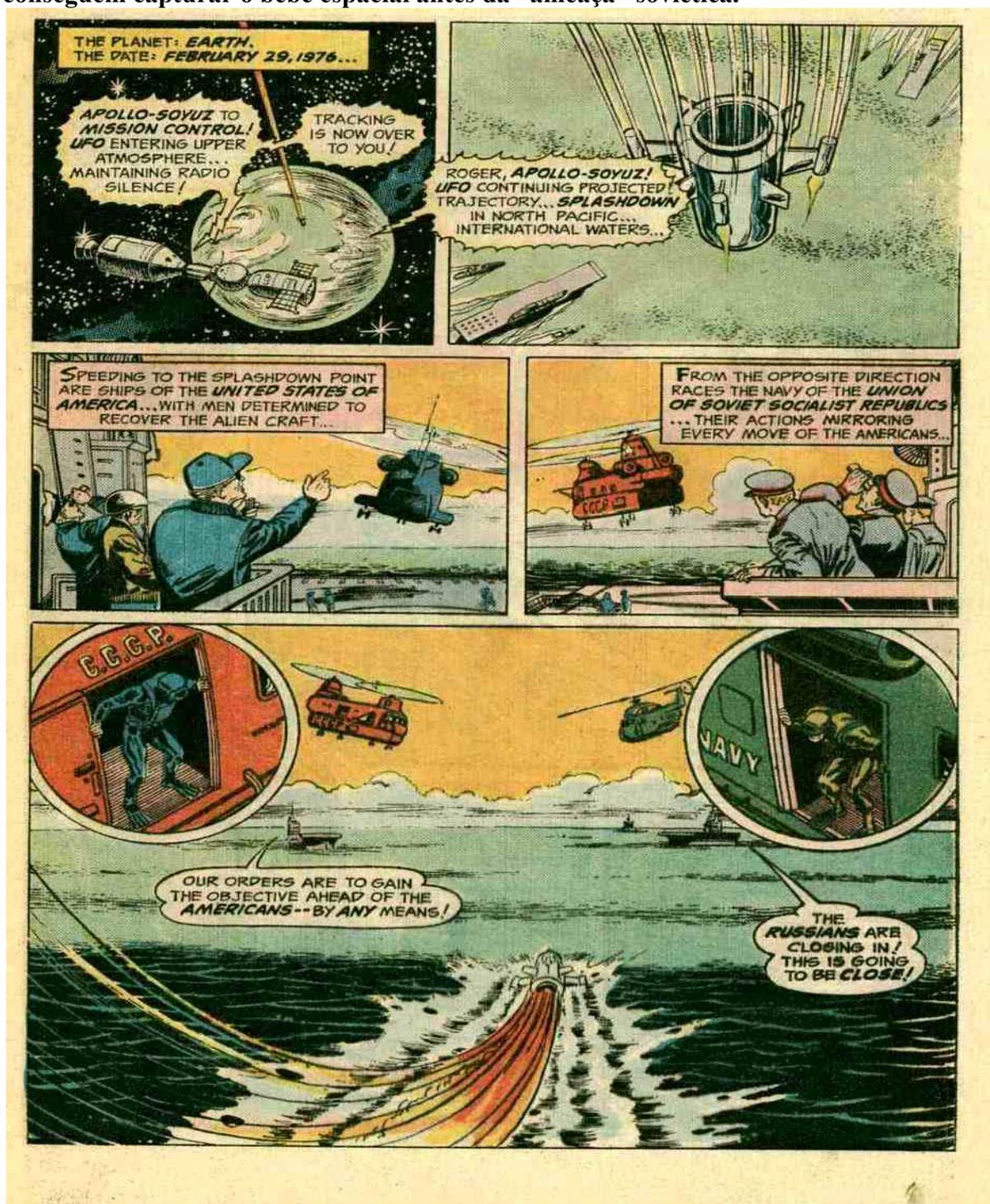


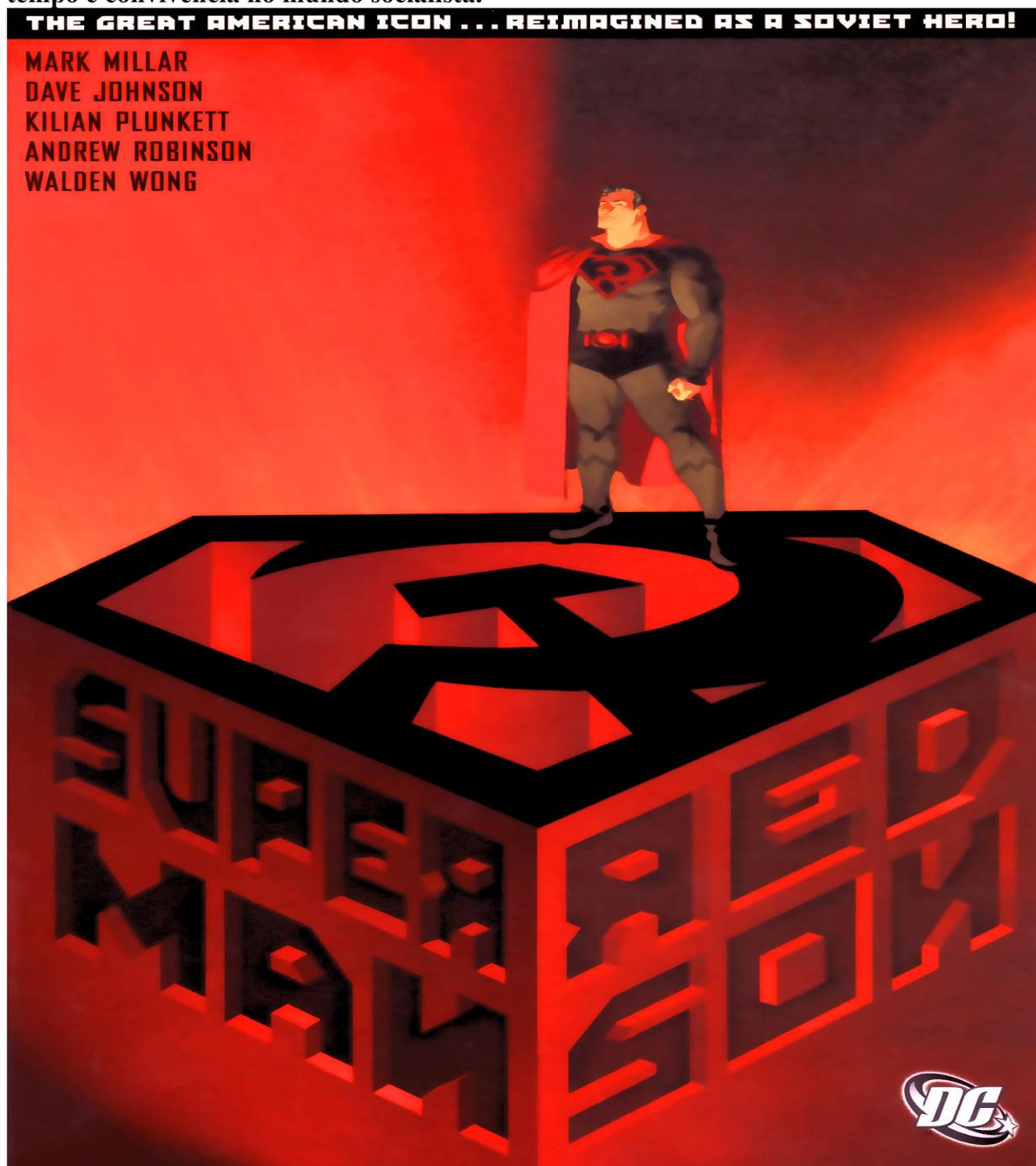
Figura 13 – *Superman 2001* mostra no último quadro a disputa entre estadunidenses (direita) e soviéticos (esquerda) pelo objeto que cai ao mar (nave alienígena), era o kryptoniano Kal-el, *Superman*. A busca era definida quadro a quadro, inicia-se com a queda da nave em direção ao mar, o último quadro é o clímax narrativo representado pela disputa entre comunistas e capitalistas pelo personagem que se tornaria no futuro o ser mais poderoso a habitar a terra. Ao analisar atentamente o terceiro e quarto quadro da imagem, os olhares apreensivos e atentos das pessoas revelam o clima de disputa acirrada pelo desconhecido, onde, no final, os estadunidenses (capitalistas) conseguem capturar o bebê espacial antes da “ameaça” soviética.



A influência de *Superman* 2001 instigou em Mark Millar a escrita da história *Superman: The Red Sun*, influência esta relatada em entrevistas pelo próprio autor. *The Red Sonse* utilizou de muitos elementos clássicos das histórias do *Superman*, porém com mudanças, tendo em vista a adaptação ao mundo paralelo construído pelo autor. A referência, inclusive, perpassou as histórias do super-herói assim como fez alusão a elementos do universo de superaventura da *Dc Comics*, elementos esses que também estiveram presentes em personagens clássicos da editora como *Batman*, Mulher Maravilha e Lanterna Verde. Millar, em parceria e coautoria com o amigo e também roteirista escocês Grant Morrison, escreveu muitas histórias do *Superman*, principalmente no final da década de 1990. Sendo assim, Morrison foi um dos principais responsáveis por inserir Mark Millar no mundo da superaventura. Sob a parceria de ambos se consolidou o arco de histórias do Super-Homem, denominado As Aventuras do *Superman*⁵². histórias essas que serviram como uma das principais referências para as séries de animação protagonizadas pelo personagem nas décadas de 1990 e 2000. Millar, posteriormente, se consolidaria como um dos principais roteiristas no mundo dos quadrinhos, escrevendo assim muitos títulos de superaventura tanto para a *DC Comics* quanto para sua principal concorrente, a *Marvel Comics*, esta última responsável por consolidar, com ainda mais peso, o roteirista. Com o grande sucesso estabelecido por suas histórias, o escocês conta hoje com sua própria editora, a *Millarworld*, que detém os direitos sobre personagens e histórias de autoria própria. Alguns, inclusive, protagonizaram adaptações em outras mídias como o cinema, foi caso de *O Procurado (The Wanted)*, estrelado por James McAvoy, e *Kingsman: Serviço Secreto*, com os atores Colin Firth e Samuel L. Jackson.

⁵² Originalmente: *Superman – Adventures*

Figura 14 - A capa de *Superman: The Red Sun*, que em sua primeira frase esboça a ideia central de sua narrativa: *The great american icon... reimagined as a soviet hero!*⁵³ O fundo vermelho dá ideia estética de atmosfera comunista. Acima e observando o horizonte encontra-se o *Superman* cujo símbolo central de sua indumentária está transformado em uma foice e martelo, símbolos máximos do mundo soviético socialista. Outro detalhe estético importante a se refletir na imagem reside no fato de que o personagem se apoia, a princípio na figura, da foice, o que revela sua origem camponesa e o pouco contato com o mundo proletário a priori, algo que mudaria com tempo e convivência no mundo socialista.



Fonte: Millar, 2006

⁵³ “O grande ícone americano... reimaginado como um herói soviético!”

Tão importante quando os elementos imagéticos e simbólicos presentes na obra, evidenciam-se seus discursos. Logo nas primeiras páginas do quadrinho, o Superman soviético é definido por Perry White⁵⁴ como: “um super-homem alienígena comprometido com os ideais comunistas, cuja própria existência ameaça alterar nossa posição como superpotência mundial para sempre...” (MILLAR, 2006, p. 11)⁵⁵. Enquanto que, para os soviéticos, em um anúncio de TV, o herói é “um campeão dos proletários que trava uma interminável batalha por Stalin, o socialismo, e a expansão internacional do Pacto de Varsóvia...” (MILLAR, 2006, p. 13). O herói, criado em solo soviético desde a infância, aprendeu os valores e a cultura locais, utilizando seus poderes para ajudar as pessoas com necessidade. Embora tivesse grande prestígio no mundo soviético, devido aos seus atos, ao ser indagado por Stalin se gostaria de sucedê-lo no poder do mundo soviético, Superman responde: “ – A política me desagradou, só vim à cidade grande a fim de usar meus poderes para ajudar as pessoas”. (MILLAR, 2006, p. 30).

Com o desenrolar da trama, vítima de um atentado, Stalin morre e um vácuo de poder toma conta da URSS. Entretanto, enquanto visita uma amiga de infância em uma fila para receber comida, o herói percebe que o povo tem fome e que a política soviética de Stalin era vitimada por diversos problemas, principalmente os de cunho econômico e social, o herói então assume o poder da URSS, sucedendo o antigo governante. Ao assumir o controle do Estado soviético, o Super-Homem conserva muitas das características de Stalin e mantém um governo totalitário e centralizado, combatendo aqueles que se opunham ao seu regime. Embora fosse adorado pela grande maioria da população, o *Superman* sofre resistência de algumas figuras de importância dentro da narrativa. A princípio, a principal oposição residia na figura do NKVD Pyotr, o qual, ao debater com o herói, argumenta que ele seria o “oposto da teoria marxista, uma prova viva de que nem todos os homens são iguais”, uma crítica do personagem à origem alienígena do personagem e seus notáveis dons. No decorrer da história, o antagonismo reside nas figuras do *Batman*, que se consolida anarquista e opositor ao governo totalitário do *Superman*, e da Diana, a Mulher Maravilha, que faz papel de uma amazona amiga do super-herói, mas se torna descontente com as ações políticas do amigo enquanto chefe de estado.

É importante perceber como Millar, juntamente com a égide criativa de Johnson, enfatiza o papel fundamental da propaganda no regime soviético, assim como a glorificação

⁵⁴ Personagem fictício presente nas histórias do *Superman*, White é chefe diretor do jornal Planeta Diário, jornal que emprega Clark Kent, o alter ego do herói em suas histórias tradicionais.

⁵⁵ Opta-se pela tradução dos diálogos para manter a fluidez do discurso e melhor articulação das narrativas.

das figuras políticas revolucionárias e os grandes feitos do estado, conforme expresso na figura quinze.

Figura 15 - As pessoas assistem atenciosamente aos discursos políticos na TV soviética, com o *Superman* portando a bandeira cujo símbolo central é a foice o martelo (símbolo máximo da bandeira soviética) e, em outro momento, aparece ao lado de Stalin para, finalmente, voar aos céus na companhia de aviões de guerra soviéticos. É importante analisar na imagem os desfiles como meio de promoção dos heróis, algo muito presente na cultura socialista⁵⁶. No último quadro nota-se como homens importantes do governo estadunidense observam com pesar e desesperança uma criatura com poderes imensuráveis a serviço do mundo soviético. O contraste cromático entre as imagens faz representação às TVs sem cores com imagens em preto e branco presentes possivelmente na data em que foram apresentados os personagens.



Fonte: Millar, 2006 p. 13

⁵⁶ A plástica e estética dos desfiles e discursos soviéticos visavam, a princípio, o culto à personalidade política do líder; algo também muito presente na política nazifascista. A imagem do desfile e a glorificação do líder máximo do comunismo e aquilo que o cerca (Stalin e *Superman* – no contexto analisado) serviam para exaltar a força e poder de um regime que fora concebido por pessoas comuns, já que Stalin teria uma origem proletário-camponesa, o que contribuía para tornar o líder político próximo da comunidade que o cerca – um camarada.

A etapa de consolidação do *Superman* como chefe político da URSS altera o andamento dos eventos e transformações que se sucederiam no decorrer da história. Com o uso de seus super poderes, o personagem consegue intervir ainda mais impositivamente sobre os assuntos políticos e sociais, se tornando a figura política mais importante do mundo soviético. A maior parte dos países do mundo ingressaria no Pacto de Varsóvia e problemas como fome e doença seriam gradualmente eliminadas de seus estados. Conforme expresso no quadrinho por Millar (2006, p. 63):

A União Soviética era uma congregação muito frágil quando o *Superman* subiu ao poder. Duas décadas depois; o mundo todo é nosso aliado. – Apenas os Estados Unidos e o Chile preferiram permanecer independentes. As duas últimas economias capitalistas da terra e ambas à beira de um colapso fiscal e social.

Do lado capitalista, Lex Luthor, que no quadrinho se converte na mais expressiva mente científica dos EUA e do mundo, torna-se o responsável por conter a ofensiva do *Superman* desenvolvendo numerosas armas nucleares e criaturas como Metallo, Brainiac e Bizarro, a fim de aniquilar definitivamente o personagem. Luthor, em *The Red Sun*, também compõe o par romântico e marido da jornalista Lois Lane (que nas histórias tradicionais do Super-Homem é o par romântico e eterno amor do herói), e, por muitas vezes, é criticado pela mesma, devido à maneira fria e inescrupulosa com que desenvolve suas ações em nome da ciência e do governo norte-americano.

Se, por um lado, o *Superman* consegue resolver muitos dos problemas econômicos em seu protetorado, por outro, acaba por adotar medidas totalitárias em seu regime, colaborando por reproduzir muitas características do regime de Stalin. O Estado Soviético adota seus símbolos como bandeira. A desobediência ao partido e seus ideais é intolerável, e aqueles que sobremaneira resistiam aos ideais impostos pelo partido são punidos e em alguns casos até mesmo lobotomizados.

Em outro espectro, a figura do *Batman*, no decorrer da narrativa, se consolidará como antagonista aos discursos do regime, uma vez que a figura do personagem será marcada pela luta contra o totalitarismo imposto pelo *Superman* e em defesa da valorização da liberdade e do direito de escolha dos cidadãos. Em uma das falas de *Batman*, o mesmo argumenta: “A gente é que nem animal na jaula. Ele (o *Superman*) pode abrigar todo mundo, mas ninguém vai ser livre de verdade enquanto esse monstro estiver no poder” (MILLAR, 2006, p. 64). Para o *Superman*, *Batman* seria uma força do caos e da desordem, como esboçado em uma de suas reflexões:

Batman; uma força do caos no meu mundo de ordem perfeita; o lado negro do sonho soviético. Rumores já indicaram milhares de dissidentes mortos como sendo ele. Diziam que era um fantasma; um cadáver ambulante. Um símbolo de rebelião que jamais desaparecerá enquanto o sistema sobreviver. Anarquia de preto. (MILLAR, 2006, p. 68)

Como forma de resistência e defesa da liberdade, *Batman* ensejaria diversos ataques terroristas a Moscou e a outros protetorados soviéticos, e em algumas ocasiões tais ataques chegariam ao ápice. O ponto alto de conflito entre os dois personagens se dá quando *Batman*, com acesso a informações privilegiadas de Lex Luthor e Pyotr, descobre a fraqueza do *Superman* e, com o alienígena privado de seus poderes, trava uma luta de vida ou morte contra o personagem. Apenas com a ajuda da Mulher Maravilha (que neste momento havia se tornado comunista e Embaixadora da Paz Internacional, se consolidando em principal aliada do *Superman*) o *Superman* consegue colocar fim ao confronto, culminando com o suicídio de *Batman* e com Pyotr convertido em um autômato, subserviente às ordens do ditador.

Outro traço em *The Red Sun*, é o fato de ser Richard Nixon o presidente que morre em um atentado público em 1973 e John F. Kennedy a tornar-se, então, o presidente dos Estados Unidos, invertendo a ordem em que ambos exerceram a presidência, efetivamente. Kennedy, no quadrinho é apelidado pelo amigo Lex Luthor de “Jack”, torna-se um dos grandes defensores do sistema capitalista e um dos responsáveis por manter os Estados Unidos resistentes às ameaças comunistas empreendidas pelo *Superman*. O presidente também manteve muitas das características que marcaram sua personalidade, como o apreço por belas mulheres e os casos extraconjugais. Como exemplo, em um dos quadrinhos de *The Red Sun*, Luthor discute com sua esposa Lois na presença do presidente Kennedy em um jantar, tendo como companhia a modelo Norma Jean⁵⁷. A relação entre os dois personagens, Luthor e Kennedy, se construiria pelo fato de Luthor ser o principal cientista e arma do governo contra o alienígena soviético. No que se refere a relacionamentos, o cientista, em razão da obsessão em derrotar a ameaça comunista, se distancia cada vez mais de seu casamento com a repórter (futuramente diretora geral do Planeta Diário) Lois-Luthor, uma relação que no decorrer da história se mostra deveras fragilizada e fria.

