bebê pelo espaço em uma pequena espaçonave seguida pela frase: “ apenas imagine, o Homem de Aço vindo à Terra como bebê hoje... e crescendo no mundo de amanhã! ”. A figura da direita mostra um *Superman* sobrevoando uma cidade que representa a América em 2001. As construções modernas dão o tom do que os desenhistas representavam como a visão do futuro incerto, a cidade é tomada por prédios com design arquitetônico diferente e as pessoas em sua grande diversidade usam vestes avessas ao século XX, no qual estavam inseridos os autores do super-herói.



Fonte: *Superman 2001*