



Universidade Federal Fluminense

**CENTRO DE ESTUDOS GERAIS – CEG
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E FILOSOFIA – ICHF
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**

FÁBIO VIEIRA GUERRA

**SUPER-HERÓIS MARVEL E OS CONFLITOS
SOCIAIS E POLÍTICOS NOS EUA (1961-1981)**

NITERÓI

2011

FÁBIO VIEIRA GUERRA

SUPER-HERÓIS MARVEL E OS CONFLITOS
SOCIAIS E POLÍTICOS NOS EUA (1961-1981)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em História.

Orientadora: Prof^a CECÍLIA DA SILVA AZEVEDO

NITERÓI

2011

Guerra, Fábio Vieira

Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA
(1961-1981) / Fábio Vieira Guerra – 2011

230 f

Orientador: Cecília da Silva Azevedo

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Fluminense,
Departamento de História, 2011,

Bibliografia 222-30

1. Histórias em Quadrinhos - Estados Unidos. 2. Marvel Comics.
3. Indústria Cultural. I. Azevedo, Cecília da Silva. II. Universidade
Federal Fluminense. Instituto de Ciências Humanas e Sociais. III.
Título.

FÁBIO VIEIRA GUERRA

SUPER-HERÓIS MARVEL E OS CONFLITOS
SOCIAIS E POLÍTICOS NOS EUA (1961-1981)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em História.

Banca Examinadora

Prof^a Dr^a Cecília da Silva Azevedo – Orientador
Universidade Federal Fluminense

Prof^o Dr. Thaddeus Gregory Blanchette
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Prof^o Dr. Paulo Knauss de Mendonça
Universidade Federal Fluminense

Niterói
2011

A todos que acreditam que o homem pode voar.

AGRADECIMENTOS

Foi uma grande jornada ao longo desses dois anos, mas não a realizei sozinho. Assim, quero agradecer algumas pessoas.

Primeiramente, a Deus, pois tanto em momentos de esperança como em momentos de lamento me agarrei na fé para seguir em frente.

A meus pais, Carlos e Norvinda, por todos os valores que me passaram em toda minha vida, formadores de caráter. O objeto de estudo deste trabalho começou com eles, a partir do momento que me presentearam com minha primeira revista em quadrinhos.

A meus irmãos, Monique e Daniel, pelo carinho e amizade que desfrutamos juntos desde criança. Meus valores adquiridos também passam por vocês.

A minha amada Ingrid, grande incentivadora e motivadora desta empreitada em realizar um sonho há muito desejado. Seu amor e seu companheirismo foram responsáveis pelo sucesso deste trabalho. Em todos os momentos, bons ou ruins, sempre estivemos juntos. Que em breve possamos realizar nosso sonho de união e que a “eterna namorada do herói”, passe a esposa.

A minha tia Sílvia, pelo afago e carinho, e pelo suporte na revisão dos textos, na preocupação de aperfeiçoamento da minha escrita.

A professora Cecília Azevedo por ter me orientado desde o primeiro projeto até a elaboração final da dissertação. Agradeço por ter me ajudado e insistido comigo, mesmo quando o primeiro projeto não teve o resultado esperado. A aprovação na Pós-Graduação e a posterior orientação são frutos deste trabalho. Seus elogios e críticas serviram para que eu pudesse chegar ao final da jornada com o dever cumprido.

Aos professores Thaddeus Blanchette e Paulo Knauss, pelos comentários e críticas construtivas no ato da qualificação que foram de grande valia para a conclusão da dissertação.

Por fim, a todos que se interessaram pelo tema.

*Born down in a dead man's town
The first kick i took was when I hit the ground
You end up like a dog that's been beat too much
Till you spend half your life just covering up
Born in the USA
I was born in the USA
I was born in the USA
Born in the USA
Got in a little hometown jam so they put
A rifle in my hand
Sent me off to a foreign land to go and
Kill the yellow man
Born in the USA...*

Born in the USA – Bruce Springsteen

RESUMO

Essa dissertação tem como objetivo investigar como as transformações na política externa, no contexto da Guerra Fria, e na política interna, frente a mudanças vividas pela sociedade estadunidense nas décadas de 1960 e 1970 foram representadas e elaboradas pelos *comics*, elemento muito importante da indústria de entretenimento nos EUA. Será utilizado como fonte a editora *Marvel Comics* que publica histórias de ficção tendo como protagonistas personagens com habilidades sobre-humanas chamados de super-heróis. As histórias em quadrinhos de super-heróis aparecem como representação do imaginário americano, independentemente do período retratado. Esta é a imagem modelo do herói perfeito, um ser que além de possuir extraordinários poderes, é possuidor de um caráter incorruptível e defensor dos segmentos sociais menos favorecidos.

Palavras-chave: 1. Estados Unidos; 2. História em Quadrinhos; 3. Indústria Cultural; 4. Marvel Comics

ABSTRACT

This dissertation aims to investigate how changes in foreign policy in the context of the Cold War and the domestic policy front the changes experienced by American society in the 1960s and 1970s were represented and elaborated by the comics, very important element of industry Entertainment in the U.S.. Will be used as a source with Marvel Comics to publish fictional stories with characters as protagonists with superhuman abilities called superheroes. The comic book superhero appearing as a representation of the American imagination, regardless of the period depicted. This is the picture perfect model of the hero, a being who also has extraordinary powers, is possessed of a character and incorruptible defender of the disadvantaged segments of society.

Keywords: 1. United States; 2. Comics Books; 3. Cultural Industry; 4. Marvel Comics

LISTA DE IMAGENS

01. Capa de *Captain America Comics* nº 01 - Março de 1941 – Pág. 12
02. Capa de *Captain America Comics* nº 13 – Abril de 1942 – Pág. 12
03. Propaganda de guerra encartado nas revistas do *Capitão América* – Pág. 13
04. Cartaz de convocação para Primeira Grande Guerra – Pág. 13
05. Selo do *Comics Code Authority* – Pág. 15
06. Capa de *The Fantastic Four* nº 01 – Novembro de 1961 - Pág. 36
07. Imagem de *The Fantastic Four #01* – Novembro de 1961 – Pág. 37
08. Imagem de *The Incredible Hulk v1 #01* - Maio de 1962 – Pág. 44
09. Imagem de *The Incredible Hulk v1 #01* - Maio de 1962 – Pág. 44
10. Imagem de *The Incredible Hulk v1 #01* - Maio de 1962 – Pág. 45
11. Imagem de *The Uncanny X-Men #14* – Novembro de 1965 – Pág. 50
12. Imagem de *The Fantastic Four nº13* – Abril de 1963 – Pág. 55
13. Imagem de *The Avengers nº44* – Setembro de 1967 – Pág. 60
14. Imagem de *The Incredible Hulk vol. 1 nº 01* - Maio de 1962 – Pág. 62
15. Imagem de *Journey into Mystery nº84* – Setembro de 1962 – Pág. 67
16. Imagem de *The Fantastic Four nº13* – Abril de 1963 – Pág. 69
17. Imagem de *Tales to Astonish nº60* – Outubro de 1964 – Pág. 69
18. Imagem de *Journey into Mystery nº84* – Setembro de 1962 – Pág. 69
19. Imagem de *The Incredible Hulk vol.1 nº05* – Janeiro de 1963 – Pág. 69
20. Imagem de *Sgt. Fury and his Howling Commandos nº 01 e 02* - Maio e Julho de 1963 – Pág. 77
21. Imagem de *Tales of Suspense nº 39* - Março de 1963 – Pág. 82
22. Imagem de *Tales of Suspense nº 46* – Outubro de 1963 – Pág. 86
23. Imagem de *Tales of Suspense nº 61* – Janeiro de 1965 – Pág. 93
24. Imagem de *The invencible Iron Man nº 22* – Fevereiro de 1969 – Pág. 99
25. Imagem de *Iron man nº 78* - Setembro de 1975 – Pág. 102
26. Imagem de *Tales of Suspense nº 61* – Janeiro de 1965 – Pág. 104
27. Imagem de *Tales of Suspense nº 92* – Agosto de 1967 – Pág.104
28. Imagem de *Journey into Mystery nº 117* – Junho de 1965 – Pág. 105
29. Imagem de *Tales of suspense nº 52* – Abril de 1964 – Pág. 110
30. Imagem de *Tales of Suspense nº64* – Abril de 1965 – Pág. 110
31. Imagem de *Amazing Adventures nº01* – Agosto de 1970 – Pág. 110
32. Imagem de *Giant-Size X-Men nº01* – Maio de 1975 – Pág. 114
33. Imagem de *Giant-Size X-Men nº01* – Maio de 1975 – Pág. 117
34. Imagem de *Giant-Size X-Men nº01* – Maio de 1975 – Pág. 119
35. Imagem de *The Uncanny X-Men nº121* – Maio de 1979 – Pág. 123
36. Imagem de *Marvel Team-up nº65* – Janeiro de 1978 – Pág. 125
37. Imagem de *The Incredible Hulk nº256* – Fevereiro de 1981 – Pág. 127
38. Imagem de *The Incredible Hulk nº259* – Maio de 1981 – Pág. 131