⁵⁷ Modelo e atriz estadunidense famosa e conhecida pelo nome artístico de Marilyn Monroe.

Figura 16 - Um dos diálogos entre o presidente Kennedy e Lex Luthor. O diálogo parece operar em um ambiente secreto, longe da audiência quase onipresente do *Superman*, o que sugere um caráter de preocupação de ambos os personagens frente a ameaça soviética que, graças ao *Superman*, não parava de crescer. Os traços joviais e despojados de Kennedy, por sua vez, são substituídos por uma face apreensiva e coberta de rugas faciais.



Fonte: Millar, 2006 p. 99⁵⁸

A morte de *Batman* refletiria em muitas ações posteriores do *Superman* como, por exemplo, o afastamento e descrença da Mulher Maravilha em relação à política intervencionista soviética. O personagem, então, passa a repensar sua política intervencionista, em busca de uma sociedade “perfeita”, perguntando-se se não seria melhor deixar que os próprios seres humanos fossem responsáveis por suas ações. Tais reflexões fazem com que o personagem se isole em uma fortaleza solitária no deserto, deixando o robô e computador super inteligente Brainiac encarregado de dar prosseguimento às medidas políticas endossadas.

O seguinte momento narrativo mostra um *Superman* com 63 anos de idade. Em 2001, o mundo teria então uma quantidade calculada de seis bilhões de comunistas. Em um momento reflexivo do *Superman*, conforme argumenta Millar (2006, p. 107):

⁵⁸ Traduzindo o diálogo: “Meu pai tinha razão quando disse que minha contribuição para a história não pode ser como o primeiro presidente americano a se divorciar e voltar a casar durante seu mandato. Precisamos usar o que temos aqui na área 51 para colocar esse país nos eixos, meu amigo... tumultos na Califórnia, a casa branca bombardeada por simpatizantes comunistas, Texas e Detroit falando seriamente em independência... Acho que você não terá meu voto da próxima vez Jack. Ah, mas remova o *Superman* do cenário mundial e um quadro muito diferente vai emergir Dr. Luthor”.

Moscou operava com a mesma precisão de um relógio suíço evidente em todas as outras vilas e cidades de nossa União Soviética Global... Não havia adulto sem emprego, todas as crianças gozavam de um hobby e a população inteira desfrutava das oito horas completas de sono que seus corpos requeriam... O crime não existia, acidentes não aconteciam, nem mesmo chovia enquanto Brainiac estivesse plenamente convicto que todos levavam um guarda-chuva.

Muitas pessoas simpatizavam com a causa anárquica do *Batman*, porém, esses “homens–morcego”, seriam convertidos em autômatos programados para serem “trabalhadores produtivos”, mediante o uso de neurociência aplicada, desenvolvida pelo supercomputador Brainiac. A expectativa de vida havia aumentado para 120 anos e o índice de suicídios diminuía mediante a adição de hidrócloro de fluoxetina na rede de água e saneamento soviético, enquanto na América as pessoas se matavam por comida.

Do lado capitalista, Lex Luthor havia se tornado presidente dos Estados Unidos, resolvendo muitas das mazelas sociais que assolavam o mundo capitalista como a escassez de emprego e alimentos, bem como a estabilização econômica, mediante o controle da moeda e o desenvolvimento de um forte mercado interno. Na área militar, Luthor torna-se responsável pelo desenvolvimento do “Projeto Luz Verde⁵⁹”, então a última ofensiva contra o *Superman*. Como ação final, o *Superman*, aconselhado por Brainiac (que antes aprisiona Lex Luthor), resolve atacar os Estados Unidos, colocando fim a décadas de conflitos e disparidades, mas encontra a resistência hostil dos lanternas verdes e da Mulher Maravilha no processo, hostilidade essa facilmente sobrepujada pelo líder soviético.

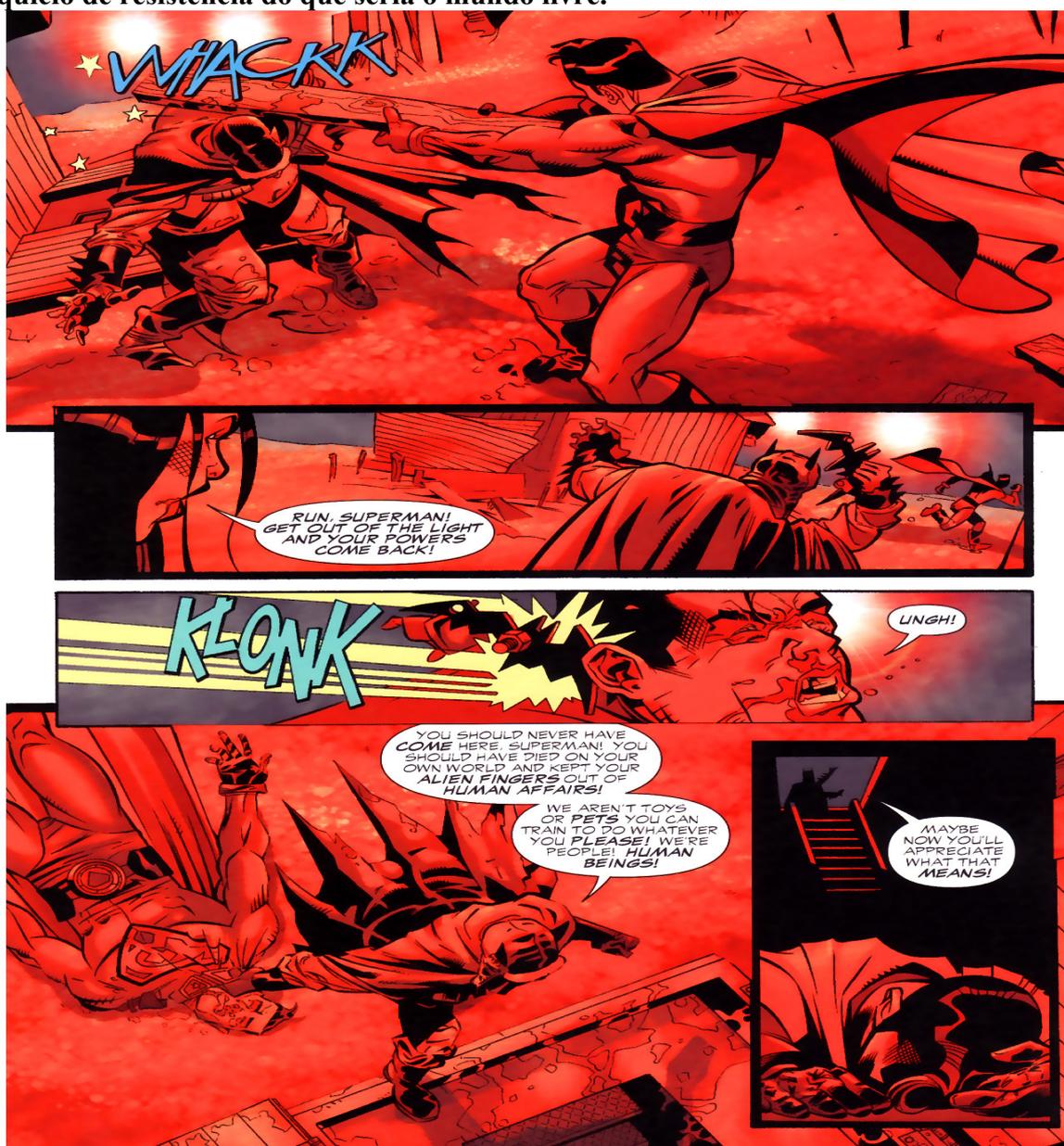
Ao final do conflito, o *Superman* encontra Lois, resistente em abandonar seu lar prestes a ser destruído e lê o que seria uma última carta de Luthor deixada ao alienígena com os dizeres: “Por que você simplesmente não põe o mundo inteiro em uma garrafa, *Superman?*”⁶⁰. Tais dizeres foram suficientes para o personagem entender que sua presença intervencionista na terra era mais nociva do que benéfica e ele então se ajoelha aos prantos, reconhecendo que o melhor para a humanidade é deixá-la seguir suas próprias diretrizes e ações, e que as pessoas se tornassem responsáveis por seus erros e acertos. O personagem então descobre que foi enganado por Brainiac, e que uma sociedade de controle e perfeição absolutas era projeto do supercomputador que acabaria por perecer graças a ajuda de Luthor,

⁵⁹ O Projeto Luz Verde teria início no quadrinho ainda durante o governo Kennedy. Os norte-americanos descobririam outra nave alienígena que pousou na terra durante o governo de Eisenhower; a nave esconderia uma grande bateria verde e o tripulante alienígena responsável por conduzir o veículo portaria um anel energético capaz de feitos sobre humanos. Tais informações seriam escondidas então pelo governo para estudos e usos posteriores. O projeto seria uma referência ao personagem da *DC Comics* Lanterna Verde, cujo protagonista seria o piloto de testes Hall Jordan; este é representado em *The Red Son* como o piloto da força aérea e herói de Guerra, Coronel Hall Jordan.

⁶⁰ A cidade em questão seria Kandor (Capital de Krypton e terra natal do *Superman*).

que escapa de seu interior e o neutraliza. *Superman* então se sacrifica para a salvação da humanidade ao levar Brainiac para o espaço, o super computador que iniciaria uma sequência de destruição que erradicaria toda a vida terrestre se não fosse detido.

Figura 17 - Uma das cenas do confronto dramático entre *Superman* e *Batman*; além do conflito físico os dois personagens travam um embate ideológico, conforme pode ser percebido nos diálogos⁶¹. A cena, por si só, narra em clímax e expressividade. O tom vermelho expresso em todos os quadros transmite um ar de peso cromático para o leitor; ao fundo *Batman* trava uma batalha que provavelmente não conseguirá vencer. A tensão é reforçada com os diálogos carregados de alta carga ideológica; de um lado, *Batman*, ainda que representando uma força caótica, lutaria pelo que acredita ser uma ideia de liberdade; e do outro lado um ser de poder imensurável a defender a força de um Estado que, por muitas vezes, operaria com caráter opressivo e totalitário. A vitória de *Superman* representaria, nesse caso, um triunfo do totalitarismo, frente ao último resquício de resistência do que seria o mundo livre.



Fonte: Millar, 2006

⁶¹ Tradução: “Corra *Superman*! Se afaste da luz e seus poderes retornarão... Você jamais deveria ter vindo aqui, homem de aço! Devia ter morrido em seu mundo e mantido seus dedos alienígenas longe dos assuntos humanos! Não somos brinquedos ou bichinhos que você treina para fazer o que lhe agrada! Nós somos gente! Seres humanos! Talvez agora você aprecie o que isso significa...”

Os momentos finais da narrativa mostram uma terra longe da influência impositiva do *Superman* (que sobrevive e mantém sua identidade em segredo, após aparentemente ter morrido na explosão ao derrotar Brainiac). Lex Luthor adquire domínio político global, ao se reeleger presidente. Segundo Millar (2006, p. 144):

Pela primeira vez na história humana o mundo sentiu o amargo gosto do extermínio, portanto todos comemoraram o triunfo empolgados pela derrota do *Superman* e Brainiac... Lex Luthor e Jimmy Olsen tiveram uma vitória esmagadora em 2004, reeleitos com 101% dos votos... até os dias de hoje os cientistas e matemáticos estão desconcertados com o resultado. Todos um tanto supersticiosos para explicar a cifra por um erro de computador. Libertado do olho onividente do *Superman*, o império soviético descambou durante meses para o caos até que os homens-morcego ressurgiram e devolveram a justiça às ruas... Em seis meses, Luthor estava comandando a economia do antigo império comunista. Em um ano, até mesmo Moscou havia ingressado nos novos Estados Unidos Globais... Mudando-se para o palácio de inverno, o presidente combinou suas próprias ideias com anotações encontradas nos arquivos criando um novo estilo de governo diferente de tudo que já fora visto.

Sob a égide administrativa de Luthor, doenças como o câncer e Aids foram eliminadas, as doenças hereditárias erradicadas e as pessoas, com ajuda de uma pílula, não precisavam mais dormir; a expectativa de vida aumentou, a princípio para 180 anos, se estendendo posteriormente para séculos e milênios. Com o tempo, todo sistema solar havia sido colonizado e o líder político substituiria o conselho político tradicional por um governo mundial composto por artistas, escritores, filósofos e cientistas. No limiar do quarto milênio, Luthor morre, deixando um legado de grandes conquistas em todas as esferas, política, tecnológica ou social. O mundo sobreviveria um bilhão de anos sob a linhagem dos Luthor. Um de seus bisnetos, Jor-L, cujo QI expresso no HQ como equiparável ou superior ao de seu antepassado, ao prever uma catástrofe global e ser ignorado envia seu filho Kal-L (*Superman*) de volta ao passado para sobreviver e reorientar a humanidade, evitando seus possíveis erros. O quadrinho termina com a seguinte fala de Jor-L: “Adeus meu filho. Volte e mude o mundo para que nós não nos tornemos esta corja fria e complacente. Volte e traga luz às nossas vidas novamente!” (MILLAR, 2006 p. 149), que é antecedida pela queda da nave do filho na Ucrânia, no ano de 1938, sendo observada então por um casal de fazendeiros⁶².

Ao fazermos uma reflexão sobre *Superman- The Red Sun*, podemos partir do levantamento biográfico de seu autor. Mark Millar nasceu em Coatbridge, Escócia. De família católica, Millar estudou política e economia na universidade de Glasgow, porém teve que abandonar os estudos após a morte de seu pai por falta de recursos. Durante o início de sua carreira artística, desenvolveu amizade com o também britânico Grant Morrison, este que

⁶² O final de *The Red Son* mostra então que o *Superman* não seria um alienígena, mas um ser humano super desenvolvido oriundo de um futuro muito distante, com o objetivo de reorientar os caminhos da humanidade.

acabaria por ajudar Millar a adentrar o mundo das grandes editoras de quadrinhos como a britânica 2000AD, e posteriormente a *DC* e *Marvel Comics*, fundando no futuro sua própria editora, a Millarworld, em parceria com outros amigos do mundo dos quadrinhos. Millar escreveria, em co-autoria de Morrison, muitas histórias do *Superman*, em especial a revista *Superman Adventures*, o que lhe garantiria prestígio junto a *DC* para a execução de obras posteriores. Mark Millar inspiraria seus roteiros nas obras do britânico Alan Moore, outro roteirista importante e muito premiado no mundo dos quadrinhos de quem Millar seria um grande admirador. Entretanto, com o desenvolver de suas respectivas obras, os dois roteiristas mostrariam traços completamente distintos e particulares. Como opção da parte estético-artística de *The Red Son* que foi com autoria majoritária do irlandês Kilian Plunkett, desenhista que já havia feito trabalhos artísticos de quadrinhos para outras editoras de prestígio, como a 2000AD e *Dark Horse Comics*.

A resistência ao mundo comunista não seria particular da cultura estadunidense (embora manifestasse sua força mais contundente naquele país), mas seria algo também do mundo britânico, desde o término da luta contra a ameaça nazista. Tal retórica anticomunista pode ser vista em uma das diversas obras britânicas, toma-se como exemplo as obras literárias e cinematográficas do agente secreto 007 (James Bond), escritas pelo britânico Ian Fleming, na qual o mesmo, com frequência, se confrontaria com russos e soviéticos, representados pela KGB, principal agência de inteligência soviética. Em outubro de 1942, quando retornou de uma visita a Moscou, Churchill, líder do governo britânico, elaborou um memorando secreto, no qual afirmava que, “assim que o eixo deixasse de constituir uma ameaça, os aliados anglo-saxões deveriam recordar que a URSS socialista era um inimigo permanente”. (VISENTINI, 2008, p.154). O papel da URSS no desfecho da guerra contra o Eixo fora fundamental e ao término do conflito o país emergiria como uma força e ameaça em potencial. Churchill, após a rendição nazista, reitera junto ao governo estadunidense que a ameaça socialista era o ponto a ser combatido. Conforme Visentini (2008, p. 154-155):

No dia da rendição alemã o governo americano interrompeu sem comunicação prévia a ajuda fornecida, por meio da Lei de Empréstimos e Arrendamentos, à URSS, chamando de volta um comboio que se encontrava a meio caminho desse país. Washington também voltou atrás no tocante à cobrança de reparações de guerra no conjunto da Alemanha por Moscou.

Millar fez parte do seleto grupo de roteiristas britânicos que prevaleceram no mundo dos quadrinhos, principalmente a partir da década de 1980, e com presença mais forte na editora *DC Comics*. Nomes como Alan Moore, Garth Ennis, Warren Ellis, Peter Milligan,

Grant Morrison, Neil Gaiman e muitos outros seriam comumente citados em muitas obras importantes dos quadrinhos da década de 1980 até os dias de hoje. A presença britânica no mundo dos quadrinhos acabaria por modificar a estrutura paradigmática na produção de muitas histórias com a adição de elementos esotéricos e uma presença cada vez mais significativa de conteúdo político-econômico. Muitas editoras de quadrinhos surgidas no Reino Unido durante esta época (com exemplo mais significativo a 2000AD) acabariam se fixando no mercado, angariando uma fatia significativa de leitores ao redor do mundo, o que inseriria definitivamente o Reino Unido como elemento de grande importância na produção de quadrinhos em suas múltiplas vertentes. O olhar britânico sobre o enredo de personagens já está consolidado em editoras estadunidenses e contribuiu para conferir um caráter mais crítico até mesmo para personagens aqui estudados, e trouxe consigo novas abordagens e perspectivas. No caso da obra *Superman – The Red Son*, a temática comunista sob a bandeira de uma personagem nascida sob a égide cultural judaica e estadunidense, seria uma abordagem deveras interessante e desafiadora. Olhar anticomunista que na cultura estadunidense seria disposta de maneira maniqueísta e bilateral acabaria sob o viés e olhar britânico, percebido sob uma ótica mais crítica, tendo em vista que muitos dos governos europeus, o que inclui o governo britânico, passariam a adotar medidas de proteção social e econômica então presentes no contexto socialista⁶³.

Outro ponto de análise em *Superman – Red Son*, é uma análise da estrutura cromática empregada na obra e suas respectivas representações. Podemos perceber um uso predominante da cor vermelha, seja na composição do cenário ou mesmo dos personagens. Durante décadas o vermelho seria um escopo representacional do comunismo e suas vertentes. Não obstante, os comunistas e socialistas seriam comumente chamados de “vermelhos”, alcunha que seria utilizada em vários países ao redor de todo mundo. A grande armada soviética teria como força principal o exército vermelho, logo, o vermelho seria por sua vez adotado como representação do poder e da força socialista. Dentre outros exemplos, é possível citar o *Livro Vermelho*, do chinês Mao Tse Tung, principal ferramenta de difusão ideológica de seus pensamentos e reflexões sobre o comunismo. Não faltarão exemplos para

⁶³ Depois de quase duas décadas de regime conservador de Margaret Thatcher e John Major, sendo a primeira uma combatente e opositora declarada do comunismo e todas suas vertentes; o mesmo se fragmenta no final da década de 1990, dando espaço para sucessivas vitórias do partido trabalhista liderado então por Tony Blair e Gordon Brown. O governo de Thatcher seria marcado por sucessivas flexibilizações trabalhistas e tensões com centrais sindicais e pela privatização de várias empresas do setor estatal; o que lhe garantiria a alcunha de “Dama de Ferro”. A vitória de Tony Blair e do partido trabalhista seria, por sua vez, marcada por diversas políticas apaziguadoras, colocando fim em conflitos internos com a Irlanda e Escócia, e adotando diversas medidas de seguridade e proteção social para as camadas populares mais vulneráveis.

associarmos o vermelho à representação do comunismo e suas características. Conforme Pedrosa (2013, p. 110):

Em todas as épocas, as sociedades organizadas sempre tiveram seus códigos completos, ou certos elementos de uma simbologia das cores, atribuindo-lhes frequentemente caráter mágico. A variedade de significados de cada cor, ao longo dos tempos, está intimamente ligada ao nível de desenvolvimento social e cultural das sociedades que os criam. Os diversos elementos da simbologia da cor, como em todos os códigos (visuais, gestuais, sonoros ou verbais), resultam da adição consciente de determinados valores representativos, designativos ou diferenciadores, emprestados aos sinais e símbolos que compõem tais sistemas ou códigos. Com efeito, o que dá qualidade e significado ao símbolo (sinais sonoros, verbais ou visuais) é sempre sua utilização. Por isso, a criação dos símbolos mais significantes e duráveis é, via de regra, ato coletivo de função social, para satisfazer certas necessidades de representação e comunicação.

O estudo da cor e da representação cromática não seria algo da contemporaneidade, tendo se desenvolvido entre as esferas da arte e da filosofia estética. O alemão J. W. Goethe, em sua *Doutrina das Cores*, fez análises importantes sobre a cor e suas simbologias, reflexões estas que seriam criticadas pelo filósofo Wittgenstein em seus tratados de lógica e gramática da linguagem. Segundo Goethe, para um estudo significativo das cores e seus significados seria necessário se aproveitar das experiências históricas que envolvem tal análise, sem, entretanto, ficar retido às mesmas, utilizando de subjetividade e experiências pessoais e, por sua vez, se utilizando de ferramentas e matrizes permitidas por seu próprio tempo, sendo o autoconhecimento e pragmática elementos fundamentais para se empreender uma análise concisa no campo estético, colocando inclusive tais elementos acima da experiência histórica do passado. Nas palavras de Goethe (1993, p. 37).

Que experiências sejam apresentadas sem nenhum vínculo teórico e que se deixe o leitor ou estudante tirar como quiser suas conclusões, eis uma exigência estranha, que jamais pode ser cumprida mesmo por aqueles que a fazem. Pois, apenas olhar para as coisas não pode ser um estímulo para nós. Cada olhar envolve uma observação, cada observação uma reflexão, cada reflexão uma síntese: ao olharmos atentamente para o mundo já estamos teorizando.

Ainda segundo o autor (1993, p. 39):

Se afirmarmos acima que o homem é caracterizado por sua história, da mesma forma, podemos afirmar aqui que a história da ciência é a própria ciência. Não se pode ter um conhecimento claro daquilo que se possui sem saber reconhecer o que os outros adquiriram antes de nós. Tampouco se podem aproveitar verdadeira e dignamente as vantagens de uma época sem entender e valorizar as vantagens do passado. No entanto, não era possível escrever ou preparar uma História da Doutrina das Cores enquanto perdurasse a doutrina de Newton. Pois, em sua presunção aristocrática e insuportável arrogância, a escola newtoniana não se dignava de olhar para aqueles que não pertenciam à corporação: depreciava tanto aquilo que havia sido anteriormente realizado, quanto o que era feito em sua época. [...] Temos o direito de exigir, daquele que se propõe transmitir a história de qualquer ciência, que nos informe como os fenômenos foram sendo pouco a pouco conhecidos, imaginados, supostos, concebidos e pensados. Expor todo esse conjunto é uma tarefa árdua, pois escrever uma história é sempre algo incerto, em que, apesar de toda sinceridade do propósito, se corre o risco de ser injusto.

Quem se propuser fazer tal apresentação deverá, antes de mais nada, esclarecer que algumas coisas serão trazidas à luz, e outras deixadas à sombra.

O objetivo sobre a reflexão sobre a cor se faz importante, pois a mesma se dispõe como um elemento vivo na obra de Millar, exercendo, por vezes, um papel de personagem atmosférico no quadrinho. O vermelho, além de uma carga simbólica relacionada ao fogo e energia, representa, também, um farol da força socialista da URSS no mundo. Ao mesmo tempo que se configura como liberdade e oposição frente ao mundo capitalista, também é relacionado ao medo, ao totalitarismo e ao holocausto da guerra nuclear. Para Pedrosa (2013, p. 121):

O vermelho foi a cor de Dionísio para os pagãos e é a do amor divino para os cristãos. Na maioria das lendas europeias e asiáticas, o espírito do fogo é sempre representado com roupas vermelhas. É a cor de Marte, dos guerreiros e conquistadores. Era a cor distintiva dos generais romanos e da nobreza patricia, tornando-se a cor dos imperadores. O vermelho chamejante é o símbolo do amor ardente. No oriente, o vermelho evoca o calor, a intensidade, a ação, a paixão, sendo a cor dos rajás e das tendências expansivas. No Japão, é o símbolo da sinceridade e da felicidade. De acordo com certas escolas xintoístas, o vermelho designa o sul, a harmonia e a prosperidade. O arroz vermelho é suado como voto de êxito e de felicidade em aniversários e outras datas festivas. A partir da Comuna de Paris, o vermelho passou a simbolizar a revolução proletária e é atualmente identificado como símbolo ideológico. Em todos os países do mundo, o vermelho significa perigo e sinal fechado para o trânsito. Por sua capacidade de penetrar mais profundamente a neblina e a escuridão do que outras cores, ele é usado como luz de alarme nas torres elevadas, cimo dos edifícios, proas de embarcações etc. É a cor da pedra dos anéis de grau dos advogados, por evocar os litígios às vezes sangrentos em que estes têm que estudar, acusar, defender e julgar.

Todavia, na obra de Millar, o vermelho seria responsável por instituir uma atmosfera pesada e carregada de melancolia e dramaticidade. O vermelho ocupa os balões de fala reflexivos e as bandeiras que, por sua vez, exaltam o partido soviético e seus líderes. Em toda obra, percebemos mais o eixo histórico e narrativo em torno dos protagonistas e elementos principais. Quase não se veem transeuntes, embora no quadrinho se afirme que, com a entrada do *Superman* na liderança máxima do socialismo, os indicadores econômicos e sociais tenham melhorado exponencialmente, as pessoas de um modo geral acabariam perdendo força. O vermelho enaltece os ideais políticos soviéticos, seus líderes e o poder carismático exercido por eles, invisibilizando, por sua vez, as pessoas comuns. Como podemos perceber na figura dezoito abaixo (MILLAR, 2003, p. 26-27), a força do desfile acaba por enaltecer o poder soviético e sua ideologia, em que o vermelho da bandeira exerce poder simbólico na imagem, se destacando das demais personalidades do quadro. A disposição coloca a bandeira vermelha no cerne da imagem, como se a mesma estivesse acima das pessoas e até mesmo do líder Stalin e do *Superman*, que também aparecem em destaque no quadro. A figura dezoito

também mostra um predomínio da bandeira vermelha e seu poder simbólico frente a soldados ordenados no quadro. A imagem apareceria por mais de uma vez em *Red Son*, seja como contracapa ou como conexão entre as narrativas. Uma ideia fundamental que se traça é a figura do soldado e da bandeira vermelha enquanto permanências temporais. A cada parte da história se passavam anos ou até mesmo décadas; entretanto, a imagem do soldado e da guerra permaneciam. A indumentária do soldado que porta a bandeira mostra a importância do poderio militar no consolidar do mundo socialista; após a Segunda Guerra Mundial e o início da Guerra Fria o orçamento bélico-militar seria parte fundamental tanto dos estados capitalistas quanto socialistas. Essa importância se mostra marcante na obra, tendo em vista que o mundo disposto por Millar em *Superman- Red Son* seria um mundo hostil, onde, em todo momento, o *Superman* se vê envolto em perigos e ameaças, sejam internas, como seria o exemplo do *Batman*, ou mesmo constantes ameaças externas, como as empreendidas por Lex Luthor e o governo estadunidense.

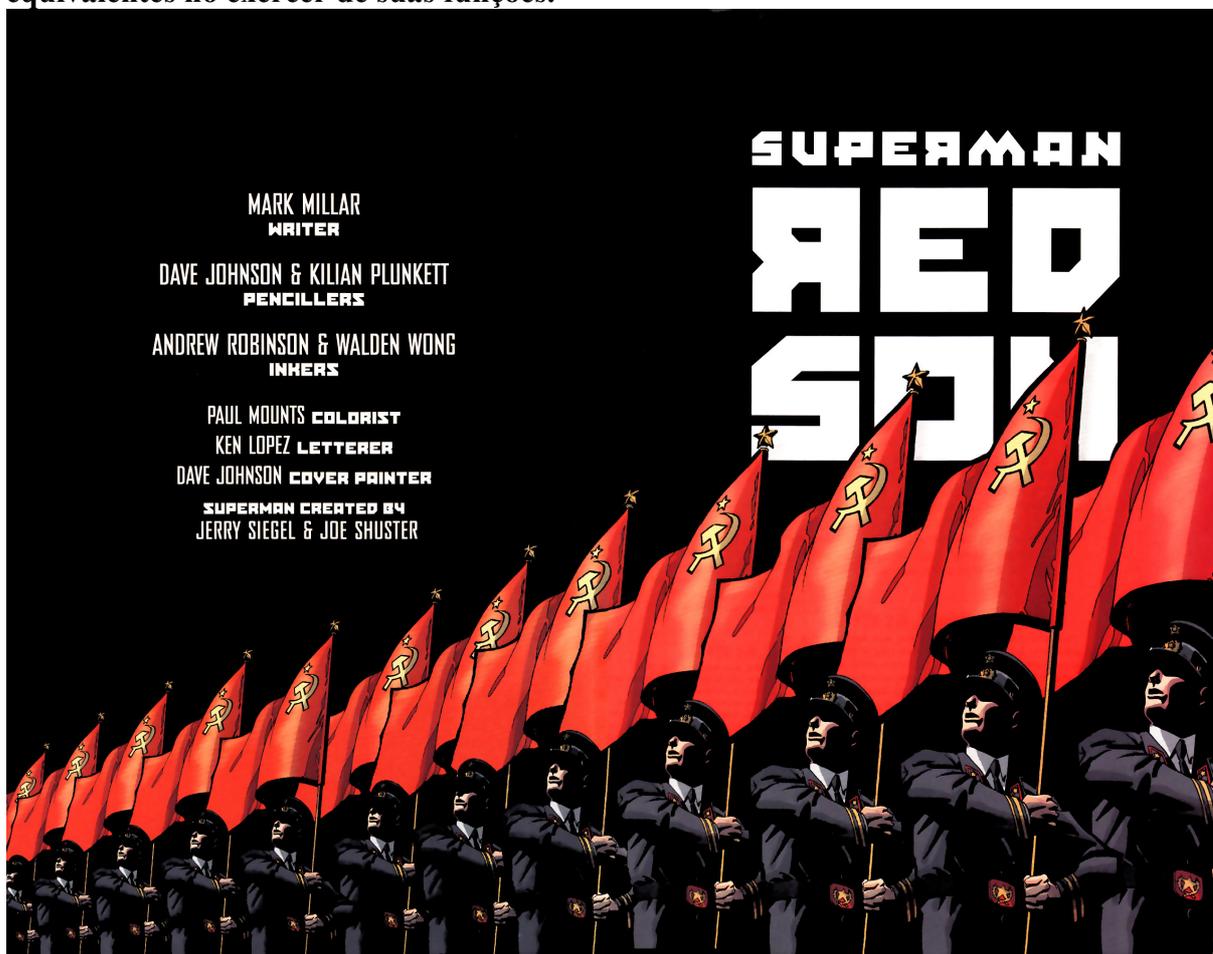
Figura 18 - mostra um desfile dedicado a homenagear o *Superman* por seus feitos e atos de bravura. A bandeira vermelha soviética assume função de destaque no quadro, sendo carregada por transeuntes e mastros. No palanque central, logo no primeiro quadro, percebe-se Stalin e *Superman* ocupando posições centrais de poder e abaixo as pessoas, que em sua maioria carregam a bandeira vermelha do socialismo.



Fonte: Millar (2006, p. 26-27)

O uso do vermelho se faz ainda mais dramático se analisarmos a batalha entre *Batman* e *Superman* disposta na figura dezessete. *Batman* consegue quase derrotar *Superman* com uso de lâmpadas que simulariam o sol vermelho de Krypton, responsáveis por anular os poderes do personagem. A disposição se apresentaria de forma deveras irônica, pois o representante máximo do mundo socialista teria como principal fraqueza a reação adversa ao sol vermelho de seu planeta natal, revelando uma dicotomia entre o poder e a fraqueza.

Figura 19 – Percebe-se uma das contracapas da obra de Millar, a imagem apareceria entre as quebras narrativas na obra. A figura do soldado soviético se perde no vermelho da bandeira soviética que, por sua vez, contém a foice e o martelo, símbolos principais da revolução bolchevique. Não se pode dizer se é o mesmo soldado reproduzido diversas vezes no quadro e de maneira uniforme, ou se no regime comunista todos seriam iguais e equivalentes no exercer de suas funções.



Fonte: Millar (2006, p. 2-3)

A reflexão caberia em relação à política socialista; muitos autores, tais como Judt, Frieden e Gaddis, defenderiam que o mundo socialista ruiria devido às suas contradições internas. A planificação econômica já não conseguiria estabelecer metas de desenvolvimento interno do mundo socialista, tal como imprimir melhorias nas condições de vida da população. Fora isso, havia ainda uma diferença significativa de tecnologias voltadas à produção e consumo que, com o tempo, seriam agravadas, tendo em vista que a maior parte das tecnologias desenvolvidas no mundo socialista seria destinada ao desenvolvimento militar. Segundo Frieden (2008, p. 380):

O crescimento das economias planificadas sofreu uma contínua desaceleração durante o fim da década de 1960 e o início da de 1970. O pouco crescimento que havia não provocava melhoras suficientes no padrão de vida para manter a população satisfeita. Os soviéticos, mais do que

nunca, eram odiados na Europa central e oriental, e os comunistas perdiam apoio, até mesmo da população soviética. Em dezembro de 1970, na Polônia, tal descontentamento emergiu na forma de greves e manifestações nos estaleiros da região báltica, uma das principais instalações industriais do país. O regime reagiu com violenta repressão e muitos manifestantes foram mortos. O fato levou à substituição do líder polonês Wladyslaw Gomulka pelo mais moderado Edward Gierek, que rapidamente tentou melhorar o padrão de vida da população (em parte pedindo empréstimos dos bancos ocidentais). Nem mesmo Gierek e outros líderes de uma segunda onda de tentativas reformistas conseguiram romper os interesses já solidificados.

Além da percepção estética e cromática, a representação do comunismo seria difícil de ser dissociada do totalitarismo e do centralismo político. Até mesmo o *Superman*, que em toda sua história, apresentada neste trabalho, manteve ideais de austeridade e benevolência adquire traços autoritários e repressivos enquanto líder do mundo socialista. A maior parte de seu aparato administrativo seria concebido de maneira impositiva, de tal forma que a alternância de poder político parece inexistir. A representação do comunismo em *Superman – Red Son* apresenta características de congruência com o comunismo macarthista apresentado no primeiro capítulo; a expressão do comunismo enquanto política não se concebe fora do stalinismo e suas características de centralização política e repressão. Tal representação constituiria parte marcante sobre a percepção da política comunista enquanto experiência soviética e desta forma não consegue se dissociar da mesma. Esta representação do comunismo se antagonizaria com o ideal de liberdade defendido pelo mundo capitalista, como se houvesse uma permanente tensão entre socialismo-repressão, contra capitalismo-liberdade. Representações que podem ser compreendidas mediante um reforço identitário de políticas culturais empreendidas tanto pelos capitalistas estadunidenses como pelos socialistas soviéticos. O desenvolver do liberalismo econômico e dos direitos e liberdades individuais, se tornariam elementos fundamentais para o povo britânico e posteriormente o povo estadunidense. Em contrapartida, os russos e outros países da Europa oriental teriam uma identificação histórica com estados politicamente centralizados. Conforme explicita Segrillo (2015, p. 122):

A ideia de que um Estado (*gosudarstvo*) centralizado e forte foi essencial para que a civilização e a sociedade russa florescessem tornou-se extremamente arraigada também no pensamento político russo. Essa foi uma experiência histórica bem distinta do liberalismo, que surgiria séculos depois na Inglaterra. Entre os ingleses, a ênfase nos direitos individuais e em um Estado mínimo foi vista como solução para resolver a opressão religiosa estatal. O movimento surgiu na Inglaterra com a Revolução Gloriosa do século XVII. Até ali, o país tinha sido dilacerado por guerras civis, muitas de caráter religioso. Quando um grupo se apossava do poder estatal, impunha sua religião à sociedade. A solução encontrada pelo liberalismo foi diminuir o poder do Estado sobre o indivíduo e transferir a questão religiosa para a esfera (consciência) individual. Já a Rússia passou por uma experiência histórica diferente, reforçando a crença de que foi com o fortalecimento e a centralização estatal que a civilização e sociedade russas puderam florescer até seu apogeu... Isso ajuda explicar, por exemplo, a popularidade de Vladimir Putin, nos anos 2000. Ele teria sido um *gosudarstvennik*

(defensor de um estado forte), que fortaleceu e recentralizou o Estado russo após o período Yeltsin nos anos 1990, caótico e com tendências centrífugas. O que foi encarado por muitos no Ocidente como um processo autoritário de recentralização estatal, foi visto por um grande número de russos como um reequilíbrio da balança política.

Reflexão pode soar incipiente, porém, nos ajuda a compreender a identificação (identidade) do povo soviético com políticas centralizadas e autoritárias. O que acabaria por gerar uma tensão cultural entre o ocidente capitalista e o mundo socialista soviético. Tais tensões se reforçariam ainda mais a partir dos atentados terroristas de 11 de setembro de 2001, quando o polo cultural de conflito se deslocaria para o mundo árabe islâmico. O islã seria associado ao fanatismo terrorista e os quadrinhos não deixariam de explorar tal abordagem em suas páginas, por sua vez, uma quantidade cada vez mais expressiva de vilões com essa perspectiva. A ameaça terrorista também marca a consolidação das políticas conservadoras estadunidenses, cujo ponto central seria a eleição e reeleição do governo Bush nos EUA, juntamente com o aumento do orçamento militar e um recrudescimento da política antiterrorista nesse país. Conforme expressa Pecequilo (2005, p. 360):

Remanescentes da Era Reagan, e responsáveis por suas políticas neoliberais na economia (corte de impostos, encolhimento do Estado de Bem-Estar, aumento de gastos em defesa), endurecimento e militarização no setor externo, balizados por uma retórica messiânica e religiosa, os neoconservadores tiveram sua trajetória ascendente deste período dos anos 1980 interrompida pelos governos seguintes de Bush pai e Clinton. Minoritários dentro do partido republicano, os neoconservadores foram afastados da linha de frente política, mantendo sua organização e influência em setores como o energético e militar. Igualmente, preservaram sua capacidade de articulação, crescendo nas brechas dos moderados e se aproveitando das ambiguidades de Clinton, sendo responsáveis pela eclosão do escândalo Lewinski e as articulações que culminaram no *impeachment*. Da mesma forma, estabeleceram uma agenda de reformas internas e externas, aguardando sua volta a Washington, fazendo uma ponte entre a Era Reagan e o encerramento da bipolaridade.

O aterrorador 11 de setembro contribuiria para o refortalecimento da política conservadora, que se mostrava abalada devido à constante queda de indicadores econômicos e sociais no fim do primeiro mandato de George W. Bush. Segundo Pecequilo (2005, p. 376):

Quase de imediato, revertendo uma popularidade em constante queda, Bush foi agraciado com índices de aprovação superiores a 80%, demonstrando-se uma disposição firme ao combate: cerca de 90% dos norte-americanos apoiavam a retaliação imediata, estando aí incluída uma operação terrestre com o envio de tropas (aqui o índice cai para 65%) e estariam dispostos a se envolver em esforços de guerra, como a chamada de reservistas ou a volta da convocação obrigatória para o serviço militar.