39. Imagem de *The Incredible Hulk* n°256 – Fevereiro de 1981 – Pág. 132
40. Imagem de *The Incredible Hulk* n°257 – Março de 1981 – Pág. 132
41. Imagem de *Giant-Size X-Men* n°01 – Maio de 1975 – Pág. 133
42. Imagem de *The X-Men* n°94 – Agosto de 1975 – Pág. 133
43. Imagem de *The Uncanny X-Men* n°121 – Maio de 1979 – Pág. 133
44. Imagem do ator Al Jolson no filme *O Cantor de Jazz* – Pág. 143
45. Capa da revista *The Spirit* n°10 – Outono de 1947 – Pág. 143
46. Imagem de *Sgt. Fury and his Howling Commandos* n°01 – Maio de 1963 – Pág. 145
47. Imagem de *Sgt. Fury and his Howling Commandos* n°02 – Julho de 1963 – Pág. 145
48. Imagem de *The Fantastic Four* n°52 – Julho de 1966 – Pág. 148
49. Imagem de *The Fantastic Four* n°52 – Julho de 1966 – Pág. 151
50. Imagem de *The Avengers* n°52 – Maio de 1968 – Pág. 151
51. Imagem de *Captain America* n°120 – Dezembro de 1969 – Pág. 155
52. Imagem de *The Avengers* n°194 – Abril de 1980 – Pág. 159
53. Imagem de *Luke Cage, Hero for Hire* n°01 – Junho de 1972 – Pág. 162
54. Imagem de *Action Comics* n°29 – Outubro de 1940 – Pág. 166
55. Imagem de *Fantastic Four* n°86 – Maio de 1969 – Pág. 166
56. Imagem de *Fantastic Four Annual* n°03 – 1965 – Pág. 169
57. Imagem de *Fantastic Four Annual* n°06 – 1968 – Pág. 169
58. Capa da revista *X-Men* n°101 – Outubro de 1976 – Pág. 173
59. Capa da revista *The Uncanny X-Men* n°147 – Julho de 1981 – Pág. 59
60. Imagem de *MS. Marvel* n°15 – Abril de 1978 – Pág. 175
61. Imagem de *Spider-Woman* n°01- Abril de 1978 – Pág. 175
62. Imagem de *Savage She-Hulk* n°02 – Março de 1980 – Pág. 175
63. Imagem de *Captain Marvel* n°28 – Setembro de 1973 – Pág. 175
64. Imagem de *Amazing Spider-Man* n°201 – Fevereiro de 1980 – Pág. 175
65. Imagem de *The Incredible Hulk* n°261 – Julho de 1981 – Pág. 175
66. Imagem de *The Avengers* n°80 – Setembro de 1970 – Pág. 179
67. Imagem de *The Avengers* n°81 – Outubro de 1970 – Pág. 179
68. Imagem de *The Uncanny X-Men* n°96 – Dezembro de 1975 – Pág. 182
69. Capa da revista *The Amazing Spiderman* n°68 – Janeiro de 1969 – Pág. 186
70. Imagem de *The Amazing Spiderman* n°68 – Janeiro de 1969 – Pág. 188
71. Imagem de *The Amazing Spiderman* n°98 – Julho de 1971 – Pág. 190
72. Imagem de *Captain America* n°175 – Julho de 1974 – Pág. 196
73. Imagem de *Captain America and The Falcon* n°176 – Agosto de 1974 – Pág. 199
74. Imagem de *Captain America and the Falcon* n°180 – Dezembro de 1974 – Pág. 74
75. Imagem de *Captain America and the Falcon* n°183 – Março de 1975 – Pág. 200
76. Imagem do Capitão América sobre o atentado de 11 de setembro – Pág. 212

Sumário

Introdução.....	001
1.0. Breve histórico dos <i>Comics</i>.....	003
2.0. Nasce a <i>Marvel Comics</i>.....	011
3.0. Trabalhar com quadrinhos.....	019
Capítulo 1. Os conflitos internacionais nos <i>comics</i>.....	024
1.1. Considerações iniciais.....	024
1.2. A Era Atômica.....	026
1.2.1. Redenção – a transformação da humanidade.....	030
1.2.2. Destruição – a corrida armamentista e o medo do “fim”.....	040
1.3. As relações com a URSS e a política na Guerra Fria.....	051
Capítulo 2. Guerra, contestação e novos aliados.....	070
2.1. O conflito no Vietnã.....	070
2.1.1. As armas de uma guerra permanente: o complexo industrial-militar e a corrida armamentista.....	079
2.1.2. Uma guerra (quase) sem heróis.....	087
2.1.3. Um <i>mea culpa</i>.....	095
2.2. Multilateralismo: uma nova representação do papel dos EUA no mundo... 	105
2.2.1. Sedução e parceria na luta contra o mal: as novas heroínas.....	106
2.2.2. O mundo (segundo os EUA).....	110
2.2.3. A viagem de <i>Hulk</i>.....	126
Capítulo 3. A política interna dos EUA - Os movimentos de dissenso.....	134
3.1. A questão do negro.....	136
3.1.1. A Questão negra nos <i>comics</i>.....	140

3.1.2. O <i>Pantera Negra</i> mostra suas garras.....	145
3.1.3. “Invadindo” o mundo dos brancos.....	153
3.2. As demais minorias.....	164
3.2.1. A mulher ganha espaço.....	164
3.2.2. “Nós, os primeiros americanos”.....	176
3.3. Juventude e contracultura.....	182
3.4. <i>Watergate</i> se faz presente: as divagações do <i>Capitão América</i>	191
Conclusão.....	201
Anexo – Linha do tempo dos <i>comics</i> nos EUA.....	213
Bibliografia.....	222

Introdução

Este trabalho consiste em uma discussão acerca do imaginário a respeito das políticas interna e externa dos Estados Unidos durante as décadas de 1960 e 1970 com a utilização das histórias em quadrinhos (HQs) como fonte principal. A representação dos conflitos sociais, políticos e culturais serão explorados, através dos modelos heróicos empregados pela indústria cultural estadunidense¹. No universo das HQs serão privilegiadas as publicações da editora *Marvel Comics*.²

A editora em questão publica histórias de ficção tendo como protagonistas personagens com habilidades sobre-humanas chamados de super-heróis. As histórias em quadrinhos de super-heróis aparecem como representação do imaginário americano, independentemente do período retratado. Esta é a imagem modelo do herói perfeito, um ser que além de possuir extraordinários poderes, é possuidor de um caráter incorruptível e defensor dos segmentos sociais menos favorecidos.