O mundo pós Guerra Fria consolidaria novos padrões, tanto de esfera política ideológica, quanto na esfera cultural. Pensadores, como é o caso do estadunidense Samuel

Huntington, definiram o mundo político e diplomático após 1990 como um campo de disputas culturais e civilizacionais. Disputas essas que não aconteceriam apenas em caráter externo, mas também de caráter interno. Também seria desmistificado a ideia de civilização universal instituída pelo mundo ocidental. O mundo globalizado seria caracterizado pela sua multiplicidade de elementos agregados em um determinado *locus* espacial; ali conviveriam fatores culturais e identitários, sob uma mesma bandeira. Tal fenômeno não seria típico do início da década de 1990, pois cita-se como exemplo o êxodo e a integração judaica à cultura estadunidense explicitadas no início deste capítulo, mas o fim do século XX marca um regime de migração ainda mais intenso, o que contribuiria com identidades nacionais e locais cada vez mais fragmentadas. Nas palavras de Huntington (1997, p. 78):

O conceito de uma civilização universal é um nítido produto da civilização ocidental. No século XIX, ideia do “fardo do homem branco” ajudou a justificar a expansão do domínio político e econômico ocidental sobre as sociedades não-ocidentais. No final do século XX, o conceito de uma civilização universal ajuda a justificar o predomínio cultural do ocidente sobre outras sociedades e a necessidade para essas sociedades de imitar as práticas e as instituições ocidentais. O universalismo é a ideologia do Ocidente para confrontações com culturas não-ocidentais.

Tal ideia de universalidade seria de fundamental importância na constituição do outro. O imaginário sobre o comunista, empreendido no período macarthista, acabaria por constituir características que, por sua vez, se hegemonizariam, estabelecendo permanências culturais sobre tal ideologia. Formular um conceito de socialismo no século XXI, como feito na obra de Millar, acaba por abarcar uma continuidade de caracterização do comunismo enquanto estado totalitário e repressivo. O conceito de crise civilizacional colocado por Huntington se faz pertinente em um mundo com tantas crises culturais; entretanto, o mesmo acaba por enfatizar tensões referentes a crises de ordem religiosa, principalmente entre o ocidente e o islã e sua rápida expansão. Desta forma, não se pode esquecer as constantes crises intraculturais, principalmente na cultura estadunidense. Crises de ordem racial entre negros, brancos e latinos agravam o quadro social e são fundamentais para entender uma sociedade em constante conflito interno como a estadunidense, tendo em vista que tais grupos sociais se reconhecem enquanto “americanos” sem, entretanto, abandonar sua matriz étnica. Essas tensões culturais seriam minimizadas, aglutinando esses extratos sociais frente a um antagonista em comum, no caso o comunista, durante as décadas de 1960 a 1990, apesar do recrudescimento das lutas pelos direitos civis nos Estados Unidos, no final da década de 1960. O inimigo número um foi substituído pelo islã após 11 de setembro de 2001. Ainda a escolha de um novo inimigo não seria responsável por apagar décadas de um imaginário

anticomunista naquele país. A definição de comunismo pela cultura estadunidense seria encarada como uma negativa e um inimigo ideológico a ser combatido. O estabelecimento de novos inimigos seria um traço marcante da política estadunidense, uma vez que tais inimigos contribuiriam para fortalecer os laços patrióticos e de identidade do povo ao evocar raízes de conflitos externos, minimizando assim as tensões internas, arraigadas no imaginário social, muito em função das características expansionistas e belicosas do país⁶⁴. O outro seria o antagonista da ordem política, econômica e social vigentes, fazendo frente, por sua vez, ao capitalismo instituído e ao estado de liberdade e bem estar social defendidos pelo “sonho americano”. Conforme apresentado por Del Roio (1998, p. 247):

Desde fins do século XIX a reprodução ampliada do capital encontra na indústria bélica uma demanda irrenunciável, não só como investimento econômico produtivo, mas também como instrumento de violência político-militar contra os Estados e capitais concorrentes, contra o movimento socialista (enquanto outro interno) e contra os povos não-ocidentais (enquanto outro externo); daí ser a guerra uma tendência inelutável do desenvolvimento capitalista.

O final da obra *Superman – Red Son* traz ainda a reflexão sobre um Estado soviético liderado pelo *Superman*, fortemente centralizado político e economicamente. Ainda que contando com indicadores positivos em todas as áreas, principalmente as sociais, no final desmorona e dá lugar ao capitalismo empreendido pelo governo posterior de Lex Luthor. O herói reconhece a necessidade de que as pessoas tomem sua própria decisões sem a interferência contínua da ação governamental. Desta forma, legitima-se o triunfo da liberdade e suas implicações sobre um mundo baseado em garantias instituídas. O herói seria defensor do Estado e da justiça, tendo, por vezes que passar por cima de instituições governamentais para garantir a liberdade. Deste modo, *Superman* reconhece sua política como um erro consolidado, percorrendo o caminho de auto sacrifício, onde o personagem aparentemente morre, para espionar o “erro” socialista e encaminhar a humanidade rumo ao caminho da liberdade e garantia individual, o capitalismo. Para Kothe (1985, p. 70):

O herói é o defensor, sobretudo da lei. A lei para ele é a aplicação da justiça. E a lei que ele defende – é geralmente a favor do governo, mas podendo inclusive fazer com que ele em algum momento se volte contra um representante governamental – é, por baixo de todos os mil escamoteamentos, a lei da propriedade privada, a lei da estrutura vigente nesta sociedade.

⁶⁴ A identidade estadunidense foi forjada por meio de recorrentes conflitos, muitas vezes resolvidos de forma armada desde a independência das 13 colônias inglesas, passando pelo embate sangrento da Guerra de Secessão, entre os estados do norte e sul; posteriormente, com o envolvimento norte americano nas Guerras Mundiais e Guerra Fria.

O propósito aqui não é esgotar tal discussão, abrindo a análise para distintas interpretações. O fazer-se da história se constitui em múltiplas narrativas e percepções sobre o passado e a concatenação articulada de tais narrativas acaba por elucidar problemas distintos sobre os objetos de estudo. No próximo e último capítulo, buscando um contraponto, procurar-se-á explorar outro personagem icônico e de grande importância na *DC Comics*: o emblemático herói *Batman*. Na análise, examinar-se-á em que medida *Batman* e *Superman* se assemelham e se distanciam, bem como procurar-se-á demonstrar, em outro estudo de caso, a expressão e representação do comunismo em um recorte temporal distinto de *Superman – Red Son*.

Capítulo 3 *Batman* – Origens, autores e os confrontos com a Besta

Como já descrito em capítulos anteriores, em abril de 1938 foi lançada a revista *Action Comics* em seu primeiro volume, estrelando como protagonista o *Superman*, que seria o precursor do gênero da superaventura e seus expoentes que surgiram posteriormente. Dentre estes personagens que apareceriam pós *Superman*, um dos mais importantes é *Batman* – o homem morcego. *Batman* teria no decorrer de sua também exitosa trajetória um conjunto expressivo de alcunhas, tais como: “cavaleiro das trevas”, “cruzado encapuzado” ou “o maior detetive da terra”. Sua estreia nos quadrinhos ocorreu pouco mais de um ano após a publicação da *Action Comics*, mais especificamente em maio de 1939, na revista *Detective Comics* #27, uma revista também da *DC Comics*, que circulava desde 1927 e tratava de temas ligados à investigação policial e aventura.

Criado pelos também judeus estadunidenses Bob Kane e Bill Finger, *Batman* é um personagem que utiliza sua perspicácia investigativa, bem como seu equipamento avançado e alta habilidade em várias artes marciais para vencer seus inimigos e desafios. A origem do personagem passaria, assim como no caso do *Superman*, por diversas reformulações ao longo de suas publicações, sendo a origem aqui descrita neste trabalho a dos anos de 1960, na denominada Era de Prata dos Quadrinhos, versão mais utilizada até os dias atuais. O alter ego de *Batman* é o bilionário Bruce Wayne, dono de uma rede de empresas herdadas de seus pais, Martha e Thomas Wayne, assassinados por um criminoso chamado Joe Chill, em um beco, enquanto saíam do cinema. Bruce assistiu a horrível cena do crime, alimentando em seu coração uma sede de justiça que veio à tona quando o mesmo atingiu a idade adulta, se transformando assim no herói vigilante *Batman*.

Na concepção do personagem, Thomas Wayne era um médico rico e respeitado da alta sociedade de Gotham City (cidade fictícia no universo de superaventura da *DC Comics*) e possuía um amigo e mordomo pessoal chamado Alfred Pennyworth,⁶⁵ responsável por criar e educar Bruce Wayne após a morte de Thomas, tornando-se então principal amigo e parceiro

⁶⁵ O personagem Alfred seria incorporado nas histórias de *Batman* no ano de 1943. Na primeira versão do herói, Bruce Wayne era criado então por seu tio Phillip Wayne. Segundo Callari (2012, p. 101), “na Era de Ouro dos Quadrinhos, Alfred era um agente da inteligência aposentado que acatou o desejo de seu pai moribundo, Jarvis, em continuar a tradição de servir a tradicional família Wayne. Ele se apresentou à porta da mansão para Bruce Wayne e Dick Grayson e insistiu em ficar com o cargo de mordomo. Embora ambos temessem comprometer suas identidades secretas com um servo atuando na casa em tempo integral, não conseguiram negar o pedido de Alfred e acabaram por aceitá-lo. Não demorou muito para que o mordomo descobrisse a passagem secreta da bat caverna e tomasse ciência de que eles eram a Dupla Dinâmica, mas guardou consigo esse segredo e passou a ajudá-los. O primeiro Alfred era baixinho e gordo, bem diferente da britânica aparência esguia que hoje lhe é característica. Tal mudança de visual ocorreu para deixar o personagem semelhante ao ator Willian Austin, que o interpretava na série de cinema de 1943”.

de *Batman* ao longo das histórias. O assassinato de seus pais seria o combustível na obsessão de Bruce Wayne em combater o crime e a impunidade em Gotham. Aos 14 anos, Bruce dá início a uma longa peregrinação pelo mundo em busca de aperfeiçoamento físico e mental, dominando assim várias artes marciais de distintas partes do mundo, como karatê, judô, esgrima, boxe, kung fu, dentre outras; além disso, estudaria muitas das práticas orientais de meditação, camuflagem e disciplina mental. Além de treinamento físico, o jovem Bruce teve estudo formal em universidades consagradas, como Cambridge e Sorbonne, onde, paralelamente, desenvolvia um estudo extensivo e exaustivo nas disciplinas de criminologia, investigação e pesquisa forense, linguística e psicologia criminal, bem como informática aplicada e uso de tecnologia.

Passados 12 anos de treinamento e estudo intenso, Bruce Wayne retorna a Gotham, que havia se tornado uma cidade ainda mais violenta e corrupta. Em razão disso, ele considera a possibilidade de ingressar no Departamento de Investigação Americano⁶⁶, porém ao estudar as regulamentações do órgão, percebe que suas ações ficariam limitadas à burocracia institucional, decidindo atuar de forma independente, utilizando, então, o uniforme com traços de morcego, responsável por dar nome ao herói. *Batman* faria da bat caverna (um complexo de cavernas localizado no subsolo da mansão Wayne, equipado com os mais modernos computadores e aparatos tecnológicos militares) sua principal base de operações e utiliza do medo de morcegos que o aterrorizava desde a infância para disseminar medo e terror entre criminosos e vilões, fazendo desses sentimentos uma de suas armas mais perigosas.

Logo em suas primeiras aparições, *Batman* chega a evocar um aspecto quase sobrenatural em seus antagonistas, suscitando nos mesmos a sensação de que o homem morcego seria uma criatura de origem mística. Caçado tanto por seus inimigos quanto pela justiça local, *Batman* lutaria contra a criminalidade de Gotham, agindo nas sombras e às margens da justiça legal, fazendo do mesmo um vigilante. Porém o personagem encontra aliança entre policiais de boa índole, sendo o principal deles o tenente e futuro comissário de polícia de Gotham City, James Gordon.

Enquanto no início de suas histórias *Batman* era um personagem de natureza fria e solitária, aos poucos sua galeria de aliados se expandiria exponencialmente, dando espaço a figuras como Robin⁶⁷ (seu parceiro mirim e principal aliado, também conhecido pela alcunha

⁶⁶ Futuro *Federal Bureau of Investigation*, ou FBI, responsável por imprimir e dirigir ações investigativas do governo central dos EUA.

⁶⁷ O personagem Robin, tal como *Batman* passaria por diversas revisões e mudanças de composição desde sua criação e incorporação às histórias do *Batman* em 1940, oito edições após o surgimento do herói. Robin, a princípio, seria o alter ego do acrobata circense Dick Grayson,, cuja família fora assassinada por um gangster de

de “menino prodígio”), *Batgirl* (parceira feminina do homem morcego) dentre outros que apareceriam em histórias e temporalidades subsequentes. O próprio surgimento do parceiro mirim Robin seria derivado de uma necessidade de suavizar a carga de histórias criminais e sombrias do personagem, tendo em vista que muitos dos consumidores de quadrinhos nas décadas de 1930 e 1940 eram crianças e adolescentes.

A galeria de vilões de *Batman* seria composta maciçamente por criminosos de alta periculosidade e na maioria dos casos com algum distúrbio de loucura e psicopatia ou sociopatia. Seu arqui-inimigo residiria na figura do Coringa; um palhaço caótico cujas ações seriam imprevisíveis até mesmo pelo “maior detetive da terra”. Além do Coringa, muitos outros lunáticos fariam frente antagonista a *Batman* e seus aliados como: o Charada (um criminoso obstinado com enigmas e charadas), o Duas Caras (um criminoso com dupla personalidade, cuja característica predominante de ação é determinada pelo rolar de uma moeda), o Espantalho (um obcecado pelo medo e suas múltiplas manifestações), dentre outros. O *Batman* utiliza de sua grande perícia em investigação, bem como de seus recursos, para combater a onda de violência e insanidade presente em sua cidade.

Tal como o *Superman*, o *Batman* configuraria um dos principais personagens da *DC Comics*, tendo posteriormente suas histórias veiculadas sob diversos formatos midiáticos como o cinema, a televisão e os vídeo games. Ao super-herói seria atribuída a responsabilidade por alimentar uma necessidade de melhoramento pessoal, tendo em vista que, mesmo em um mundo hostil como é o da superaventura, *Batman* sempre se mostrou importante e essencial, mesmo sem possuir poderes e habilidades especiais, contando apenas com sua vontade pessoal para vencer obstáculos que seriam superados apenas por aqueles com habilidades extraordinárias.

Gotham durante uma apresentação de circo no qual Grayson e seus pais eram protagonistas. Robin foi então acolhido e treinado pelo herói *Batman* e juntamente com este faria uma parceria de combate aos criminosos, formando assim a denominada Dupla Dinâmica.

3.1 Robert Kahn e Willian Finger, os autores e o homem morcego

Conforme expressa Jones (2006), o menino judeu magro e de grandes olhos escuros Robert Kahn nasceu e cresceu no Bronx, em Nova York, estudando no colégio Dewitt Clinton durante boa parte de sua formação estudantil. Durante esse período, fez amizade com Will Eisner, que, conforme descrito no primeiro capítulo deste trabalho, tornou-se uma das figuras mais proeminentes no universo dos quadrinhos. Tendo sido incentivado por seu pai, um gráfico do *New York Daily News*, na arte dos desenhos, foi influenciado pelos desenhos e o mundo dos quadrinhos desde a infância. Como a condição financeira da família Kahn era estável, Robert Kahn ingressou na escola de arte *Commercial Art Studio*, em Manhattan. Nessa época, Robert mudou seu nome para Bob Kane, pois considerava que seu nome soava judeu demais e poderia atrapalhar sua carreira profissional. Após tentativas frustradas de adentrar no mercado de desenhos, Bob conseguiu expressar seus trabalhos na *Eisner & Iger*⁶⁸, editora recém fundada pelo colega do colegial Will Eisner. Em paralelo à entrada na *Eisner & Iger*, Bob fornecia também tiras e histórias humorísticas para o editor da *National* (futura *Dc Comics*) Vin Sullivan. Durante esta época, Bob Kane conheceria o roteirista Bill Finger e firmariam uma longa parceria, com a criação do *Batman* e suas histórias subsequentes.

Willian Finger ou Bill Finger, conforme descrito por Callari (2012), nasceu em 1915, na cidade de *New York*, no berço de uma família judia, sendo criado no Bronx, que abrigava um contingente expressivo de imigrantes judeus. Assim como Bob Kane, estudou na escola *DeWitt Clinton* e desde a infância era um aficionado dos quadrinhos e revistas *pulp*. Casou-se jovem e se tornaria pai aos 24 anos, o que lhe trouxe responsabilidades maiores, tendo que abandonar sua carreira de escritor e trabalhar em uma loja de sapatos para sustentar a família. Sua virada profissional aconteceria após seu encontro com Bob Kane, que propôs pagá-lo na produção de roteiros para suas histórias em quadrinhos. Conforme Callari (2012, p. 111):

Em 1938, atuando como escritor fantasma, escreveu roteiros muito acima da média que Kane costumava realizar. Essa melhora foi suficiente para que o desenhista conseguisse vender as séries *Rusty & His Pals* e *Clip Carson* para a *National Comics*, cabe dizer, sem nenhum crédito a Finger. Após um ano do lançamento de *Superman*, a *National* buscava um campeão de vendas, um protagonista tão carismático quanto o Homem de Aço que pudesse ser o astro

⁶⁸ Segundo Callari (2012, p. 106), “Will Eisner, percebendo que o negócio dos quadrinhos estava crescendo a passos largos, uniu-se ao fracassado cartunista e recém-editor Samuel “Jerry” Iger para fundar o famoso Studio Eisner & Iger, que funcionava como uma produtora de desenhos publicitários e tiras de jornal sob encomenda. O trabalho sério destacou a dupla no meio e rapidamente a empresa passou a contar com uma equipe de bons artistas, que podiam criar histórias nos mais diversos gêneros. No início de 1938, o estúdio, em parceria com o editor Fiction House, iniciou a publicação da revista *Jumbo Comics*, que trouxe material criado pelo time de Eisner, entre eles Sheena, a Rainha das Selvas, Falcão dos Sete Mares e Peter Pupp, este último criação de Bob Kane, que já era fornecedor regular de quadrinhos para o colega”.

de sua revista mais tradicional, a *Detective Comics*. Bob Kane recebeu a proposta de criar tal herói, a qual levou a Finger, enfatizando que se tratava de uma grande oportunidade, assim como havia sido para Siegel e Shuster, criadores do *Superman*.

Kane imaginaria os traços iniciais de *Batman* como esboço de um de seus trabalhos anteriores, o Homem Pássaro, porém, na opinião de Finger, o herói deveria ser noturno e sombrio, pois o mesmo ficaria melhor em histórias policiais e roteiros de suspense. Os desenhos que Kane apresentara do personagem mostraram um excesso de cores quentes e fortes, tornando o mesmo muito parecido com *Superman*. Finger então sugeriu mudanças estéticas, tais como o uniforme cinza, luvas e o capuz com orelhas de morcego; também sugeriu que o alter ego do personagem fosse um homem rico e com características de *bom vivant* e ostentação. A aprovação do herói foi imediata e Kane assinaria um bom contrato com a *National*; porém tal acordo só seria vantajoso para Kane, e Finger só recebia pelas páginas produzidas, tendo seu nome retirado dos direitos autorais de criação do personagem. Conforme descrito por Jones (2006), Kane, ao contrário de Siegel e Shuster (criadores do *Superman*), não concordou em vender os direitos do personagem *Batman* para a *National*. Seu pai, por conhecer e trabalhar com gráfica e editoriais, o instruiu, obtendo assessoria jurídica para o filho. Desta forma, Bob Kane teria mais controle de lucros sobre suas criações do que todos os outros artistas da *National* naquele período.

Figura 20 - *Detective Comics* #27(esquerda) e *Detectie Comics* #38 (direita). Nota-se que a primeira aparição do *Batman* conta com referências sugeridas por Bill Finger tais como o aspecto sombrio e taciturno; a capa e seus detalhes pontiagudos lembram as asas de um morcego e o capuz com orelhas também fazem uma referência clara ao animal. O herói dependurado na corda lembra um animal que espreeita para depois finalmente pegar sua presa que na cena se mostra indefesa e completamente a mercê da vontade do herói enquanto aos comparsas da vítima restam apenas observar. Já a *Detective Comics* #38, conta com a aparição de Robin; parceiro mirim de *Batman*, ou *sidekick* (expressão que se tornaria muito comum nos quadrinhos de super-heróis). O uniforme colorido de Robin atuaria como um contrapeso ao aspecto sombrio de *Batman*, adicionando um caráter de dramaticidade e diversão nas histórias do homem morcego. Uma percepção estética sobre seu uniforme indica referência ao herói saxão Robin Hood, tais como as botas pontiagudas e o uniforme com base cromática verde. Tais referências ficariam ainda mais explícitas em números posteriores, como a adoção de calças na cor verde.



Fonte: DC Wikia.

Devido ao grande sucesso do personagem, Bob Kane se mostrava sobrecarregado de trabalho, contratando a partir da edição número 29 da *Detective Comics* a ajuda do artista Jerry Robinson, que, por sua vez, trabalharia como arte finalista. Robinson foi responsável por definir e influenciar muitos personagens nas histórias de *Batman*, sendo Robin⁶⁹ e o mordomo Alfred suas principais criações. Assim como Bill Finger, Robinson atuaria com mão invisível nos personagens de Kane, não tendo seu nome mencionado nos créditos

⁶⁹ O personagem Robin não seria uma alusão ao nome de Robinson, mas teria como principal referência o personagem Robin Hood.

criativos de nenhum de seus personagens. Robinson, ao contrário de Finger, insatisfeito com os rendimentos de seus trabalhos passou a vendê-los diretamente para o editor Vin Sullivan da *National*, aumentando assim seus lucros produtivos; além disso, na década de 1970 seria uma das principais vozes de apoio a Siegel e Shuster nos processos judiciais que protocolaram pelos direitos autorais do *Superman*. A mesma sorte não teria Bill Finger. Conforme cita Callari (2012, p. 113):

Bill Finger se manteve calado durante os quase trinta anos em que só recebeu como pagamento pelas histórias de *Batman*, o valor combinado por página escrita, ao contrário de seu colega Bob Kane, que, por meio de contratos vantajosos, sempre lucrou com os direitos sobre o herói. O escritor só contou sua versão dos fatos quando foi procurado por fãs ardorosos no fim da década de 1960, mas era constantemente contrariado por declarações públicas de Kane. Sem forças não falou muito mais sobre o assunto depois. Amargurado e frustrado com sua carreira, Finger abusava constantemente de bebidas alcoólicas e passou a ficar cada vez mais displicente com prazos impostos pelas editoras. Seus roteiros se tornaram melancólicos e, ao final daquela década, deixou de receber propostas. Faleceu em 1974, praticamente na miséria. Somente depois de sua morte é que Bob Kane passou a admitir a contribuição do ex-parceiro na criação de um dos maiores ícones dos quadrinhos. Em 1994, Finger entrou para o Jack Kirby Hall of Fame e, em 1999, recebeu o Will Eisner Award Hall of Fame. Desde 2005, em seu nome e honra, a San Diego Comic Con entrega o prêmio Bill Finger Award for Excellence in comic Book Writing, dedicado a prestigiar artistas que apesar da importância para a Nona Arte, não receberam o reconhecimento legítimo.

Tal como o *Superman*, o *Batman* é um produto de mentes criativas judaicas na década de 1940, mentes estas responsáveis por definir muitos dos traços da superaventura e da indústria do entretenimento como a conhecemos na contemporaneidade.

Além dos *pulps*, entre as possíveis influências na concepção do *Batman* original podemos citar, conforme expresso por Callari (2012), o expressionismo alemão e seus filmes com características sombrias e melancólicas, responsável por influenciar a atmosfera de Gotham e as aventuras do homem morcego. O expressionismo e principalmente os filmes *Nosferatu* e *O gabinete do Dr. Caligari*, ambos dirigidos pelo alemão Friedrich Wilhelm Murnau em 1920 e 1922, respectivamente, seriam referência na construção de muitos aspectos sombrios do personagem, tal como os olhos brancos presentes na máscara. Outra possível referência reside no filme *The Bat*, dirigido por Rolando West, que apresenta um criminoso vestido de morcego e baseado em uma peça escrita por Mary Roberts Rinehart. A obra Sherlock Holmes, de Sir Arthur Conan Doyle, daria a Bob Kane a ideia de que seu personagem seria um excepcional detetive, habilidade tão importante quanto os aspectos marciais de *Batman*. Outras referências residiriam no herói *pulp* Sombra; sob sugestão de Shuster daria o aspecto vingativo e sombrio do qual gozava o personagem e o filme *A Marca do Zorro*, de 1920, estrelado por Douglas Fairbanks, também os desenhos e protótipos de

Leonardo Da Vinci e seu desenho da máquina voadora, cujas asas em forma pontiaguda lembrariam a concepção final na elaboração de *Batman*. Conforme argumenta Morrison (2012, p. 35-36):

A esperteza fria e comercial de Kane esteve embutida em *Batman* desde o princípio. Enquanto o *Superman* parecia o feliz resultado de tentativa, erro e paciente refinamento, *Batman* era claramente produto de astúcia aplicada, veloz, mas astutamente rejuntado a partir de uma mistura de detritos da cultura pop que, reunidos, transcendiam a soma de suas partes. Sua aparição baseava-se numa variedade de fontes, incluindo o protagonista de um filme mudo de 1930 intitulado *O Sussurro do Morcego* (*The Bat Whispers*; a semelhança é mínima, mas, a idéia do alter ego bestial está lá); os esboços de Leonardo Da Vinci para uma máquina voadora chamada “ornitóptero”, cujo design era baseado nas asas do morcego; e *A Marca do Zorro* (*The Mark of Zorro*), de 1920, estrelado por Douglas Fairbanks. Bill Finger via *Batman* como uma combinação do atlético D’Artagnan de *Os Três Mosqueteiros* com as habilidades de dedução de Sherlock Holmes. Mas a série também tinha influência inegável do personagem pulp chamado Bat (Morcego), criado em 1934, um combatente do crime encapuzado que paralisava vilões com sua arma de gás – assim como *Batman*, ele fora motivado a escolher esse disfarce quando um morcego entrou pela sua janela durante um retiro taciturno particularmente intenso e marcante. Outro personagem morcego, o Black Bat (“Morcego Negro”) – um promotor público que ficou com uma cicatriz após levar ácido no rosto – apareceu quase simultaneamente com sua própria capa recurvada e máscara negra. Os dois coexistiram até o início dos anos 1950: o Black Bat nos pulps em extinção, *Batman* nos quadrinhos. Havia pouca coisa em *Batman* que não podia ser ligada a um predecessor não muito antigo, mas o que ele tinha era alma e poder duradouros.

Outra referência, talvez pouco mencionada nas histórias do *Batman*, seria sua percepção de justiça. O herói agiria às margens da justiça legal para garantir que aos criminosos a justiça se aplicasse de fato. Há então uma dicotomia entre o ato de se fazer justiça, pois ao herói restava o fato de fazer justiça quando a lei não fosse capaz de fazê-la, ou seja, reside aí uma crise paradigmática entre justiça legal e justiça pessoal. A lei Seca, que proibia a venda de álcool, vigoraria nos EUA de 1920 (ano de sua ratificação) até 1933. Durante este tempo, conforme argumenta Tota (2009), houve um crescimento exponencial de violência e enriquecimento ilícito de gangsteres e mafiosos, o que contribuiu por aumentar os índices de violência, principalmente nos guetos urbanos, o que geraria uma sensação cada vez maior de insegurança. Desse modo, haveria a necessidade de justiça, manifesta através do vigilantismo e seus principais representantes: os heróis mascarados.

Necessidade de justiça não era algo novo na cultura estadunidense. Durante o período de prosperidade pré-crise de 1929, os EUA esboçaram dois aspectos distintos segundo Tota (2012), um aspecto artístico proeminente, com os suntuosos teatros e artistas de jazz, tal como museus e universidades que pregavam, liberdade e individualidade e um segundo aspecto alimentado pela xenofobia, segregação e fanatismo religioso. Esse segundo aspecto, nas palavras de Tota (idem, p. 143):

Era representado pelos defensores da Lei Seca, da supremacia dos brancos protestantes. Foi o renascimento da Klu Klux Klan que melhor representou esse forte segmento da sociedade americana. A organização racista, que havia sido fundada após a Guerra de Secessão, renasceu sem muita expressão entre 1919 e 1920. Aos poucos, foi ganhando adeptos, principalmente entre os habitantes das pequenas cidades do interior e moradores do campo. Os partidários da KKK hostilizavam os estrangeiros, apoiavam fanaticamente a Lei Seca, promoviam tumultos raciais que, não raro, resultavam em linchamentos de negros, em especial nos estados do sul. Um outro inimigo eleito pelos conservadores foi o comunismo, que alimentava o “terror vermelho”, o *red scare*. Movimentos sindicais independentes, como, o Industrial Work of the World, foram duramente perseguidos. Segundo a KKK, a Revolução Russa poderia desviar os americanos do caminho da democracia e, principalmente, destruir a propriedade. O medo do comunismo sobreviveu até 1989. Por que os brancos militavam na KKK? Uma pesquisa revelou que as reuniões, as discussões e as ações do grupo forneciam uma identidade ao homem branco, que se afirmava na negação do outro. De certa forma, assemelhavam-se às organizações dos *camisas pardas*, que estavam surgindo, na mesma época, na Alemanha.

Essa efervescência de conflitos internos na cultura estadunidense acabaria por compor uma identidade que valorizaria a individualidade e a propriedade. *Batman* seria um reflexo sobre aquele; na omissão do Estado e da justiça legal, faz por si justiça, também como forma de realização pessoal. Ao fazê-lo, frequentemente ele age contra os princípios legais, atuando assim na clandestinidade. O ideal de justiça seria diluído então no ideal de marginalidade, constituída de fato sob a bandeira do vigilantismo. O que faria então o herói *Batman* diferente daqueles a quem caça, seria o altruísmo e as causas nobres às quais se dedicaria. A necessidade de justiça em um mundo violento, onde a lei não se faz presente equitativamente, ou então o faz de maneira aquém das necessidades sociais, faria aparecer um homem que representasse os interesses do cumprimento da lei através do homem aparentemente comum. Desta forma, *Batman* seria a materialização da lei que se cumpre, a punho, pela imposição do senso de justiça sobre a bandeira da impunidade que se manifestaria de maneira ainda mais intensa sobre os imigrantes e o diferente, como os judeus e negros estadunidenses, vítimas de um Estado que os negligenciava.

Segundo Knowles (2007), o *Batman* evocaria ainda aspectos do *Golem*, uma figura presente e marcante da cultura judaica. Para Knowles (2007, p. 163):

O *Golem* provém do misticismo judeu. O mito do *Golem* data dos guetos da Europa Oriental, onde os judeus viviam periodicamente hostilizados por gentios hostis. Segundo a lenda, rabinos confeccionaram o *Golem* com argila e o animaram usando a magia da Cabala. Os Golems protegiam os judeus e puniam seus inimigos.

Entretanto, o *Golem* era uma criatura instável, pois ao mesmo tempo em que era responsável por proteger os seus, o mesmo, com o tempo, adquirira poder suficiente para fugir de controle, passando a ser uma ameaça até para aqueles a quem deveria proteger. O *Golem* seria então uma expressão de raiva e vingança perpassando por muitas vezes o ideal de

heroísmo para se tornar conceitualmente anti-herói em muitas de suas decisões. Heróis como *Batman* deveriam permanecer às margens da sociedade, pois, por muitas vezes, se utilizariam de métodos contestados pelo ideal do heroísmo clássico, sendo um tipo de herói necessário em um mundo violento e carente de princípios de ética e moralidade. Tal característica inconstante e ambígua do *Batman* se expressaria em muitas de suas histórias, nas quais, por vezes, atuaria ao lado da lei e em outras ocasiões desencadeando reações de natureza puritana e fascista. O herói mostraria uma face caótica da superaventura, seja enquanto combate inimigos com transtornos psiquiátricos, ou seja, sob a maneira de independência de suas ações, que por vezes contrariam a ideia de legalidade e justiça.

3.2 *Batman* - As 10 Noites da Besta e Quando a Terra Morre

O clima de tensão gerado pela Guerra Fria foi responsável por dar contornos dramáticos às diversas histórias nos quadrinhos, mas há duas obras que devem ser referenciadas. A primeira delas é a intitulada *Batman: The Ten Nights of The Beast* (*Batman: As Dez Noites da Besta*, no Brasil), publicada originalmente na revista *Batman* 417, tendo sequência até a edição de número 420, no ano de 1988. A história tem como escritor o estadunidense Jim Starlin e os desenhos de Jim Aparo.

Protagonizada pelo herói *Batman* e seu parceiro Robin e situada na cidade fictícia de Gotham, a história tem início com uma série de atentados, cujo autor seria um enigmático assassino chamado Anatoly Knyazev, também intitulado KGBesta (em referência a KGB⁷⁰, órgão que o homem integrara no passado). Com o fim da URSS e a dissolução do Martelo (então uma das subdivisões secretas da KGB), como último plano de ação, o antagonista protagoniza uma série de assassinatos pontuais, cujos nomes fariam parte de uma lista, com envolvimento em um projeto de defesa espacial intitulado Projeto Guerra nas Estrelas⁷¹. Tal lista de pessoas seria composta por agentes de segurança de grande importância, incluindo até mesmo Ronald Reagan (então presidente dos EUA). O KGBesta era um assassino perfeito; um homem versado em diversas artes marciais e treinamento com todo tipo de arma, além de ser dotado de grande perspicácia e inteligência, tendo seu corpo potencializado por tecnologia cibernética empreendida pelo governo soviético, estando sempre um passo à frente de *Batman* e seus companheiros, além de ter como apoio um aliado iraniano de nome Nabih Salari. A história indica inclusive que Knyazev seria o responsável por planejar a morte de Anuar Sadat⁷² e outros atentados de relevância política. Após a morte de uma quantidade expressiva de pessoas da lista do programa de defesa, KGBesta vê seus planos frustrados pelo herói *Batman*, quando, enfim, o mesmo consegue sobrepuja-lo, lançando-o no esgoto para perecer.

O importante a salientar em tal narrativa é a maneira como o agente comunista é representado, tanto artística quanto narrativamente. A figura do comunista em *As Dez Noites*

⁷⁰ *Komitet Gosudarstveno Bezopasnosti* – Comitê de Segurança do Estado.

⁷¹ O SDI (*Strategic Defense Initiative*), também conhecido como iniciativa Guerra nas Estrelas, ou programa Guerra nas Estrelas foi um programa desenvolvido durante o governo Reagan em 1983 que visava o rastreamento e destruição de mísseis de longo alcance, através de potentes aparelhos combinados de rádio e satélite. Tal rede de sistemas seria responsável por estabelecer um escudo anti-aéreo a fim de interceptar qualquer ataque aéreo e nuclear em todo território dos Estados Unidos, se consolidando na década de 1980 como a hegemonia do espaço pelos EUA frente ao mundo soviético.

⁷² Muhammad Anwar Al Sadat, ou Anuar Sadat, militar e político egípcio, governou seu país de 1970 a 1981, tendo recebido em 1978 o Prêmio Nobel da Paz. Ao selar os acordos de Camp David, Sadat inicia um diálogo e negociação de paz com o governo israelense, depois de anos de conflito, um ato que seria mal visto pela maioria do mundo islâmico, principalmente a ala radical. Sadat foi assassinado em 6 de outubro de 1981, em um atentado durante uma parada militar no Cairo, por membros da Jihad Islâmica Egípcia.

da Besta remete em muito à idealização teórica feita durante o período de J. Edgar Hoover, expressa de forma demonizada e inescrupulosa. O agente soviético seria aquele que seguia de maneira quase cega os ideais pelos quais vivia, sendo capaz, em determinado momento, de matar 80 pessoas envenenadas em um jantar apenas para assassinar uma única pessoa presente em sua lista de alvos.

Um elemento de fundamental importância presente nas histórias em quadrinhos, e em específico nas narrativas de superaventura, é a presença marcante dos vilões. O vilão representa a oposição ao herói, tanto em ações e caráter, algo que muitas *Graphic Novels*, como o exemplo de *Watchmen*, citada anteriormente, tentariam desconstruir, buscando conferir traços de humanidade e altruísmo a alguns vilões, bem como imprimir a alguns heróis a necessidade de fazer coisas inescrupulosas para um bem maior. Porém, na maioria das histórias de super-heróis há uma forte presença maniqueísta, uma incessante luta do bem (herói) contra o mal (vilão); por sua vez, há quase sempre um predomínio do bem em relação a sua figura antagonista.

Nesse cenário criativo, a escolha de Nabih Salari como parceiro de Knyazev não parece leviana tendo em vista as constantes relações políticas que o bloco soviético imprimiria ao mundo islâmico, sejam enquanto opositores da política estadunidense, ou enquanto fornecedores militares que alimentariam uma crescente de guerras civis no mundo árabe que se arrastariam desde a década de 1960 até os dias de hoje, principalmente em regiões como Afeganistão, Paquistão e Irã. Não obstante, a escolha de Ronald Reagan como antagonista do mundo soviético não se constituiu em surpresa. Como já descrito no capítulo primeiro deste trabalho, a obra *Batman: O Cavaleiro das Trevas* também retrataria um Reagan inimigo declarado do mundo socialista, expresso por vezes de maneira caricata. Tal discurso anticomunista seria tema marcante de seus discursos políticos, tanto pré-eleição quanto após o estabelecimento do poder executivo estadunidense. Dentre tais discursos talvez o mais marcante seja aquele proferido em 12 de junho de 1987, na Alemanha, frente ao Muro de Berlin, quando o mesmo solicita, de maneira eloquente, para que Gorbachev (então líder da URSS) abra e derrube o muro, destacando, por sua vez a fragilidade do mundo soviético.

Figura 21 – Em *Batman: As Dez Noites Da Besta* (1988), o KGBesta seria responsável por envenenar oitenta pessoas a fim de matar uma única vítima presente no respectivo jantar. O olhar dos investigadores no quadro seria de total espanto e consternação o que faz com que *Batman* e seu parceiro avancem em seu automóvel de maneira rápida, frente a ameaça eminente da Besta.



Fonte: Starlin e Aparo (1989)

Outro traço marcante imprimido à figura do KGBesta era sua indumentária. Conforme pode ser percebido na figura vinte e dois deste trabalho, o visual do vilão é composto por uma indumentária colante preta, com detalhes em vermelho, presentes em sua máscara, que cobriria todo seu rosto, descobrindo apenas os olhos; a parte do tórax seria reforçada com couro, repleta de armas e ferramentas para a efetiva execução de seu trabalho. Tal concepção estética foi alvo de controvérsia, tendo em vista que, por muitas vezes se assemelharia à roupa de um homem forte circense. Não se sabe definir se tal escolha de figurino seria proposital, ou mero produto artístico dos autores. Nota-se também, ao contrário da obra de Millar em *Superman: Red Son* a ausência de elementos simbólicos como a foice e o martelo, símbolos emblemáticos do socialismo soviético. Elemento simbólico que esteve ausente tanto da indumentária do vilão KGBesta, quanto das composições de cenário, se diferenciando muito da obra analisada no capítulo anterior. Outra ausência em relação à obra de Millar foi o pouco trabalho do vermelho enquanto cor simbólica do socialismo, estando presente de maneira mais expressiva na máscara e nos olhos da besta, embora seja expresso como pano de fundo em diversos quadros da obra, seja como elemento de cenário ou como representação simbólica da atmosfera comunista ao fundo.

Analisar *Batman – As Dez Noites da Besta* se faz mais relevante ao levar em consideração a sua sequência posterior: *When the Earth Dies*, pois examinadas sob a forma de arco, daria uma ideia de continuidade narrativa, como se ambas as histórias fizessem parte de um todo narrativo maior, no qual, por sua vez, muitas semelhanças podem ser percebidas em ambas narrativas. Mesmo escritas por autores diferentes, as histórias conseguem manter uma concatenação de eventos, uma vez que os eventos desencadeados pela Besta se fazem presentes também em sua continuação.

Figura 22 – No primeiro quadro percebe-se o pano fundo em vermelho presente com certa frequência na obra; o balão reflexivo, tal como a imagem, enaltece as potencialidades letais de KGBesta. Os quadros subsequentes dão continuidade ao ambiente de apreensão exposto na obra, que é reforçada mediante o discurso entre o chefe de polícia de Gotham (de terno preto), um agente da CIA Ralph Bundy (de terno verde) e o agente da KGB Andrei Yevtushenko (de terno roxo e bigode) que na obra age em cooperação com o herói Batman.