Esse imaginário em questão será flagrado através do estudo de imagens. Assim sendo, a necessidade dos historiadores em problematizar temas pouco trabalhados pela historiografia tradicional levou-os a expandir seu universo de fontes, bem como desenvolver abordagens pouco convencionais.³ As imagens são usadas para expressar, impor e legitimar um poder, e também as mesmas imagens são apropriadas para mudar, rejeitar e deslegitimar esse poder.⁴ Cabe ressaltar que as histórias em quadrinhos são também um produto da indústria cultural,

¹ Para este trabalho optamos por utilizar dois termos para nos referirmos aos nascidos nos Estados Unidos: *estadunidense* e *americano*. O primeiro será mais citado, pois entendemos que se trata de um adjetivo-pátrio mais específico para este país, o que não ocorre com o segundo termo.

Americano pode se referir a todos os nativos do *Continente Americano* e a todas as nações que o compõe. Contudo, por se tratar de um termo amplamente utilizado pelos habitantes dos EUA ao se referirem à sua identidade nacional, ele também será empregado ao longo deste trabalho.

Já o termo *norte-americano* não será usado por entendemos que também serve aos nativos do Canadá e do México, nações que também compõem a *América do Norte*. Mas, ao contrário de *americano*, não tem aceitação nos Estados Unidos como referência aos seus habitantes.

² *Marvel Comics* é uma das mais importantes editoras do gênero no mundo, tendo criado grande parte dos mais importantes e populares super-heróis e super-vilões do mundo das HQs. Entre as suas revistas mais famosas encontram-se os personagens *Quarteto Fantástico*, *Homem-Aranha*, *O Incrível Hulk*, *Capitão América*, *Os Vingadores*, *Demolidor*, *Thor*, *Homem de Ferro*, *Surfista Prateado* e *os X-Men*, entre muitos outros títulos populares principalmente entre jovens e adultos. Desde a década de 1960 é uma das maiores empresas do ramo, ao lado da *DC Comics*. Tem, atualmente, um catálogo com cerca de 5000 personagens. Em agosto de 2009, através de uma oferta de US\$ 4 bilhões, a empresa foi comprada pela *Walt Disney Company*, empresa detentora de personagens infantis como *Mickey Mouse* e *Pato Donald*, além de proprietária de parques temáticos e vários produtos licenciados.

³ MAUAD, Ana Maria. *Através da imagem: fotografia e história interfaces*. IN: Tempo, Rio de Janeiro, vol.1, n°2, 1996, p.73.

⁴ GAMBONI, Dario. *The Destruction of Art. Iconoclasm and vandalism since the French Revolution*. London: Reaktion, 1997.

ou seja, aquela responsável pela criação, produção e distribuição de produtos culturais destinados ao grande público.

Nesse sentido, Paulo Knauss⁵ traz à tona uma importante discussão sobre o conceito de cultura visual, observando que o debate sobre a arte é um dos seus pontos centrais. Nota-se uma forte tendência que valoriza a cultura visual para desnaturalizar o conceito de arte e o estatuto artístico. Sendo assim, a resposta dissolve a problemática da arte num tratamento do objeto visual em sua generalidade.

Embora tenha uma força destacada como um meio de comunicação, como produto cultural e como arte, as HQs frequentemente são vistas com descrédito e não contam com prestígio entre parte dos intelectuais e educadores do mundo ocidental. Para Sônia Bibel-Luyten⁶, essa condição está ligada à sua estrutura industrial de grande escala que envolve interesses econômicos que poderiam comprometer seu “valor cultural”.

Entendemos a cultura como um sistema de atitudes, valores compartilhados e as formas simbólicas em que se acham incorporados. Ao situá-las em suas respectivas épocas e contextos de produção, e ao considerar seus subtextos e imagens, é possível identificar o quanto as HQs, como produto da indústria cultural, conduzem e reiteram padrões que, dependendo das organizações envolvidas em sua produção, podem representar interesses de setores hegemônicos numa sociedade ou uma crítica a eles e aos costumes em geral, ou até os dois ao mesmo tempo.

Nas últimas décadas, essa relação entre cultura e sociedade mudou graças à industrialização da produção cultural juntamente com as inovações tecnológicas e com as zonas mais ativas da economia e das finanças.⁷ Ou seja, na medida em que a sociedade do espetáculo se apropria das metodologias estéticas, a arte ocupa uma posição central no regime econômico do capitalismo cultural entendido como a acumulação de capital informatizado veiculado pela produção de conhecimento e inovação.

Portanto, a arte não é mais compreendida somente como obra, mas também como dispositivo para intercâmbios culturais de toda ordem, na qual existe uma interferência do receptor, o espectador daquela arte. Segundo as palavras de Larrañaga, “não há ‘arte’ e ‘arte

⁵ KNAUSS, Paulo. *O desafio de fazer história com imagens: arte e cultura visual*. IN: ArtCultura, Uberlândia, V.8, n°12, p.110.

⁶ BIBE-LUYTEN, Sonia M.. *O que é histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 8.

⁷ CANCLINI, Nestor Apud LARRAÑAGA ALTUNA, Josu. Acerca de la condición política de lo artístico em La sociedad Del conocimiento. *Concinnitas – Revista do Instituto de Artes da UERJ* 10(8): 07-19. Rio de Janeiro, 2007.

política’, pois não há distância da arte em relação ao político. Olhar o político desde a arte, não é, neste sentido, senão tomar uma posição.”⁸

Em seus estudos sobre a cultura da mídia, Douglas Kellner⁹ afirma que a cultura da mídia ajuda a estabelecer a hegemonia de determinados grupos e projetos políticos, a qual produz representações que tentam induzir a aceitação a certas posições políticas, levando os membros da sociedade a ver em certas ideologias “o modo como as coisas são”. Assim sendo, a cultura da mídia exerce uma influência sobre as pessoas. Contudo, Kellner demonstra que quando as pessoas compreendem o modo como a cultura da mídia transmite representações opressivas de classe, raça, sexo, sexualidade, etc., capazes de influenciar pensamentos e comportamentos, elas são capazes de manter uma distância crítica em relação às obras da cultura de mídia e assim adquirir poder na relação com o mundo cultural em que vivem.

1.0 – Breve histórico dos *Comics*

De acordo com Álvaro Moya,¹⁰ a estrutura das HQs como a conhecemos, pode ser datada do final do século XIX. Entre seus precursores estão o suíço Rudolph Töpffer, o alemão Wilhelm Bush, o francês Georges Colomb, e o brasileiro Ângelo Agostini.