Figura 23 - A figura do KGBesta, atacando o Herói *Batman*, enquanto foge do atentado ao jantar cujo alvo seria o homem de nome Ben Wilder, um dos envolvidos no projeto “Guerra nas Estrelas”. Se analisarmos esteticamente o uniforme do vilão observamos que o mesmo é composto de colant e elementos de couro, remetendo a algo de ordem circense ou até mesmo uma roupa de fetichismo de cunho sexual. Tal indumentária deixa a desejar no que tange à proteção do personagem, tendo em vista que o peitoral e muitas partes do corpo estão desprotegidos. Entretanto, o vilão aparece com um conjunto de armas espalhadas por todo o uniforme, o que talvez represente a natureza ofensiva e idealista do espectro socialista de alguém que defende suas convicções sem se preocupar com sua própria segurança.



Fonte: Starlin e Aparó (1989)

A segunda história a ser citada é a intitulada *Batman: When the Earth Dies* (*Batman: Quando a terra morre, no Brasil*), escrita pelo estadunidense de descendência judaica Marv Wolfman e com desenhos de Jim Aparo. A história foi publicada na revista *Batman*, de número 445 ao número 447, em 1990, uma continuação do arco As Dez Noites da Besta, desenhada também por Aparo e com argumento de Jim Starling, como descrito anteriormente. Quanto ao enredo, Gregor Dosynski era um agente protegido e treinado por Anatoli Knyazev (também conhecido como KGBesta, e principal antagonista da história *Batman: The ten nights of the beast*), que, com a morte de seu mestre, viu a necessidade de desencadear uma onda de fúria e assassinato contra políticos e pessoas importantes pelo consolidar da Glasnost⁷³, motivo principal da decadência russa, de acordo com Dosynski, cujo último e principal alvo seria o então presidente Mikhail Gorbachev, em carta enviada às autoridades russas. Segundo argumento de Wolfman (1990, p. 104):

Anatoli Knyazev era um patriota. Nosso governo o treinou, e então voltou as costas a ele, trabalhando com os imperialistas para detê-lo e captura-lo. Nós nos tornamos fracos. Deixamos os princípios do marxismo e adotamos o estilo dos americanos. Isso não deve acontecer; assim como ele marcou dez americanos para morrer, eu marco dez traidores soviéticos.

Dosynski seria um antigo membro do NKVD⁷⁴, o que lhe renderia a alcunha de NKVDemônio, assim como seu antecessor KGBesta, e este empreenderia uma cruzada com ainda maior fanatismo em busca daqueles que, para ele, foram responsáveis por destruir as ações “idealizadas” por Marx, Lenin e Stalin, com o consequente fim da URSS. Em um arco inicial, o antagonista assassina um casal diante dos filhos, incinerando-o com gasolina dentro de uma catedral (Catedral de São Basílio), finalizando o ato argumentando: “esta religião é contra tudo em que acreditamos” (WOLFMAN, 1990, p. 106). Como alternativa para lidar com o problema, o super-herói *Batman* é convidado a Moscou por um agente policial russo, que então pediria diretamente sua ajuda para a solução do problema.

⁷³ A Glasnost, assim como a Perestroika, compôs um conjunto de medidas empreendidas pelo governo russo, a fim de ensejar uma abertura política e econômica, frente ao mundo capitalista em expansão cada vez mais expressiva e globalizada.

⁷⁴ *Narodniy komissariat vnutrennikh del* (comissariado do povo para assuntos internos) ministério de assuntos interiores da URSS, responsável pela segurança e serviços de inteligência, dentre outras funções de natureza política e econômica.

Figura 24 – *Batman: Quando a terra morre* (1990, p 106)), cena em que um casal é morto incinerado na frente dos filhos dentro da Catedral de São Basílio. O segundo quadro mostra o homem em diálogo com a esposa e filhos, quando o mesmo contempla a imagem de São Basílio. O fato do mesmo suspirar em alívio a ausência de represálias faz menção ao fato de que membros do partido comunista não concordavam com a veneração de símbolos religiosos. Tal sentimento de pax tem seu findar com o desfecho dramático no qual o demônio acaba por incinerar friamente o homem e a esposa diante dos filhos infantis. Tal incêndio não destruiria apenas o casal, mas também toda a igreja, representando um triunfo simbólico do agente demoníaco contra o reestabelecimento da religião por parte do regime da URSS.



Assim como o KGBesta, o NKVDemônio seria treinado em várias perícias marciais, no uso de uma incontável variedade de armas e teria seu corpo melhorado por esteroides que lhe garantiriam uma força descomunal.

Um ponto interessante de diferenciação entre os antagonistas Knyazev e Dosynski reside no fato de que, enquanto o primeiro se foca quase cegamente no cumprimento de sua missão, Dosynski, por sua vez, além de desencadear uma onda de terror físico no espaço no qual está inserido, atua de maneira fanática e retórica na defesa dos ideais nos quais acredita; suas ações são quase sempre precedidas por um discurso de cunho nacionalista, que remete aos tempos do stalinismo. Podemos perceber, enquanto luta com o herói *Batman*, uma de suas falas como esboça Wolfman (1990, p. 118): “mas seu país sentirá quando vir o quanto podemos ser poderosos! Vamos sacudir as cinzas da fraqueza! Seremos tão grandes quanto Stálin disse que seríamos! Alcançaremos nossa gloriosa...”. Em outro momento o vilão expressa:

Acredito nos ensinamentos de Marx e Lênin! Acredito no que nosso povo simbolizava... O país que nossos líderes estão destruindo! Teríamos enterrado os americanos e europeus, mas agora nos tornamos fracos como eles! Veja o que aconteceu na Alemanha! Permitimos que nosso povo deixasse o país! Veja como abraçamos os sonhos capitalistas! (Idem, p. 143)

Outro ponto de grande importância a ser salientado reside no uniforme do NKVDemônio; sua indumentária consiste de um uniforme militar tradicional, adornado com detalhes marcantes e pontuais em vermelho nas luvas, nas botas e no cinto que, por sua vez, carrega o símbolo da foice e do martelo (símbolo esse um dos principais elementos identitários do povo russo e da revolução de 1917); sua máscara, em tom vermelho forte, teria características demoníacas, com os caninos protuberantes e chifres, o que colabora por conferir um ar diabólico ao personagem.

Depois de várias incursões violentas, no clímax da história, o vilão se prepara para assassinar Gorbachev, quando este fosse proferir um já agendado discurso na praça vermelha, no dia do aniversário de Lênin. Contudo, o herói *Batman* acaba por antecipar os planos do antagonista e, em uma medida de desespero, o mesmo puxa o pino de uma granada em seu próprio traje e acaba se explodindo no processo.

Figura 25 – Imagem do NKVDemônio em, *Batman: Quando a terra morre* (1990). Detalhe do cinto evidencia o símbolo da foice e do martelo e a máscara em tom vermelho, expressa feições diabólicas. Tal como em *Superman: Red Son*, notamos a presença simbólica da foice e martelo no uniforme do vilão. O tom vermelho na máscara, luvas, cinto e botas reforça o poder do mundo soviético que, na história, se mostra cada vez mais decadente.



Fonte: Wolfman e Aparo (1990)

É importante lembrar que ambas as histórias *Batman: As Dez Noites da Besta*, e *Batman: Quando a Terra Morre*, fazem parte do arco⁷⁵ de histórias mensais do personagem *Batman* e, embora tenham apresentado vendagem e difusão expressiva, as mesmas não estavam presentes na galeria das *Graphic Novels*, tal como nas principais histórias do personagem. O intuito de trazer ao exame tais histórias é o de observar como o discurso anticomunista intensificado nos anos de 1960, que acabaria por perdurar nas décadas posteriores, seria de inexorável importância para compor a ideia do elemento comunista, destacando possíveis representações de seu universo, bem como a forma vilanizada com que seus antagonistas seriam concebidos.

Tanto Wolfman, quando Starlin e Aparo são artistas proeminentes nos quadrinhos da *DC Comics*. Wolfman, por exemplo, foi responsável por revitalizar personagens expressivos da editora, como o *Aquaman* e a Mulher Maravilha, além de criar e roteirizar outros importantes personagens na editora. Starlin, por sua vez, protagonizou roteiros expressivos, tanto na *DC Comics* como na concorrente *Marvel Comics*. A escolha de Aparo na parte artística reforçaria a ideia de arco, tendo em vista que as características estéticas tanto em *Batman: Ten Nights of the Beast*, quanto em *When the Earth Dies* despontariam praticamente inalteradas.

Algo a se assinalar em ambas as histórias é o fato de que, ambos os antagonistas teriam seus respectivos fins sem a intervenção direta do herói *Batman*, caindo em armadilhas pessoais de destruição eminente. Tal referência e representação poderia ser analisada sob o viés de que o regime soviético e suas manifestações políticas e ideológicas encontrariam seu findar mediante contradições internas. Como já exposto no capítulo anterior, a URSS tem seu findar mediante contradições e crises internas, tanto de ordem política quanto econômica. Devemos também salientar que a data de ambas as histórias do *Batman* (final da década de 1980) marca um período no qual a URSS passaria por diversas transformações, tanto políticas quanto econômicas, com a instituição da *Glasnost* e *Perestroika* (abertura da política e econômica) pelo governo Gorbachev. Tal conjuntura nos faz refletir a escolha dos vilões KGBesta e NKVdemônio como imagens ilustrativas de um governo russo já decadente. Os discursos de Reagan manteriam por sua vez um caráter mais ideológico e simbólico de uma guerra expressivamente perdida pelo mundo soviético. Tais discursos teriam por sua vez um viés liberal conservador, que enalteceriam o poder do “mundo livre” estadunidense frente a

⁷⁵ Será utilizada a palavra e função de arco pois ambas histórias *Ten Nights of the Beast* e *When the Earth Dies*, seriam continuações diretas uma da outra, embora tenham sido escritas por autores diferentes e em anos diferentes.

uma cada vez mais decadente União Soviética, vitimada por guerras culturais internas de cunho político-nacionalista e uma forte crise econômica. Conforme expressara Reagan em seu discurso de posse, segundo Boaz (2011):

Na atual crise, o governo não é a solução para nosso problema; o governo é o problema. A minha intenção é restringir o tamanho e a influência do estabelecimento federal e exigir reconhecimento da distinção entre os poderes garantidos ao governo federal e aqueles reservados aos estados e ao povo, todos nós precisamos ser lembrados de que o governo federal não criou os estados; os estados criaram o governo federal.

Ainda em outro dos discursos do presidente, (Idem, 2011):

Vamos orar pela salvação daqueles que vivem na escuridão do totalitarismo - orar para que eles descubram a alegria de conhecer a Deus. Mas até que eles o façam, estejamos cientes de que enquanto eles pregarem a supremacia do estado, declararem a sua onipotência sobre o indivíduo e predizerem a sua eventual dominação sobre os povos da Terra, eles serão o foco da maldade no mundo moderno.

O governo Reagan, juntamente com o governo Thatcher comporia um grupo conservador, de forte resistência ao mundo soviético e suas políticas assistencialistas, manifestando-se como figuras caricatas nos quadrinhos. Outra característica marcante no que se refere aos quadrinhos, em específico os que tratam dos super-heróis, seria a grande expressão dada ao indivíduo, seja no campo heroico ou antagônico. Durante a era de ouro o nazismo teria uma face reconhecida, representado pela figura do Führer alemão Adolf Hitler. Não seria incomum o uso direto da figura pessoal para representar todo um sistema político. A edição de número primeiro do herói Capitão América mostra o herói esmurrando a face de Hitler em pessoa, enquanto frustrava os planos nazistas de conquista do Ocidente. Não seria diferente nos heróis da *National* (atual *DC Comics*), tais como o *Superman* e o *Batman*, analisados neste trabalho.

Conforme pode-se observar nas figuras 26 e 27 apresentadas mais abaixo, figuras políticas como Hitler, o imperador japonês Hirohito e Benito Mussolini são apresentadas de forma atrapalhada e desordenada, explicitando assim o caráter cômico em tais personagens. Os heróis, por sua vez, frustram os planos dos vilões, expondo-os às situações de ridículo. A vilania expressa de maneira inexorável e maniqueísta mostra um mundo de heróis e vilões bem caracterizados, separando assim a virtude e a bondade (pertencente aos heróis), e os defeitos e maldade (destinadas, por sua vez, aos vilões). O traço radical e maniqueísta seria uma característica marcante na maioria dos personagens durante a “Era de Ouro” dos

quadrinhos, conforme expresso no capítulo primeiro desse trabalho. Para Gaudêncio (1977, p. 133-134):

Esse radicalismo é uma característica básica de um indivíduo que está sendo criado dentro de uma cultura que lhe dá normas rígidas para que ele se sinta seguro e para que seja dominado dentro dessas normas rígidas. Ele se submete assim, tranquilamente, e nesse aspecto a história em quadrinhos é “genial” porque só existe o mocinho e o bandido. A atitude radical é exatamente para o indivíduo se localizar, mas não há consciência dessa situação. O radical sempre resolve rápido um ato como honesto ou desonesto. [...] Então a própria fisionomia, a roupa, classifica os tipos, porque são estereotipadas. São características fixas, passando a ser quase que uma veneração supersticiosa por uma coisa (fetichismo) que aqui seria a visualização da figura do bem ou do mal. E os heróis como já foi visto e todos sabem, sempre é bom.

A figura caricata do nazifascista e suas características serviriam de combustível para a criação de diversos vilões dos quadrinhos. Nas palavras de Lenharo (1990, p. 65-66):

O soldado SS passava inicialmente por testes físicos para ser aprovado e recebia treinamento militar à parte, assim como formação ideológica. A maior parte dos contingentes das SS era composta de diplomados sem emprego. O nível intelectual era superior ao dos soldados SA; tinham consciência de elite, cultivavam a coesão de um grupo de fiéis, drasticamente dependentes da autoridade superior mais próxima: “SS tua honra significa fidelidade”. Alimentados por uma liturgia medieval, esses guardiões da fé nazista receberam a incumbência de levar a cabo a nova ordem arquitetada. Como um dever religioso, eles cumpriram cegamente todas as ordens recebidas, mesmo que isso custasse a destruição de toda a humanidade.

As décadas de 1960 e posteriores mostram um deslocamento desses antagonistas nazistas e fascistas para outros campos políticos e ideológicos. Os soldados SS dariam lugar aos espões e agentes soviéticos da KGB. A ameaça nazista direta e seus confrontos seriam substituídos por um mundo de intrigas e espionagens, evocado pela Guerra Fria. Entretanto o culto às representações e personalidades individuais se manteriam durante a “Era de Prata” dos quadrinhos. Entre tais personalidades individuais se destacariam algumas como o presidente estadunidense John F. Kennedy, os *premières* soviéticos Nikita Khrushchev e Brejnev, entre outros. Nas histórias analisadas nesse capítulo *Ten Nights of the Beast e When the Earth Dies* vemos tais personalidades representadas na figura de Ronald Reagan (inimigo e alvo declarado da Besta, pelo fato de ter homologado o programa “Guerra nas estrelas”, e também um político conservador declarado, conforme expresso anteriormente), e Mikhail Gorbatchev (responsabilizado pelo NKVDemônio por ter levado à ruína o antigo e glorioso mundo soviético, via suas políticas de liberdade política e econômica). Observa-se que ao vitimizar os indivíduos pelas ações políticas empreendidas em ambas as histórias do *Batman*, acaba-se por ocultar um conjunto de transformações, tanto de ordem histórica quanto cultural,

que contribuiriam por consolidar tais eventos. A ruína do mundo soviético seria um produto não apenas de falhas individuais, mas de uma permanência de políticas que a princípio pareciam funcionar e que acabariam por perder sua força nas décadas subsequentes.

Se a Guerra Fria não representava mais um perigo eminente, pelo menos o mesmo seria teatralizado, seja através de discursos, narrativas ou políticas internacionais de integração liberal com os outros países, como os do bloco latino americano, por exemplo. Embora a década de 1980 e início da década posterior marcasse uma crise do mundo soviético, tal período esboçaria um regime de tensão entre EUA e URSS, o que serviriam como fundo narrativo para a criação das histórias analisadas. Nas palavras de Krackhecke (2009, p. 90-91):

A década de 1980... foi um período de acirramento das relações entre Estados Unidos e União Soviética. A política estadunidense, encabeçada pelo governo Reagan, visava recuperar a liderança mundial norte-americana, aparentemente fragilizada com as diversas derrotas políticas como por exemplo o aumento da influência soviética no continente africano a partir dos processos de descolonização, e militares, como a guerra do Vietnã, sofridas na década anterior, além do avanço do comunismo no terceiro mundo como no caso do Camboja com o Khmer Vermelho, e de países da África, em consequência do aumento desta influência na região, como em Moçambique. Nesta época os EUA também buscaram restaurar sua economia, então em crise, através da redução da proteção social, diminuição de impostos sobre grandes fortunas e industrias e, especialmente, do incremento da indústria bélica, principalmente de alta tecnologia, focada em armas estratégicas, misseis balísticos, submarinos e foguetes de longo alcance.

Tal característica de individualismo nas histórias de super-heróis congênera com uma perspectiva teórica seria um traço marcante da ideologia pequeno-burguesa que se hegemonizara nos EUA desde a independência e se perpetuaria nos anos seguintes. Conforme o marxista Moacyr Cirne (1970, p. 9):

Concluir-se-á, portanto, que os quadrinhos estão impregnados da ideologia pequeno burguesa, individualista, visto que nascidos sob signos do capitalismo e da segunda revolução industrial, marcados, como o cinema, pelos instrumentais tecnológicos. Que iriam, em contradição dialética, colocar em cheque toda a ossatura da arte ocidental.

Entretanto, outra posição analítica a ser observada é aquela relativa às práticas culturais estadunidenses, principalmente aquelas vinculadas à matriz religiosa protestante (puritana), de fundamental importância na constituição de muitos valores inerentes ao povo daquele país, tal como a valorização do trabalho individual e uma moral coletiva, como as práticas sócio políticas de natureza conservadora.

Figura 26 - A revista de número primeiro do Capitão América, no qual o mesmo soca o líder nazista Adolf Hitler em pessoa. Analisando a imagem, podemos perceber no soldado ao fundo a feição boquiaberta e paralisada, provavelmente pelo fato do herói ter entrado de surpresa. A mesma característica pode ser percebida nos dois soldados da esquerda. O soldado abaixo na imagem, armado com uma pistola, atira em direção do herói, sendo bloqueado por seu escudo, cujo caráter simbólico, assim como seu uniforme, exalta o poder dos Estados Unidos. A escolha do escudo como arma aponta outro fato curioso no personagem. Talvez porque os EUA justificam muitos de seus conflitos e ações externas por estarem apenas se “defendendo”. Sobre a mesa há mapas, anotações e planos estratégicos dos nazistas que, por sua vez, são frustrados pelo Capitão. Um fato curioso é que tal história foi, originalmente, publicada em dezembro de 1940, antes dos EUA se lançarem oficialmente no conflito contra o Eixo; nota-se, por sua vez, uma forte influência de seus criadores (Jack Kirby e Joe Simon; ambos judeus) na concepção do personagem, tendo em vista que o jovem e franzino Steve Rogers de Nova York (necessariamente do Brooklyn e, conforme expresso em capítulos posteriores desse trabalho, tal bairro era um local de concentração expressiva de judeus e outros imigrantes) se oferece voluntariamente a um projeto que o tornaria um supersoldado e principal representante da força militar estadunidense.



Figura 27 – Observa-se a presença de heróis antinazismo também na *DC Comics*, representada pelas histórias do *Batman* e outros personagens como o *Superman*. A primeira imagem mostra a revista *Batman* de número 18; observamos a figura cômica e caricata dos líderes do eixo Hirohito, Hitler e Mussolini sendo vítimas de uma bomba enquanto o herói *Batman* e seu parceiro mirim Robin escapam com uma expressão de missão cumprida. Tal imagem também contribuiu para estimular a compra de selos e bônus de guerra (expressos pela frase *Buy Wars Bonds e Stamps* logo abaixo da figura de Hirohito) uma prática comum nos quadrinhos, conforme expresso no capítulo primeiro desse trabalho. A imagem da direita também mostra uma propaganda pela compra de títulos de guerra; novamente o personagem *Batman* e seu parceiro, desta vez ajudados por *Superman*, arremessam bolas na face dos ditadores do eixo.



Fonte: Comics Alliance

A política e cultura conservadora se expressariam fortemente nos EUA desde a colonização inglesa, até o início do século XX. Segundo Karnal (2008, p. 47):

Os “puritanos”(protestantes calvinistas) tinham em altíssima conta a idéia de que constituíam uma “nova Canã”, um novo “povo de Israel”: um grupo escolhido por Deus para criar uma sociedade de “eleitos”. Em toda *Bíblia* procuravam afirmativas de Deus sobre a maneira como ele escolhia os seus e as repetiam com frequência. Tal como os hebreus no Egito, também eles foram perseguidos na Inglaterra. Tal como os hebreus, eles atravessaram o longo e tenebroso oceano, muito semelhante à travessia do deserto do Sinai. Tal como os hebreus, os puritanos receberam as indicações divinas de uma nova terra... A idéia de povo eleito e especial diante do mundo é uma das marcas mais fortes na constituição da cultura dos Estados Unidos. [...] Para manter sua identidade e a coesão do grupo, os puritanos exerceram um controle muito grande sobre todas as atividades dos indivíduos. A idéia de uma moral coletiva onde o erra de um indivíduo pode comprometer o grupo é também um diálogo com a concepção da moral hebraica no deserto. O pacto Deus-povo é com todos os eleitos.

Leva-se em consideração tal matriz sócio cultural, buscando não reduzir a percepção de tais características a questões puramente ideológicas, mas também para enfatizar que tais características, por muitas vezes, se fazem presentes nas histórias do herói *Batman*. O mesmo, frequentemente, assume características do conservadorismo puritano estadunidense, também traduzida na concepção WASP⁷⁶; o mesmo se vê lutando contra forças de violência incontroláveis em um lugar onde aparentemente o Estado não consegue confrontar tais forças, ou o faz dentro do âmbito limitado da legalidade. Conforme expresso anteriormente neste capítulo, o *Batman*, um vigilante, aquele mesmo operando contra a legalidade de direito, viria trazer uma sensação de justiça onde o Estado se mostrara omissivo. O herói contaria na maioria das vezes com a ajuda do aparato legal, tal como sua amizade com o comissário Gordon (chefe de polícia da cidade fictícia Gotham) e até mesmo outros policiais no decorrer de suas diversas histórias. *Batman*, por muitas vezes, seria denominado como “cruzado encapuzado”, referência essa de cunho religioso e que, por sua vez, acabaria por reforçar a ideia de uma representação do conservadorismo nas ações do personagem, como a defesa da liberdade e a necessidade de justiça que, por muitas vezes, é feita de maneira pessoal. A referência ao cruzado também salienta a necessidade de busca por uma sabedoria pessoal ou posse material; no caso de *Batman* seria representado por suas peregrinações pelo mundo, aprendendo diversas línguas, técnicas marciais e conhecimentos para que de maneira inexorável, reconhecesse seu papel no mundo, seja como herói, ou um mero vigilante de sua cidade natal e que posteriormente se estenderia a outras demais cidades do globo.

Em ambas as histórias analisadas (*Ten Nights of the Beast e When the Earth Dies*), percebe-se uma ação conjunta entre a polícia de Gotham e agentes russos, o que mostra uma necessidade de cooperação após a abertura soviética; desta forma, os EUA e a Rússia acabariam por agir de modo diplomático. Enquanto na primeira história a figura da Besta se mostra como uma força hostil ao desembarcar em Gotham, exigindo assim a força especial de *Batman* e seu parceiro Robin, contando com a ajuda do governo russo; na segunda história vemos uma inversão do fato. Enquanto a polícia russa se vê incapaz de resolver os problemas deflagrados pelo vilão NKVDemônio, a mesma apela à força novamente do herói *Batman*. Mais uma vez, observamos a presença do herói vigilante ocupando um espaço, onde, ao falhar a justiça legal, a ação individual de um personagem contribui para a manutenção da paz e justiça. Notamos também a manifestação do caráter altruísta do herói, pelo fato do mesmo se prontificar a trabalhar em ambos os casos pela sua própria vontade, mesmo em outro país,

⁷⁶ White Anglo Saxon Protestant. Anglo Saxão Branco e Protestante.

arriscando sua vida e de seu parceiro em prol de uma sociedade que por muitas vezes os julgaria por suas ações e métodos.

Ao contrário de outras histórias do *Batman*, como *Dark Knight Rises* de Frank Miller, ou outras histórias como *Watchmen* (ambas apresentadas de maneira sucinta no primeiro capítulo deste trabalho), em *Ten Nights of the Beast e When the Earth Dies* não se percebe uma menção profusa ao holocausto e medo nuclear, o que seria uma característica marcante da Guerra Fria em seus períodos mais áureos e sombrios. Tal ausência, conforme já expressei, seria suprida pelo confronto com figuras individuais, representadas pelos agentes KGBesta e NKVDemônio; a opção narrativa transfere o plano de ação a uma atmosfera que prioriza a intriga e uma guerra aparentemente invisível, na qual apenas um grupo específico de pessoas tem o conhecimento da ameaça. A história de *Wolfman: When the Earth Dies*, da mesma forma, mantém tal padrão narrativo; entretanto, expressa uma carga ideológica maior do que em *Ten Nights of the Beast*, tendo em vista a feição demoníaca do vilão. Tal manifestação se torna ainda mais evidente quando são analisados seus discursos de tom político quase religioso, no qual a idolatria da figura de líderes políticos como Lênin e Stalin, expressos de maneira quase divina, fazem do vilão uma besta incontrolável, perseguindo aqueles que ferem suas convicções, personificando assim a figura do mártir fanático. Conforme descrito no documentário intitulado *Uma História do Comunismo: a fé do século XX*, dos cineastas Patrick Rotman e Patrick Babéris (2014)

A onipresença do partido, cria múltiplos elos afetivos. Pertencer ao partido dá opções comunitárias, consequências da opção política. Ser comunista é escolher seus pares, é estar no partido dos amigos, no calor dos camaradas, onde o “eu” se apaga atrás do “nós”. A força afetiva do comunismo cria solidariedades duráveis que proíbem questionamentos... Uma fé temperada no aço, uma consciência aguda do futuro, uma abnegação sem limite de si mesmo, conferem à militância comunista um caráter religioso. Entrar no partido muda a vida. A minha, depois a dos outros. A necessidade absoluta de crer em um absoluto se realiza no messianismo laico, que é a fé comunista.

Conforme observa-se nas figuras vinte e oito e vinte e nove abaixo, a figura de Lênin é enaltecida de maneira quase religiosa. Como já reiterado, o caráter glorioso empreendido pelo mundo soviético tem seu findar graças ao presidente Gorbachev, colocando em crise uma série de ideais e dogmas, responsáveis por nortear a vida do vilão. O fim das URSS e do regime soviético é traduzido como a perda de uma noção de existência e identidade por parte de NKVDemônio que jaz melancólico, um homem que seria representante de um mundo que a partir daquele momento não mais existia. O ódio pela figura pessoal de Gorbachev é representado esteticamente no último quadro da figura vinte e oito; a foto do líder político

russo é incinerada na lareira. Tal sentimento de ódio tem sua via de realização na figura vinte e nove, na qual o demônio jura o assassinato do presidente russo (visto pelo mesmo como traidor) e pretende assassinar o mesmo no dia de comemoração da revolução bolchevique e aniversário de Lênin, o que garante um caráter ideológico e simbólico ainda maior na narrativa.

A tônica na violência é expressa em ambas as obras, no caso de *Ten Nights of the Beast*, conforme já expresse neste capítulo, o vilão assassina dezenas de pessoas envenenadas para vitimar um de seus alvos. O triunfo da violência se faz necessário, desde que atenda aos princípios ideológicos defendidos pelos vilões nas execuções de suas missões maquiavélicas e sangrentas. No caso do NKVDemônio, seguindo os passos metodológicos de seu mestre – A Besta, conforme apresentado na figura 30, o vilão adota um disfarce de jogador de Hóquei, para, nessa ocasião, assassinar um dos alvos de sua lista. Nota-se que no decorrer da narrativa o mesmo não se importa de ferir ou assassinar pessoas inocentes no processo, desde que sua cruzada pessoal e missão sejam então saciadas. A frase expressa no segundo quadro da mesma imagem (“5 mortos, faltam cinco”) demonstra o grau de satisfação do vilão no comprimento de seu dever, enquanto os quadros subsequentes mostram um *Batman* apreensivo por naquele momento não conseguir frustrar os planos de seu antagonista. Entretanto, o desenrolar da história mostra o triunfo do herói frente à ameaça e hostilidade, concluindo sua cruzada pessoal, um triunfo do individualismo e moralidade estadunidense, frente à crença no mundo socialista soviético. Nas palavras de Tardelli (2011, p. 135):

Explicando o super-herói pela perspectiva moral, observa-se que, ao vencer todos os obstáculos, diferentemente do herói trágico, ele vence todas as vicissitudes e, no momento máximo da trama, quando está quase vencido, salva-se por seus valores morais. No final, o que possibilita seu triunfo não é a força física, mas o rigor de seus sentimentos, aquilo que paradoxalmente o deixa vulnerável: o amor, o sentido de lealdade, a superação pessoal, a honestidade, a inclinação pelos mais fracos. Estes são valores, os quais as sociedades contemporâneas, industrializadas, urbanas e individualistas tomam como essenciais para o psiquismo e a proteção da espécie.

A vitória do herói *Batman* transcorre tal como posteriormente em *Superman – Red Son*, um triunfo da liberdade (defendida com afínco pela cultura estadunidense e seus representantes políticos), contra elementos que, por sua vez, visariam romper tal estado. Podemos perceber também, que o *Batman* apresentado em *Red Son* se mostra como uma figura caótica e antagônica a um determinado Estado de direito, posição diferente da apresentada nas histórias analisadas neste capítulo. Desta forma, os personagens dos quadrinhos de superaventura passam por diversos deslocamentos e funções, dependendo da

narrativa constituída em suas histórias. O *Superman*, na obra de Mark Millar se mostra diferente do herói criado por Siegel e Shuster, tanto de maneira estética quando política, e tais mudanças seriam também expressas de maneira diferente, com base nos diversos autores responsáveis por conceber tais histórias. A narrativa, destarte, é um constructo pessoal do autor, que, todavia, se utiliza de determinadas ferramentas, tal como a experiência histórica no tempo e espaço no qual está inserido. Sua escrita, por sua vez, não seria tão somente uma derivação direta de um contexto, mas, também, influenciado por processos de edição e revisão; o que faz de tais personagens tão distintos nas diversas histórias que protagonizam.

Figura 28 – Uma sequência de quadros narrativos, a figura demoníaca do vilão que por sua vez idolatra Lênin (líder da revolução bolchevique) como uma espécie de divindade. As falas do vilão lembram um período de glória do comunismo, este que, por sua vez, naquele momento se esgotaria enquanto modelo de gestão na URSS devido às ações políticas e econômicas do líder russo Gorbatchev, cuja foto é incinerada na lareira. A retórica do vilão também suscita a possibilidade de retorno do período de grandeza política e social vividos pelo comunismo no século XX.



Fonte: Wolfman e Aparo (1990)

Figura 29 – O desfecho do eixo narrativo iniciado na imagem anterior, onde o vilão planeja assassinar Gorbachev durante a comemoração do aniversário de Lênin e do consolidar da revolução bolchevique. Nos quadros subsequentes percebe-se o assassinato de um homem pelo vilão (disfarçado) durante uma apresentação artística no Teatro Bolshoi, concretizando uma quase conclusão da execução de seu plano pessoal (a fala do personagem salienta o fato de restarem apenas dois alvos), que seria o assassinato do que aos olhos do Demônio, seriam pessoas traidoras do mundo soviético e suas realizações.



Fonte: (Wolfman e Aparo, 1990).

Figura 30 – O vilão disfarçado de jogador de hóquei; o mesmo atira abertamente contra um grupo de pessoas, alvo central que constava da sua lista de traidores. No desenvolver do confronto entre o Demônio e o herói *Batman*, percebemos que há dezenas de feridos e mortos, vítimas do ataque do vilão. Os quadros em sequência mostram um *Batman* apressado e aprensivo devido às sucessivas falhas em deter o vilão.



Fonte: Wolfman e Aparo (1990).

As representações do comunismo nas histórias de *Batman* se apresentam, tal como em *Superman – The Red Son*, como reminiscências identitárias do comunismo apresentado por Hoover durante o período macarthista. Tal traço seria de fundamental importância para definir e caracterizar a figura do comunista, não apenas enquanto agente político, mas, também, enquanto o outro a ser combatido por ter ideais antagônicos à ideia de liberdade que traduzem, por sua vez, a sociedade estadunidense. A figura do outro é definida tendo por base o referencial pessoal, sendo o outro, deste modo, diferente de mim. O diferente seria representado de maneira vilanesca e antagônica; suas características são construídas e consolidadas através das experiências históricas que se definem e redefinem com o deslocar no espaço e pelo tempo. Conforme descrito ao longo deste trabalho, o herói se define com base nas ameaças no meio no qual se insere, sendo, desta forma, um agente em constante conflito. A figura do comunista nos quadrinhos toma lugar da figura do nazista, tão explorada na ‘era de ouro’ dos super-heróis. Tal ausência do eixo enquanto vilão central nessas histórias de superaventura, encontra no comunista referências de semelhança, como o totalitarismo e o fanatismo de seus membros, elementos estes essenciais na caracterização de vilões de quadrinhos. Mesmo em um regime político-econômico colapsado na década de 1980, como no caso das URSS, a representação do comunismo permitiria a existência e caracterização de vilões como a Besta ou o Demônio de maneira inexoravelmente criativas e por vezes cômicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a elaboração deste trabalho, foi realizado o trabalho de problematizar e situar o mundo dos quadrinhos e sua constituição enquanto fonte histórica, tal como as possibilidades analíticas em relação a este objeto. Para isso, não poderia deixar de elencar a complexidade de tal fonte, tendo em vista que, analisar seus elementos, implica por sua vez examinar imagem, texto e signos ímpares dentro de um mesmo discurso; elementos estes concatenados de forma narrativa. A união destes elementos faz dos quadrinhos elemento com identidade e signos particulares, exigindo de seu observador um múltiplo olhar e interpretações. Conforme salienta McLuhan (1964), “o meio é a mensagem”, e o meio dos quadrinhos elenca não só percepções visuais, mas, também, exige de seu leitor interpretação de tal fonte, quadro a quadro, dando sentido narrativo à história. Tal relação entre meio (quadrinhos) e o leitor, tal como as relações sociais e culturais que as mesmas desenvolvem se fazem imprescindíveis na análise da fonte; o leitor e suas experiências particulares acaba por dar sentido à obra que lê, preenchendo assim lacunas e arestas na narrativa. O uso conjunto de imagem e escrita faz dos quadrinhos uma porta aberta ao desenvolvimento posterior de outros meios de comunicação, como o exemplo da televisão. Nas palavras de McLuhan (1964, p. 188-199):

As qualidades estruturais da imprensa, da gravura em madeira e, mesmo, da caricatura, implicam num caráter participacional, do tipo “faça você mesmo”, que caracteriza muitas das experiências facultadas pelos meios modernos. A imprensa serve de pista para os quadrinhos e estes servem de pista para a compreensão da imagem na TV... As histórias em quadrinhos..., apresentando baixa definição, possuem uma forma de expressão altamente participante, perfeitamente adaptada à forma em mosaico do jornal. Dão também um sentido de continuidade de um dia para o outro. Também as notícias sobre pessoas são de baixo teor informacional e por isso convidam a que o leitor as preencha, exatamente como a imagem da televisão e a radiofoto. Eis por que a TV constitui um golpe fatal nas histórias em quadrinhos, das quais foi antes um rival do que um complemento.

McLuhan problematiza o progresso tecnológico e as vicissitudes que a tecnologia estabelece tanto na indústria da comunicação quanto na vida e experiências humanas. Todavia, ao contrário do que afirma o autor, os quadrinhos não seriam uma mídia que se extinguiria sobremodo a dar lugar ao desenvolvimento de outras mídias de comunicação, mas ao contrário se estabeleceria enquanto mídia particular e com um público leitor próprio e cada vez mais definido. Conforme analisado no capítulo primeiro deste trabalho, tais histórias, e em específico as narrativas de super-heróis, passaram por profundas transformações tanto de ordem estética quanto em conteúdo, conseguindo influenciar de maneira exponencial outras mídias, a exemplo do cinema, com o *boom* de filmes sobre super-heróis baseados nos

quadrinhos, jogos de vídeo games, brinquedos e animações de TV. Tal fenômeno não se restringiria apenas aos quadrinhos; observamos, também, outras mídias (e cito o exemplo dos clássicos e *best sellers* da literatura) sendo transcritas para o mundo do cinema e até mesmo dos quadrinhos. Tais transposições mostram um deslocar midiático constante destas fontes, tanto de cunho literário quanto artístico, um fenômeno que poderia ser entendido como transmídias e intermídias, conforme descrevem alguns autores, como o francês Didi-Hubberman⁷⁷. Detalhar tal relação midiática elencaria um esforço que renderia outro trabalho deste porte, cabendo aqui registrar apenas superficialmente.

O mundo dos super-heróis em quadrinhos seria um mundo de narrativas e representações. Tais representações não se restringiriam apenas a uma matriz de análise de natureza ideológica; ao fazê-lo, acabaríamos por deixar elementos fundamentais à percepção analítica de tal fonte. Uma história em quadrinhos deve contemplar uma percepção tanto de ordem estética quanto textual, tendo em vista que os dois elementos se mesclam e, simultaneamente, dão sentido a uma história. Não ignoro que o fenômeno ideológico seja importante, tendo em vista que tal escopo epistemológico propiciou o florescer de análises sobre os quadrinhos, principalmente a partir da década de 1960 e posteriores. Devemos entender tal fenômeno como uma abertura para novas portas e abordagens perceptivas sobre uma fonte tão complexa como as histórias em quadrinhos. Sendo assim, o mundo da superaventura e dos super-heróis que nela se inserem seria não apenas derivada de uma conjuntura contextual, mas também seria resultado de um conjunto de transformações estéticas e textuais empreendidas neste gênero desde sua concepção até a maneira que as concebemos no tempo presente. Tais histórias acabam por reunir experiências pessoais e culturais sem, entretanto, deixar de levar em consideração os processos de edição antes de se estabelecer enquanto produto. Cito como exemplo as inúmeras recusas editoriais à ideia primeira do *Superman* desenvolvida por Siegel e Shuster; ao empreenderem algumas mudanças narrativas e estéticas, (aliadas ao estagnar dos *pulps* nas décadas de 1920 e 1930) contribuiriam por consolidar definitivamente os super-heróis e suas histórias como produto de consumo intenso e massivo no mundo dos quadrinhos.