Os artistas mencionados expunham seus trabalhos como charges ou caricaturas. Estas revelam o conhecimento produzido pelo artista como uma representação do real, associada a uma narrativa histórica. Em geral, esta narrativa é bem-humorada, contendo alto teor satírico.

O que marca a caricatura é a notícia do dia. Muitas vezes o seu conteúdo consiste em retratar um personagem da vida real, porém enfatizando e exagerando as características da pessoa, assim como, em algumas circunstâncias acentua gestos, vícios e hábitos particulares em cada indivíduo.

A natureza da caricatura é o desenho, a sua relação com a crônica tem a marca do individual e do coletivo a partir da forma que se apresenta seu conteúdo. Assim, dado seu lado humorístico, as caricaturas tem relação com as histórias em quadrinhos a partir da forma irônica com que trata os fatos, abusando do deboche ao expressar sua arte.

Logo, alguns autores como Moya consideram como a primeira história em quadrinhos a criação de Richard Fenton Outcalt, *The Yellow Kid* em 1896. Outcalt essencialmente

⁸ LARRAÑAGA ALTUNA, Josu. Op. cit., p. 16.

⁹ KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia*. Bauru: Edusc, p. 81.

¹⁰ MOYA, Álvaro de. *História das Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996. p. 18.

sintetizou o que tinha sido feito antes dele, utilizando, pela primeira vez, balões representando as falas dos personagens em uma lógica sequencial. Além disso, as histórias passaram a serem propaladas por veículos de comunicação de massa, alcançando um público leitor bem maior, com o aumento na vendagem de jornais e seus autores disputados pelos empresários da notícia.¹¹

Os novos meios de comunicação e de expressão gráfica e visual, possibilitados pelo avanço da tecnologia e dos novos mecanismos de impressão, viabilizaram o desenvolvimento desse novo produto nos meios de comunicação de massa. Nas primeiras décadas do século XX, os quadrinhos eram essencialmente humorísticos e caricaturescos, e essa é a explicação para o nome que elas trazem ainda hoje em inglês, *comic strips* (tiras cômicas).¹² Para as revistas, adotou-se o nome de *comic books*.

Com a popularização dos *comics*, não tardou o surgimento de agências distribuidoras do material. A essas agências deram-se o nome de *syndicates*, tendo primeiro sido criado em 1912 com o nome de *International News Service*, atual *King Features Syndicate*.¹³ O seu funcionamento consistia na contratação de desenhistas para produção de uma série de histórias, que eram enviadas para os jornais mediante um contrato feito com os *syndicates*. Isso permitia a publicação das tiras em vários jornais e revistas. O lucro vinha da grande quantidade de tiras vendidas uma única vez sem que se tivesse que redesenhá-las.¹⁴

Percebe-se que a ascensão dos *comics* coincidiu com a explosão da imprensa estadunidense. Contudo, o *crack* da Bolsa de Nova York 1929 freou a aceleração da economia dos EUA. Milhares de operários foram demitidos e uma massa de desempregados foi a expressão mais clara da *Grande Depressão* nos anos 1930. De acordo com Bibe-Luyten, o lazer das massas foi afetado, culminando na mudança de hábitos e do gosto da população por determinados tipos de entretenimento.¹⁵

Na década de 1930, era comum a existência de uma literatura de custo baixo chamada de *Pulp* (a "polpa") ou ainda *pulp fiction*, que eram os nomes dados a revistas feitas com papel de baixa qualidade, a partir do início da década de 1900.

¹¹ BIBE-LUYTEN, Sonia M..*Op. cit.*, p. 18.

¹² Algumas destas histórias eram Little Nemo (de Winsor McCay), Mutt & Jeff (de Bud Fisher), Popeye (de E.C. Segar), e Krazy Kat (de Georges Herriman). Os temas das histórias eram basicamente travessuras de crianças e animais, e dessa época vem às designações *kid strips*, *animal strips*, *family strips*, *boy-dog strips*, *boyfamily-dog strips*, entre outros. Ver: JARCEM, Rene Gomes. *História das histórias em quadrinhos*. IN: História, imagens e narrativas. n° 5, ano 3, setembro de 2007.

¹³ O *King Features Syndicate* é responsável pela comercialização de algumas das tiras de quadrinhos mais famosas do mundo. Entre essas tiras estão personagens como *Recruta Zero (Beetle Bailey)*, *Flash Gordon*, *Mandrake*, *Fantasma (The Phantom)*, e *Popeye*.

¹⁴ BIBE-LUYTEN, Sonia M..*Op. cit.*. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 23.

¹⁵ *Ibidem*, p. 26.

Seu conteúdo geralmente era dedicado a histórias de fantasia e ficção científica e não raro o termo "*pulp fiction*" foi usado para descrever histórias de qualidade discutível ou absurdas. As *pulps* eram um tipo de entretenimento rápido, sem grandes pretensões artísticas. E era para o segmento popular que os escritores de romances policiais escreviam na maior parte do tempo: suas histórias eram publicadas em revistas de grande circulação chamadas *pulp magazines*, nas quais o assunto preferido eram os crimes sangrentos, como uma metáfora do que afetava a nação estadunidense naquele momento, abalada pela quebra da Bolsa de Nova York.

Contudo, o gênero das HQs acabou por proporcionar um desejo de fuga e a demanda por mitos que foram personificados na figura do herói. Essa necessidade de compensação pode ser explicada pela crise econômica que afetou a fé no liberalismo e na democracia representativa, que de uma maneira geral não se mostrava, naquele contexto, uma maneira eficiente de governar estados.¹⁶

Assim, durante a década de 1930, surgiu o gênero que se tornaria o símbolo dos *comics*: o dos super-heróis. Tratava-se da criação de seres com poderes extraordinários que poderiam realizar feitos inimagináveis para o ser humano, usando uma combinação usual de elementos, tais como: uniforme, alter ego, um vilão a ser combatido. Nascia assim, o arquétipo do herói perfeito, um ser de habilidades quase divinas, que além de possuir extraordinários poderes, era possuidor de um caráter incorruptível.

Aliás, a questão do alter ego nos faz concluir que quando se exalta as qualidades e "super-poderes" do herói, elevando-o ao posto de herói nacional, ao mesmo tempo os seus erros e derrotas são usados como justificativa para a sua humanidade. Assim, se por um lado as qualidades colocam o ídolo acima do público, os defeitos produzem identificação.¹⁷ Isto é, o herói deixa de ser uma figura inatingível, supostamente abrindo a qualquer fã a possibilidade de, um dia, ser como ele.

Para Umberto Eco, nesse contexto da modernidade ocidental, os avanços da tecnologia permitiram o avanço da industrialização gerando um maior nivelamento social. Os problemas psicológicos e as frustrações ante o império da máquina faziam com que a força individual se apequenasse frente à força coletiva. A necessidade de poder do indivíduo ficou cada vez

¹⁶ HOBBSAWM, Eric. *A Era dos Extremos – O breve século XX 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001, p.140.