O desenvolvimento das histórias de super-heróis nos quadrinhos marcaria, ao mesmo tempo, um empreendimento judaico na indústria dos quadrinhos. Percebemos em tais

⁷⁷ Para o francês, a arte seria entendida por um viés anacrônico; um condensar de várias estruturas temporais seriam contidas em uma experiência artística. O fim de uma unidade artística; de uma arte que se vincula a um determinado contexto temporal e especial se fez necessária à criação de uma nova perspectiva conceitual para a história da arte. Desta forma a arte e suas reminiscências determinam novos conceitos, experiências e sensibilidades se deslocando por sua vez à vários campos midiáticos de maneira singular ou simultânea.

histórias não apenas elementos da cultura estadunidense, mas também uma ferramenta de luta de um substrato racial e social (os judeus) que tentavam se inserir em uma nova terra, fugindo assim dos horrores do nazismo e fascismo na Europa. Seu ícone de maior destaque – o *Superman* – apresentaria as experiências e percalços de um alienígena que tentaria, por sua vez, buscar seu lugar e identidade como o povo estadunidense, se convertendo em seu principal defensor. Desta forma, não seria difícil entender que, o consolidar da “era de ouro” dos quadrinhos se desenvolveria utilizando como combustível antagônico os inimigos nazistas, fascistas e japoneses, principais opositores da Aliança e seus correligionários. Para essa geração promissora de autores, os quadrinhos acabariam por empregar e inserir os judeus definitivamente na indústria de quadrinhos e posteriormente do entretenimento. Conforme argumenta Jones (2006, p. 19):

Jerry Siegel, Jack Liebowitz, Joe Shuster, Harry Donenfeld, Charlie Ginsberg, Bob Kahn, Stanley Lieber, Jake Kurtzberg, Mort Weisinger: todos da mesma geração, conhecidos entre si, todos garotos judeus, filhos de imigrantes, muitos à margem de suas próprias comunidades. Embora mantidos à parte do mainstream americano, estavam mais em sintonia com os desejos e angústias desse mainstream do que as pessoas que faziam parte dele. Em busca de uns trocados fáceis, uma novidade espetacular e um pouco de alívio para seus anseios solitários, inventaram uma forma de cultura que foi como uma revelação para crianças de todas classes e etnias e iria evoluir a ponto de se tornar parte da fantasia de adolescentes e adultos. Essa cultura sobreviveria por mais de 60 anos após o estouro inicial e estabeleceria a norma de entretenimento numa época muito diferente daquela em que foi criada.

A Guerra Fria, ampliada após o fim da ameaça nazista, entregaria aos quadrinhos um período sombrio e de redefinição. O florescer da “era de prata” dos super-heróis deslocaria o polo de conflito do nazismo para a ameaça comunista. Nota-se que em ambos os casos os regimes políticos combatidos pelos super-heróis teriam características políticas vinculadas ao autoritarismo. Não obstante, muitos dos antagonistas destas histórias apresentam em suas características pessoais a necessidade de controle absoluto do poder, tal como uma necessidade de moldar o Estado às suas características particulares. O “domínio da terra e do universo” seria um anseio compartilhado por muitos destes antagonistas construídos nas histórias de superaventura. Outro ponto discutido, conforme já explicitado neste trabalho, é a necessidade de se individualizar o inimigo nas histórias de super-heróis; desta forma, o nazismo seria representado por Hitler, o fascismo seria personificado por Mussolini e o socialismo seria vinculado a Stalin e outros líderes proeminentes das URSS. A representação de uma ideologia política vinculada a um só indivíduo imprimiria um caráter maniqueísta em sua narrativa; os heróis seriam necessariamente estadunidenses e os vilões seriam representados pelo “outro”, seja interno ou externo.

A pesquisa histórica vinculada a discussões de ideias e narrativas tem se mostrado um campo profícuo para análise de fontes complexas como as histórias em quadrinhos. Antes de se trabalhar a questão narrativa em tais histórias, não devemos nos esquecer de agregar distintos elementos pertinentes a esse tipo de fonte, isto é, entender que a narrativas dos quadrinhos é composta por uma relação inerente entre imagem, texto e elementos particulares desse tipo de fonte, como os balões e onomatopeias. Conforme explicita Paulo Ramos (2010, p. 30), “ler quadrinhos é ler sua linguagem. Dominá-la, mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história e para a aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto”. As narrativas de super-heróis concatenam problemas de caráter historiográfico, elencando problemas discutidos em outras fontes, porém com outras abordagens de percepção. Neste trabalho, como exemplo, busquei explicar como se situam possíveis representações sobre o comunismo nas histórias de dois super-heróis consolidados na indústria dos quadrinhos, haja vista que mesmo em temporalidades distintas alguns elementos esboçam permanências de um tempo para o outro; é preciso entender como tais permanências são consolidadas culturalmente, como as mesmas se adensam a ponto de consolidar elementos de identidade com uma determinada sociedade como, por exemplo, a estadunidense.

Nesse caso, a experiência socialista na Europa Oriental seria hegemonizada como única e possível experiência do comunismo a se instituir. Aliado a isso, o período macarthista e sua declarada perseguição aos comunistas seria responsável por instituir um imaginário particular sobre o comunista, elemento personificado em várias histórias de super-heróis em quadrinhos. A figura do comunista seria, por sua vez, a figura do antagonista soviético e seus principais símbolos, como a cor vermelha, a foice e o martelo. Tais narrativas seriam de fundamental importância para consolidar as representações do comunismo nos quadrinhos e em outras fontes midiáticas, como a literatura e o cinema. Em tais narrativas podemos perceber um falar da imagem e até mesmo da cor enquanto representações simbólicas de um regime político como o comunista. Tal escolha de antagonistas foi influenciada por conjunturas políticas e econômicas nas quais são produzidas, como, por exemplo, a polarização do ponto de conflito do comunista para o terrorista islâmico, principalmente após os atentados ao World Trade Center em 2001. Tais histórias, embora sejam influenciadas pelo contexto temporal e político, não se restringem a tais contextos, podendo também se manifestar como um florescer artístico de seus criadores com temáticas das mais diversas possíveis. Tão pertinente quanto o estudo social das ideias e ideologias seria pensar como tais ideias são produzidas e representadas; as narrativas seriam de crucial importância no

constituir de identidades e sociabilidades, tal como a construção de uma historiografia que priorizasse tais elementos. A narrativa de super-heróis dos quadrinhos, embora se constitua no âmbito da ficção, seria responsável por constituir visões de mundo particulares, tais como temporalidades e sensibilidades, que por sua vez esboçam o consolidar das identidades de um determinado grupo ou povo. Para Chartier (1988, p. 81-82):

Toda a escrita propriamente histórica constrói-se, com efeito, a partir das fórmulas que são as do relato ou da encenação em forma de intriga. Existem várias formas de transição que remetem as estruturas do conhecimento histórico para o trabalho de configuração narrativa e que aparentam num e noutra discurso a concepção da causalidade, a caracterização dos sujeitos da ação, a construção das temporalidades. Em virtude desse facto, a história é sempre relatar, mesmo quando pretende desfazer-se da narrativa, e o seu modo de compreensão permanece tributário dos procedimentos e operações que asseguram a encenação em forma de intriga das acções representadas... Esta pertença da história à narrativa que funda a identidade estrutural entre relato de ficção e relato histórico, não exclui inteligibilidade. É demasiado simples a oposição que pretende pôr em contraste as explicações sem relato e os relatos sem explicações: a compreensão histórica é construída no e pelo próprio relato, pelos seus ordenamentos e pelas suas composições.

Este trabalho privilegia como recorte um perfil específico de história em quadrinhos, mais precisamente o campo da superaventura e super-heróis. Contudo, paralelo ao mercado estadunidense, podemos perceber um desenvolver de quadrinhos ao redor do mundo, cada qual com suas próprias significações e identidades particulares. Cito como exemplo a expressiva difusão do mangá a partir do Japão e outras obras e editoras representativas na produção de banda desenhada em todo o mundo. Cito como exemplo a obra de Alexander Danner e Dan Mazur⁷⁸ na qual tratam do desenvolvimento de obras importantes dos quadrinhos em todo globo, tal como as diferenças expressivas destas histórias dependendo da origem no qual são produzidas.

Espero que a discussão apresentada neste trabalho suscite o debate a respeito dessa temática e que, mesmo apresentando equívocos e lacunas, abra novas e distintas preocupações e possibilidades analíticas, pois tais discussões são de fundamental importância no fazer historiográfico. A história inexoravelmente apresenta elementos particulares de escrita que variam, por sua vez, de historiador para historiador, cabendo aos mesmos comporem suas narrativas ao articular elementos de mediação entre presente e passado. Para o controverso e até mesmo incompreendido Hayden White (2014, p. 40), “o historiador não é apenas o mediador entre o passado e o presente; tem igualmente a tarefa especial de reunir dois modos de compreensão do mundo que costumeiramente estariam invariavelmente separados”.

⁷⁸ Intitulada: Quadrinhos: História Moderna de uma Arte Global.

Chego aqui, na reta final deste trabalho com possíveis esclarecimentos, mas também com dúvidas pertinentes, possivelmente a serem exploradas em outras oportunidades como novas discussões, comunicações e artigos. Espero também que os objetivos deste trabalho tenham sido alcançados, esboçando uma preocupação em descrever o universo da superaventura e seus super-heróis, suas possíveis representações, bem como ressaltando que essas histórias são resultado de transformações de ordem estrutural, estética e textual. Concluo almejando que as representações nos quadrinhos, como fonte histórica, sejam um campo de pesquisa a ser explorado e que estas histórias e seus personagens tomem horas de trabalho e pesquisa tal como foi feito por mim nessa pesquisa, não apenas como diletante, mas com ferramentas teórico-metodológicas que o fazer acadêmico exige. Tal trabalho representa um esforço de um amante dos quadrinhos e seus super-heróis, a fim de trazer suas discussões e abordagens a um campo tão complexo como o da história.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRAUS, Gazy. **Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos?:** (ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas). Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – São Paulo: Unesp, 1999. 248f

CALLARI, Alexandre. **Dossiê Superman**, in CALLARI, Alexandre; ZAGO, Bruno; LOPES, Daniel. **Quadrinhos no Cinema 2: O Guia Completo dos Super-Heróis**. São Paulo: Évora, 2012.

_____. **Dossiê Batman**, in, CALLARI, Alexandre; ZAGO, Bruno; LOPES, Daniel. **Quadrinhos no Cinema 3: O guia completo dos Super-Heróis**. São Paulo: Évora, 2013.

BEATY, Scott; GREENBERGER, Robert; JIMENEZ Phil. **The DC Comics Encyclopedia: The definitive guide to the characters of the DC Universe**. New York/London, 2006.

BERBERT JUNIOR, Carlos Oiti. **A História, a Retórica e a crise dos paradigmas**. Goiânia: Universidade federal de Goiás/ Programa de Pós-Graduação em História/Funape, 2012.

BHABHA, Homi K. **O Local da Cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

BOAZ, David. **Relembrando Ronald Reagan**, in:
<http://www.midiasemmasca.org/artigos/conservadorismo/11807-relembrando-ronald-reagan.html> acessado em abril 2016.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CHARTIER, Roger. **A Aventura do livro: do leitor ao navegador: conversações com Jean Lebrun**. São Paulo: Editora Unesp, 1998.

_____. **A História Cultural entre práticas e representações**. Lisboa: Difel, 1988.

_____. **A História ou a Leitura do Tempo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

_____. **A verdade entre a ficção e a história**. In: SALOMON, Marlon (org). **História, verdade e tempo**. Chapecó, Santa Catarina: Argos, 2011.

COHEN, Haron; KLAWA, Laonte. **Os quadrinhos e a comunicação de massa**, in MOYA, Álvaro de (org) **SHAZAM!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

DARNTON, Robert. **O Beijo de Lamourette: Midia, Cultura e Revolução**. São Paulo: Cia das Letras, 2010.

DEL ROIO, Marcos. **O Império Universal e seus Antípodas – A ocidentalização do mundo**. São Paulo: Ícone, 1998.

DERRIDA, Jacques. **Posições**. Lisboa: Plátano Editora, Sarl coleção: O discurso social. 1972.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **Narrativas Gráficas: Princípios e Práticas da Lenda dos Quadrinhos**. São Paulo: Devir, 2008.

FRIEDEN, Jeffrey. **Capitalismo Global – História econômica e política do século XX**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

GAUDÊNCIO, Paulo. **Elementar meu caro Freud**. in MOYA, Álvaro(org) SHAZAM! São Paulo: Perspectiva, 1977.

GOETHE, J. W. **Doutrina das Cores**. São Paulo: Nova Alexandria, 1993.

GUBERN, Roman. **Literatura da Imagem**. Rio de Janeiro: Salvat, 1979.

HARTER, Hélène. **Superman – O Salvador da América**, in, Revista História Viva Grandes Temas 52: Super-Heróis contam a história do século XX. São Paulo: Duetto Editorial, 2014.

HUNTINGTON, Samuel P. **O choque de civilizações e a recomposição da ordem mundial**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1997.

HOBBSAWM, Eric. **Era do Extremos – O breve século XX 1914 - 1991**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HOOVER, J. Edgar. **Mestres do Embuste: A história do comunismo na América e como combatê-lo**. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 1958.

_____. **Estudo Sobre o Comunismo**. Belo Horizonte: editor Itatiaia, 1962.

HUNTINGTON, Samuel P. **O Choque de Civilizações e a recomposição da ordem mundial**. São Paulo: Objetiva, 1996.

JONES, Gerard. **Homens do Amanhã – geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

JUDT, Tony. **Pós-Guerra: uma História da Europa desde 1945**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.

_____. **Reflexões sobre um século esquecido 1901 – 2000**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2010.

KARNALL, Leandro. **A Formação da Nação**, in: KARNAL...[et al]. História dos Estados Unidos: Das origens ao século XXI. São Paulo: Contexto, 2008.

KNOWLES, Christopher. **Nossos Deuses são Super-Heróis: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos**. São Paulo-SP: Cultrix, 2008.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado: Contribuição à semântica dos tempos históricos**. Rio de Janeiro: contraponto: Editora PUC Rio, 2006.

KOTHE, Flávio R. **O Herói**. São Paulo: Ática, 1985.

KRAKHECKE, Carlos André. **Representações da guerra fria nas histórias em quadrinhos Batman – o Cavaleiro das Trevas e Watchman (1979-1987)**. 2009. 145 f. Dissertação (Mestrado em História) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

LA CAPRA, Dominick. **Repensar la historia intellectual y leer textos**. In: PALTÍ, Elias José. “Giro lingüístico e historia intellectual. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes, 1998. P. 239-241.

LENHARO, Alcir. **Nazismo: “O triunfo da vontade”**. São Paulo: Ática, 1990.

LEWIN, Moshe. **O Século Soviético**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

MACCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Mbooks do Brasil, 2005.

MAGGIN, Elliot S. **Superman Amazing Adventures**, in Action Comics #247. New York, DC Comics, 1972.

_____. **Superman 2001**, in Action Comics #300. New York: DC Comics 1976.

MAZUR, Dan e DANNER, Alexander. **Quadrinhos: História Moderna de uma Arte Global**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MILLAR, Mark. **Superman: The Red Son**. New York: DC Comics, 2003.

MOLES, Abraham A. **Introdução; racionalidade pobre e cientificidade mínima**. In: As ciências do impreciso. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995, p. 15-58.

MOORE, Alan & GIBBONS, Dave. **Watchmen** Ed. Definitiva . Edição brasileira. São Paulo: Panini, 2005.

MORRISON, Grant. **Superdeuses – mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis**. São Paulo: Seoman, 2012.

MOTTA, Rodrigo Pato Sá. **O Imaginário Anticomunista e as representações do comunismo como ameaça estrangeira**. Revista Seminários v2: Mitos Políticos e repressão aos comunistas no Brasil republica. São Paulo, 2001.

MOYA, Álvaro. **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

ORTEGA Y GASSET, J. **A história como sistema**. In: história como sistema. Mirabeau ou o político. Brasília: Editora UNB, 1982, p. 27-58.

PECEQUILO, Cristina Soreanu. **A Política Externa dos Estados Unidos: continuidade ou mudança?** Porto alegre: Editora da UFRGS, 2005.

- PEDROSA, Israel. **Da Cor à Cor Inexistente**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013. 10 ed.
- PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & História Cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.
- REBLIN, Iuri Andréas. **Para o Alto e Avante – uma análise do universo criativo dos super-heróis**. Porto Alegre, RS: Asterisco, 2008.
- _____. **Os Super-Heróis e a Jornada Humana: uma incursão pela cultura e pela religião**, in VIANA, Nildo e Reblin, Iuri Andréas (orgs). *Super-Heróis – Cultura e Sociedade: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos*. Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011.
- ROSS, Alex e DINI, Paul. **Superman: Paz na Terra**, in, ROSS, Alex e DINI, Paul. *Os maiores super-heróis do mundo*. São Paulo: Panini, 2007.
- RÜSEN, Jörn. **Razão Histórica: Teoria da História: os fundamentos da ciência histórica**. Brasília: Editora UNB, 2010.
- SANCHES, Rogério Luis Gabilan. **Guerra Fria e História em Quadrinhos: Política, Sociedade, e Cultura no século XX**. Dissertação de mestrado. 129 p. Departamento de História, UFMT, Mato Grosso, 2011.
- SEGRILLO, Angelo. **Os Russos**. São Paulo: Contexto, 2015.
- SONTAG, Susan. **Sob o signo de Saturno**. São Paulo: LP&M Editores, 1986.
- STARLING, Jim & APARO, Jim. **Batman: As Dez Noites da Besta**. São Paulo: Editora Abril, 1989. Publicado originalmente na revista “*Batman*”, n 417 a 420. DC Comics, 1988.
- TARDELI, Denise D’Áurea. **Super-Heróis na construção da personalidade**, in VIANA, Nildo e REBLIN, Iuri Andréas. *Super-Heróis, Cultura e Sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos*. São Paulo: Ideias e Letras, 2011.
- THOMPSON, E. P. **Notas sobre o exterminismo, o estágio final da civilização**, in THOMPSON, Edward(org). *Exterminismo e Guerra Fria*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- TOTA, Antônio Pedro. **Os Americanos**. São Paulo: Contexto, 2009.
- VIANA, Nildo. **Heróis e Super-Heróis no Mundo dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.
- VISENTINI, Paulo Fagundes. **A guerra fria**. In Reis Filho, Daniel Aarão(org), Ferreira, Jorge(org), Zenha Celeste(org). *O Século XX – O tempo das Crises*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

VISENTINI, Paulo G. Fagundes; PEREIRA, Analúcia Danilevicz. **História do Mundo Contemporâneo – Da pax britânica do século XVIII ao choque das civilizações do século XXI**. Petrópolis: Vozes, 2008.

VOVELLE, Michel. **Ideologias e Mentalidades**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

WERGUEIRO, Valdomiro. **Super-Heróis e Cultura Americana**; in, VIANA, Nildo e Reblin, Iuri Andréas (orgs). **Super-Heróis – Cultura e Sociedade: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011.

WHITE, Hayden. **Trópicos do Discurso: Ensaio sobre a crítica da cultura**. São Paulo: EDUSP, 2014.

WOLFMAN, Marv & APARO, Jim. **Batman: When the Earth Dies**. Publicado originalmente na revista “*Batman*”, n 445 a 447. DC Comics, 1990.

WOODWARD, K. **“Identidade e Diferença: Uma introdução teórica e conceitual”**. In. SILVA, T.T.(org): **Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis/Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

Filmes:

A FÉ DO SÉCULO XX, Uma História do Comunismo. Direção: Patrick Babéris e Patrick Rotman. 218 min. Son, Col. Documentário. São Paulo: Arte TV, 2014.

Sites:

<http://comicbookdb.com/creator.php?ID=70>. Acessado em 15 março, 2016.

<http://swords-and-veeblefetzers.blogspot.com.br/2010/10/superman-300-superman-2001.html>. Acessado em 20 de agosto, 2015.

<http://blogdogutemberg.blogspot.com.br/2011/07/as-estampas-de-rudolph-topffer.html> Acessado em abril de 2016.

<http://www.actuabd.com/Thierry-Smolderen-explique-la> acessado em abril 2016.

http://www.artrepublic.com/14842-phantomr-devil.html?__SID=U , acessado em dezembro 2015.

<http://booksteveslibrary.blogspot.com.br/2011/12/on-importance-of-action-1.html> acessado em abril 2016.

<http://ohistoriante.com.br/arte-sequencial.htm> , acessado em maio 2015.

<http://www.terrazero.com.br/2013/09/fda-showcase-apresenta-o-flash/> ,acessado em abril 2015.

<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/a-criacao-do-quarteto-fantastico/> ,acessado em abril 2015.

http://dc.wikia.com/wiki/Superman_Vol_1_247 , acessado em abril 2016.

http://dc.wikia.com/wiki/Action_Comics_Vol_1_23 , acessado em abril 2016.

http://dc.wikia.com/wiki/Detective_Comics_Vol_1_27 acessado em março 2016.

<http://comicsalliance.com/batman-adam-west-vietnam-war-bonds-video/> acessado em abril 2016.

http://marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1 acessado em abril 2016.