¹⁷ VIEIRA, Marcos Fábio. *Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social*. IN: Contemporânea, UERJ, Rio de Janeiro, 2007, p.82.

menos satisfeita. Assim, um herói moderno, belo, forte, bondoso, incapaz de mentir e, principalmente, invencível, tornou-se o sonho do receptor desta cultura da modernidade.¹⁸

Recuperando os principais trabalhos que discutem quadrinhos, podemos perceber que se trata de uma produção extensa. Contudo, no Brasil, a maior parte destas obras está voltada para o campo da comunicação social. Seus autores, de um modo geral, são formados em jornalismo e direcionam seus trabalhos para este campo acadêmico. Essas obras se prendem demais à análise protocolar das HQs, deixando de lado as relações entre as narrativas dos quadrinhos e o contexto histórico da sua época de produção. No caso deste trabalho, essa relação é que estará ocupando os capítulos subsequentes.

Um dos principais nomes no estudo sobre HQS é o já citado Álvaro de Moya. Em 1973, ele organizou o livro *SHAZAM!*¹⁹, a partir de uma coletânea de artigos com diferentes abordagens sobre as histórias em quadrinhos. Muito embora o livro não tenha grande relevância do ponto de vista teórico, a obra ajudou a criar uma abertura editorial para estudos sobre quadrinhos, ainda enfrentando resistência no meio acadêmico.

Outra obra de Moya foi a *História da História em Quadrinhos*²⁰, na qual o autor apresenta os personagens mais conhecidos das HQs em ordem cronológica em que apareceram. A obra se mostra mais como um manual básico para saber a data de criação dos personagens, quem foram seus criadores e quais as fontes de inspiração, além de pontuar uma data para a primeira HQ.

Ainda dos anos 1970, tivemos ainda a publicação de livros do professor de Comunicação Social Moacy Cyrne sobre histórias em quadrinhos no Brasil. O primeiro, *A Explosão Criativa dos Quadrinhos* (1970)²¹ se propõe a realizar um estudo dos elementos da estrutura linguística dos quadrinhos, como o emprego de balões, onomatopéias. A partir daí, seguiram outros livros do autor como: *Para ler os quadrinhos* (1972),²² *Uma introdução política aos quadrinhos* (1982),²³ *Quadrinhos, sedução e paixão* (2000).²⁴

Sobre a linguagem dos quadrinhos podemos destacar dois autores americanos sobre o tema que se tornaram referência para todo estudo sobre quadrinhos. O primeiro deles é Will Eisner, conhecido como o criador do personagem *The Spirit*, que introduziu uma série de formas de linguagem visual para a narrativa dos *comics*. Logo, todo o conhecimento que

¹⁸ ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970, p. 238.

¹⁹ MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. São Paulo: Perspectiva, 1973.

²⁰ Idem. *História das Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

²¹ CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.

²² Idem. *Para ler quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1972.

²³ Idem. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.

²⁴ Idem. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

passou através das histórias, ele traduziu no livro de 1985 chamado *Quadrinhos e Arte Sequencial*²⁵ no qual esmiúça os aspectos técnicos da estrutura narrativa das HQs, procurando unir o texto escrito com a imagem. Além disso, procura transmitir a interação entre a narrativa e o leitor através do efeito de passagem de tempo entre os diferentes quadros ou com a exibição de imagens mesmo sem diálogo.

O segundo autor americano é Scott McCloud, o qual publicou o livro *Desvendando os quadrinhos* (1993).²⁶ Esta obra foi escrita como se fosse uma HQ na qual o autor analisa os diferentes elementos existentes da criação e do desenvolvimento das histórias em quadrinhos. McCloud expõe a influência de recursos estilísticos nas narrativas das histórias visando conceder maior dinamismo à leitura.

Inserido no campo da história, temos o livro *Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America*, do historiador estadunidense Bradford W. Wright. Nesta obra, Wright usa os *comics* americanos como fonte para analisar a transformação da cultura jovem no país ao longo do século XX. O trabalho se apresenta bem interessante a partir da divisão do livro em eixos temáticos e cronológicos no qual ele considera as transformações e rupturas políticas e sociais em cada um dos períodos.

Existem ainda obras que são consideradas referência no estudo de HQs pelo conteúdo crítico. Este é o caso da obra mais conhecida de críticas aos quadrinhos: *Para Ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*, Ariel Dorfman e Armand Mattelart.²⁷ Este livro foi escrito na década de 1970, e tinha como objetivo expor a construção de uma ideologia colonialista e imperialista transmitidas pelas histórias em quadrinhos produzidas pela Disney voltadas por inteiro ao público infantil. Sob uma ótica marxista, neste livro os enredos do universo criado por Walt Disney são estudados como um instrumento ideológico e pedagógico para a construção de valores capitalistas.

Em outra obra de Dorfman, mas dessa vez em parceria com Manuel Jofre, o livro *Super-Homem e seus amigos do peito* (1973),²⁸ trata as histórias em quadrinhos tradicionais como impedimentos do homem de refletir sobre si mesmo. Os autores repetem o argumento do primeiro livro citado de Dorfman de que as revistas, disfarçadas de entretenimento, atuam como mecanismo de defesa da “ordem burguesa”, ocupando os momentos de ócio dos leitores com uma diversão rápida e redundante.

²⁵ EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

²⁶ MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: MBooks, 2005.

²⁷ DORFMAN, Ariel & MATTELART, Armand. *Para ler Pato Donald*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

²⁸ Idem & JOFRE, Manuel. *Super-Homem e seus amigos do peito*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

As duas obras foram escritas no Chile durante o governo de Salvador Allende. O governo democraticamente eleito representou uma possibilidade dentro da América Latina de se transformar uma sociedade capitalista em uma sociedade socialista. A expectativa era a de que as estruturas geradas pelo governo socialista serviriam a esta “revolução” social. Para isso, as bases ideológicas do capitalismo deveriam ser analisadas para entender seu significado. Daí surgiu tais avaliações sobre a indústria cultural caracterizando-a como difusora de valores e de ideologia.

Contudo, por sua tentativa de “denunciar” a ideologia subjacente aos quadrinhos, acusando-as de impor os valores da classe dominante, produzem levam a uma visão extremamente politizada das revistas, enxergando um sentido conspiratório em cada história.

As histórias em quadrinhos, conforme já mencionado, devem ser vistas como um produto da indústria cultural. Esta, por sua vez “é a integração deliberada, a partir do alto, de seus consumidores. Ela força a união dos domínios, separados há milênios, da arte superior e da arte inferior.”²⁹

Para Edgar Morin,³⁰ a indústria cultural não significa tanto a racionalidade que informa essa cultura, mas o modelo peculiar em que se organizam os novos processos de produção cultural. Desse modo, ele analisa a cultura de massa em uma direção ao que denomina de “modos de inscrição no cotidiano”, e define a indústria cultural como um conjunto de dispositivos que proporcionam apoios imaginários à vida prática e pontos de apoio prático à vida imaginária.

Continuando o diálogo com Morin, o autor percebe vantagens na cultura de massa, pois favorece a criação de um “terreno de comunicação entre as classes sociais”. Nesse sentido, as diversas classes consomem bens culturais comuns. Ele entende que a criação é subordinada à produção como condição para o funcionamento normal da indústria cultural, mas lembra que esta fica regida pela contradição interna da indústria cultural, que necessita constantemente do novo para atender à demanda do consumo. A superação desta contradição impulsiona a dinâmica dessa cultura.

Portanto, para Morin, a cultura de massa “se sujeita aos tabus (da religião, do Estado, etc.), mas não os cria; ela propõe modelos, mas não ordena nada.”³¹ Como sua lei fundamental é a do mercado, a cultura de massa está envolvida com a mediação da venda do

²⁹ ADORNO, Theodor. IN: LIMA, Luiz Costa (org.). *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1982, p. 287.

³⁰ MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1975.

³¹ *Ibidem*, p. 38.

produto e por isso mesmo confere certas características do produto vendável como de se submeter à lei do mercado, que é da oferta e da procura.

Deste modo, as idéias de Morin ajudam a refutar a visão apocalíptica de Dorfman, na qual as histórias em quadrinhos são lançadas ao pior dos mundos, induzindo seus leitores a concordarem com idéias que estão subliminares. Na realidade, as histórias não criam os valores, pois os mesmos já estão presentes na sociedade.

Em sua obra *Mitologias*, Roland Barthes afirma que o mito, antes de qualquer coisa, é uma fala. Para ele, o homem fala o mito através de sua linguagem, seus símbolos e projeções. Barthes divide o mito em três elementos básicos: significante, significado e signo, sendo este terceiro o mito propriamente dito. Isso caracteriza o mito como algo que vai além da simples imagem representada, uma vez que esta se reveste de conteúdos passíveis de interpretação, de acordo com a cultura de indivíduos ou povos. Assim como a arte, os mitos nem sempre podem ter seus conteúdos explicados de forma racional.³²

Nesse sentido, Joseph Campbell lançou mão do conceito do *Monomyth* (Monomito). Em sua obra *O herói com mil faces* o autor incorpora mitos, lendas, e os contos de fadas de várias culturas dentro de uma estrutura sugerindo que este arquétipo é moldado de acordo com ritos de iniciação, através dos quais pessoas saem de suas comunidades, e mais tarde retornam para serem integrados como adultos maduros de podem servir de outras maneiras.³³

Para este trabalho também são importantes as visões de autores que trabalharam especificamente o universo mítico dos EUA. No que concerne à sociedade estadunidense, a figura do herói, juntamente com a idéia do Destino Manifesto,³⁴ são a base das proposições de John Lawrence e Robert Jewett. Para os autores, a vitalidade da democracia e um entendimento completo da consciência religiosa contemporânea dependem de um intensivo exame das heróicas e redentoras imagens na cultura popular. Assim, para Lawrence e Jewett, esses super-salvadores da cultura pop funcionaram como substitutos para a figura de Cristo, cuja confiabilidade foi arruinada pelo racionalismo científico. Mas suas habilidades super-humanas refletem uma esperança no divino, poderes redutores que a ciência nunca erradicou da mente popular.³⁵

³² BARTHES, Roland. *Mitologías*. Madrid: Siglo Veintiuno, 1980, p. 10.

³³ CAMPBELL, Joseph apud LAWRENCE, John Shelton & JEWETT, Robert. *The myth of the american superhero*. Michigan: Eerdmans Publishing CO., 2002, p. 6.

³⁴ O Destino Manifesto era o sistema de idéias e crenças interdependentes por intermédio do qual os EUA passaram a ver a si mesmos como um “povo eleito”, levando-os, a partir da primeira metade do século XIX, a um processo de expansionismo/intervencionismo e à conquista de novos territórios a oeste e sul do continente. A idéia de incorporação de regiões adjacentes ou distantes da localização das antigas 13 colônias tomou a forma de uma espécie de missão, numa adaptação, ao estilo americano, das ideologias imperialistas européias do período.

³⁵ *Ibidem*, p.6-7

Logo, em meio a essas discussões, destaco a questão do imaginário, entendido como um sistema simbólico através do qual uma coletividade distribui papéis e posições sociais, exprime valores e crenças comuns. Segundo Hélène Védrine³⁶, o imaginário não pode ser o impensado ou o não expresso. Neste sentido, ele necessariamente trabalha sobre a linguagem, é sempre representação e não existe sem interpretação. O imaginário faz parte de um campo de representação e, como expressão do pensamento, manifesta-se por imagens e discursos que pretendem apresentar uma definição da realidade.

A sociedade é instituída imaginariamente, pois ela se expressa simbolicamente por um sistema de idéias e imagens que constituem a representação do real. Para Sandra Pesavento, só é possível decifrar a representação através da articulação texto/contexto. Nesta articulação não se pode abandonar a idéia da totalidade para estabelecer a compreensão de um texto. Não há real oposição entre mundo real e imaginário. O discurso e a imagem mais do que meros reflexos estáticos da realidade social podem vir a serem instrumentos de constituição de poder e transformação da realidade. O imaginário “é, pois representação; jogo de espelhos onde o “verdadeiro” e o aparente se mescla em uma composição onde a metade visível evoca qualquer coisa de ausente e difícil de perceber.”³⁷

No imaginário dos EUA a crença nos heróis salvadores tem relação com a idéia do *Éden*, do paraíso ideal, onde uma atmosfera alegre atravessa a população homogênea, e os cidadãos são obedientes à lei e cooperativos, sem aqueles extremos que aparecem em projetos econômicos e políticos radicais, ou ainda em desejos sexuais que poderiam provocar conflitos.³⁸ Assim, a ação dos *Americans Monomyth* sempre começa com uma ameaça surgindo contra a calmaria do “*Éden*.” As histórias em quadrinhos demandavam um formato heróico com apelos tradicionais de aventura e redenção.

Portanto, os super-heróis são sobre-humanos e a melhor encarnação destes seres extraordinários é o *Super-homem (Superman)*. Segundo esta concepção, um super-herói tem esta designação “super” quando ele tem que colocar em prática seus poderes. Isto só pode ocorrer havendo uma população de seres poderosos num mundo em que ele vive e combate o mal. Sempre defendendo a verdade e a justiça do *American Way of Life*,³⁹ tal figura também evidentemente atuava como um forte veículo de propaganda ideológica, principalmente nos

³⁶ VÉDRINE, Hélène, citado por PESAVENTO, Sandra. *Op. Cit.* p.15.

³⁷ PESAVENTO, Sandra Jatahy. *Op. Cit.* p. 24.

³⁸ LAWRENCE, John Shelton & JEWETT, Robert. *Op. cit.*, p.22

³⁹ O sentido do American way of Life, é objeto de disputa entre diversas culturas políticas que, por sua vez, são compostas por um conjunto de subculturas ligadas, por exemplo, à religião, a economia e ao anticomunismo, dentre outros. O American way of Life é uma representação no imaginário político americano. Nesse sentido, procura apresentar como coletiva e consensual uma identidade, que em verdade, é um objeto permanente em disputa.

períodos de guerra, quando tais personagens poderiam participar dos conflitos fazendo uso de seus dons.

Segundo Lawrence e Jewett, a indústria dos *comics books* provocou alterações permanentes no padrão de herói americano, pois:

(...) Pela primeira vez na moderna e secularizada América, poderes super-humanos se tornaram amplamente distribuídos na fantasia. A conexão destes materiais de super-heróis com a herança religiosa americana ilustrou o deslocamento da história de redenção. Com uma cultura preocupada há séculos com a questão de salvação, a aparência de redenção se fez através dos super-heróis.⁴⁰

2.0 – Nasce a *Marvel Comics*

Para este trabalho, adotamos como recorte histórico inicial o ano de 1961, ano do surgimento da editora *Marvel Comics*. As histórias contavam com desenhistas consagrados no meio artístico, tornando-se um fenômeno em termos de popularidade.

Na realidade, a história da *Marvel* tem início em 1939, quando impressionado com as vendas da recém-lançada revista *Action Comics* (que lançou o *Superman*), o editor de *pulp magazines* Martin Goodman criou uma editora própria de publicações chamada *Timely Publications* voltada para a comercialização dos *comics* de super-heróis. Então, em outubro daquele ano foi lançada a primeira revista da editora que acabaria décadas mais tarde a ser seu nome principal: *Marvel Comics*.⁴¹

A criação de personagens como *Namor (The Submariner)* e *Capitão América (Captain America)*, na chamada *Era de Ouro dos Quadrinhos*⁴² é simbólico do período em que surgiram. Quando a Segunda Guerra Mundial eclodiu na Europa e, posteriormente, com envolvimento americano no conflito, as editoras passaram a produzir histórias nas quais os personagens interagiam com os protagonistas da guerra, sobretudo combatendo japoneses, nazistas, com, até mesmo aparições do Imperador Hirohito e de Adolf Hitler.

Um grande exemplo disso foi a primeira edição da revista *Captain America Comics* de Março de 1941, na qual o *Capitão América* aparece esmurrando o rosto de Hitler. Um ano depois o herói aparece na capa fazendo o mesmo com o imperador japonês. Além das semelhanças de ambas as capas, o *Capitão América* pode ser representado como o desejo do

⁴⁰ *Ibidem*, p.44

⁴¹ SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. *Marvel Chronicle – A year by year History*. New York, DK Publishing, 2008, p.10.

⁴² Essa fase das Histórias em Quadrinhos é geralmente relacionada a um período situado de 1938 (ano de criação do 1º Super-herói, o *Super-homem*) até a metade dos anos 50, quando iniciou-se reformulação de vários super-heróis surgidos nas décadas anteriores. (Ver Anexo I)

que toda nação estadunidense tinha por fazer com os mandatários de Alemanha e Japão. Deste modo, o gesto exprime não a morte dos vilões, mas sim uma punição transmitida numa luta de “homem para homem”. O murro seria o castigo por terem desafiado os EUA. (Figuras 01 e 02).

Reparemos que, nas duas capas, o herói e o vilão estão posicionados de igual maneira, indo da direita para a esquerda, respectivamente. Os dois ambientes são representados como “covil do inimigo”, que o americano invade para defender os “princípios da liberdade”. E mesmo atacado por todos os lados consegue passar incólume e desfere um poderoso soco.



(Figuras 01 e 02) Capas de *Captain America Comics* nº 01 - Março de 1941 e nº 13 – Abril de 1942.

O *Capitão* aparece esmurrando o rosto de Adolf Hitler em sua primeira aparição.

Um ano mais tarde é representado fazendo o mesmo com o imperador japonês Hirohito.

Notemos ainda a disparidade de tamanho entre o *Capitão America* e seus antagonistas. Na capa da esquerda, no plano de fundo, percebemos os soldados alemães, armados, mas impotentes. Na outra capa, vemos cenas de combate naval e a bandeira dos Estados Unidos. Ou seja, à guerra entre exércitos se sobrepõe outra: a de “homem para homem”.

Além disso, ao fundo aparece a figura de *Bucky*, o companheiro adolescente do *Capitão America*. Podemos entender com isso que a primeira linha de batalha é composta pelos homens adultos, que abririam frente para que as novas gerações pudessem se estabelecer em um mundo novo de paz, mas com a percepção de lutar quando necessário para conquistar esta paz.

Principalmente na capa da direita, a fala do *Capitão* traduz a sensação do cumprimento do dever. Pois quando ele diz: *Você começou isso! Agora, nós iremos terminar!* (*You started it! Now, we'll finish it!*), representa também o pensamento dos EUA que entrara na guerra apenas quatro meses antes. O ataque japonês a Pearl Harbor foi assumida como uma provocação aos americanos e gerou um sentimento de orgulho ferido demonstrado na vontade de terminar o conflito como vencedor. Afinal, quem começou os ataques foram os “inimigos”.

Não por acaso, a tiragem das primeiras revistas do *Capitão América* foram compradas pelo governo dos EUA e distribuídas entre os soldados de prontidão. Por sua total identificação com os símbolos americanos,⁴³ o personagem foi utilizado para incentivar os jovens estadunidenses a se alistarem nas forças armadas (Figura 03).

A propaganda em muito se parecia com a famosa imagem do *Tio Sam* (*Uncle Sam*) - personagem criado no século XIX para personificar a nação estadunidense – em um cartaz de recrutamento para o exército americano durante a Primeira Guerra Mundial. O dedo em riste apontando para quem olha o cartaz e o olhar firme sobre o leitor com a frase *I want you for U.S. Army* (*Eu quero você para o exército dos EUA*) acabou por se torna um ícone do poder estadunidense (Figura 04). E um personagem que também representava a nação com o mesmo gesto e frase se apresentava bastante sedutor para os jovens leitores de suas histórias.



(Figuras 03 e 04) Propaganda de guerra encartado nas revistas do *Capitão América* convocando seus jovens leitores para a Segunda Guerra. Ao lado, o cartaz de convocação para Primeira Grande Guerra. Semelhanças na projeção dos corpos, bem como o olhar de ambos os personagens.

⁴³ Como exemplo disso é notório a caracterização do uniforme do *Capitão América*, o qual utiliza as cores da bandeira dos EUA

Durante o desenrolar da guerra, as HQs funcionaram como uma forma de propaganda de guerra pró-aliada, juntando o gênero da aventura com histórias fantásticas, associadas ao contexto político da época. Nesse período, atingiu enormes tiragens, mirando o mercado consumidor específico dessas histórias que era a juventude. Assim sendo, os super-heróis “agiam para o bem das leis vigentes, embora seus métodos nem sempre fossem legais, incluindo aí a morte de pessoas a fim de preservar a paz.”⁴⁴

Segundo Cecília Azevedo,

(...) nenhum estudo sobre o imaginário político norte-americano pode ignorar a verdadeira obsessão em torno dos propósitos nacionais, a convicção tão fortemente arraigada de que os EUA, por sua elevada moralidade cívica e política.
 (...) inigualáveis, receberam da Providência a missão excelsa de redimir os povos não democráticos e desenvolvidos do planeta.⁴⁵

O final da guerra trouxe mudanças no mercado editorial de quadrinhos americano. A vitória dos aliados fez com que a participação nos *comics* dos tradicionais vilões das HQs do período – os nazistas – perdesse o sentido. Com isso, as revistas de super-heróis entraram em processo de declínio pela perda de interesse dos leitores.

Catherine Saunders⁴⁶ aponta ainda que uma porção considerável de leitores na primeira metade dos anos 1940, não eram crianças, mas sim jovens soldados das forças armadas. Assim, quando acabou a guerra, eles retornaram a seus lares e o foco se tornou a família.

O advento da Guerra Fria e o surgimento no mundo da bipolaridade entre os Estados Unidos e a União Soviética fizeram eclodir na sociedade americana um forte sentimento anticomunista. O *Macartismo*⁴⁷ disseminou o medo de um ataque soviético, especialmente nuclear, e acabou por disseminar um estado que beirava a paranóia, na qual se procuravam culpados pelos problemas da sociedade estadunidense.

⁴⁴ BIBE-LUYTEN, Sonia M..*Op. cit.*. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 34.

⁴⁵ AZEVEDO, Cecília. *Em nome da “América”*: Os corpos da paz no Brasil (1961-1981). São Paulo. 1999 (Tese Doutorado em História) – USP, 1992, p.31.

⁴⁶ SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. *Op. Cit.*, p. 32.

⁴⁷ *Macartismo* é a atitude política radicalmente contra o comunismo que se desenvolveu nos Estados Unidos, com uma campanha desencadeada pelo Senador Joseph Raymond McCarthy, quando presidente do *Senate’s Government Operations Committee*. O *Macartismo* foi um fenômeno do contexto da Guerra Fria, especificamente nos Estados Unidos. Também conhecido como “caça às bruxas”, o *Macartismo* representou uma repressão política aos supostos comunistas dos EUA. Uma das facetas do período foi caracterizar não só como estrangeiras, mas como abertamente anti-americanas, as políticas econômicas e sociais implementadas pelo New Deal.

Neste sentido, durante este período conservador, houve o lançamento do livro *Seduction of the Innocent - A Sedução do Inocente* - do psiquiatra Frederic Wertham.⁴⁸ Neste livro, ele considerou subversivas as histórias em quadrinhos, acusando-as de corromper os jovens, levando-os à delinquência. Muito embora os editores dos *comics books* argumentassem através de editoriais pró-quadrinhos que suas histórias estimulavam a leitura e que seus leitores eram inteligentes o suficiente para distinguir entre fantasia e realidade.⁴⁹

Em 1954, o Subcomitê do Senado americano para Delinquência Juvenil começou uma investigação em cada edição publicada. Assim sendo, no ano seguinte, as empresas de quadrinhos se uniram para a criação de um sistema de controle interno, e daí surgiu o *Comics Code Authority (CCA)*. O seu objetivo claro era impor uma autocensura nas histórias em quadrinhos antes que elas fossem para o seu público leitor. As capas das revistas passaram a exibir o selo do código, indicando que ela estaria livre de qualquer conteúdo considerado “subversivo” (Figura 05).



(Figura 05) O selo do *Comics Code Authority* estampado nas capas das revistas, permitindo a sua publicação após minuciosos exames.

Com a queda de popularidade dos super-heróis, a *Timely* - que neste momento da história se chamava *Atlas Comics* - seguiu o mercado editorial e passou a investir em histórias que traziam como temáticas contos de terror; histórias do Velho Oeste americano – o

⁴⁸ Para maiores informações ver: WERTHAM, Frederic. *Seduction of Innocent*. New York & Toronto: Reinhart, 1954. O livro se tornou um *best seller* que detonou um série de controvérsias e reclamações por parte dos pais de todo país, que estavam preocupados com o que seus filhos estavam lendo. Foram organizados protestos e boicotes em estabelecimentos que vendiam os *comics*. Como consequência, revistas em massa foram queimadas em público. A fama angariada por *Seduction of the Innocent* deu a Wertham a reputação de perito nesses assuntos, o que levou a que fosse chamado para testemunhar no Subcomitê do Senado que investigava a delinquência juvenil. Num longo depoimento diante do comitê, Wertham repetiu seus argumentos escritos no livro e apontou os quadrinhos como a maior causa dos crimes juvenis. O comitê apresentou um relatório final que não culpava os quadrinhos pelos crimes mas recomendava aos empresários do setor que mudassem o conteúdo voluntariamente. O texto aprovado não somente baniu as imagens violentas, mas também proibiu o uso de várias palavras e conceitos, tais como "terror" e "zumbis", além de determinar que os criminosos fossem sempre punidos.

⁴⁹ SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. *Op. Cit.*, p. 54.

chamado *Western*; quadrinhos de guerra (*War Comics*) e um resgate das histórias das *comics strips*, investindo no humor, com personagens infantis ou animais humanizados.⁵⁰

Ao final da década, um dos editores da *Atlas* – Stanley Lieber, mais conhecido como Stan Lee – decidiu reunir um pequeno grupo de criadores de quadrinhos para produzir para a companhia. Este grupo incluía artistas como Jack Kirby, Steve Ditko, Don Heck, Larry Lieber, Paul Reinman, entre outros, que se tornariam os principais realizadores do nascimento da *Marvel Comics* durante a chamada *Era de Prata dos Quadrinhos*.⁵¹

A transformação da *Atlas Comics* em *Marvel Comics* ocorreu a partir do que Catherine Saunders chama de renascimento do super-herói.⁵² A editora revolucionou a maneira de tratar os quadrinhos de super-heróis, dando-lhes uma face mais humana. Não só na caracterização dos personagens, mais na forma de condução dos seus diálogos. As histórias contavam com desenhistas consagrados no meio artístico, tornando-se um fenômeno em termos de popularidade.

Para tanto, as histórias dos heróis da editora não deixaram de seguir o padrão político e moral dominante à época. Temáticas como a corrida espacial; a utilização da radioatividade, assim como a sua ameaça; a aparição de vários inimigos comunistas; os diálogos explícitos de combate aos soviéticos e defesa do *american way of life* são a tônica da narrativa das histórias.

Contudo, segundo Bradford Wright, embora os comunistas dos quadrinhos da *Marvel* fossem vilões, em raras ocasiões seus super-heróis se arriscaram em histórias passadas no Vietnã, onde ocorria a guerra que afetou a sociedade estadunidense em função de seu questionamento moral pelo movimento pacifista e pelo resultado desfavorável aos EUA.⁵³

Uma exceção foi o personagem *Homem de Ferro*, pois sua própria origem como herói ocorreu no país asiático, e seu primeiro ato foi destruir uma base militar vietcongue. Ao mesmo tempo, em sua identidade secreta *Tony Stark*, ele é um rico industrial fabricante de armas que vende seus inventos para o governo americano e sob a armadura do *Homem de Ferro* combate super-vilões soviéticos “em simbólicas lutas da Guerra Fria de poder e vontade” independentemente da maneira que fosse.⁵⁴

⁵⁰ São exemplos desta fase as histórias *Charlie Brown (Peanuts)*; *Pimentinha (Dennis The menace)*.

⁵¹ Essa fase das Histórias em Quadrinhos corresponde ao período compreendido entre 1956 (a primeira das muitas reformulações de personagens clássicos) e o início dos anos 1970. Essa fase foi marcada pela utilização maior de elementos de ciência e ficção científica nas histórias. (Ver Anexo I)

⁵² SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. *Op. Cit.*, p. 80.

⁵³ WRIGHT, Bradford W.. *Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 2001, p. 222. No original: “As Iron Man, he foils Communist agents and battles Soviet supervillains in symbolic Cold War contests of power and will.”

⁵⁴ *Ibidem*, p. 222.

No que concerne aos quadrinhos, as décadas de 1960 e 1970 marcaram um período de renovação em suas concepções. Modelos foram rompidos a partir da inserção de elementos componentes da sociedade estadunidense até então alijados do contexto dos quadrinhos. Nessa época, o país entra em ebulição na luta pela garantia e ampliação dos direitos civis. Até aquele momento, personagens negros eram praticamente inexistentes nas histórias de super-heróis. Quando retratados, frequentemente eram postos apenas como nativos de tribos africanas, afastados da “civilização”, espantando-se quando encontravam os ocidentais, na maioria das histórias, cidadãos dos Estados Unidos.

Em 1966, ocorreu a primeira aparição de um super-herói negro nas histórias. A *Marvel* quebrou esse padrão criando o personagem chamado *Pantera Negra (Black Panther)*. Esse foi retratado como um rei de um fictício reino africano chamado *Wakanda*, que dispunha de alta tecnologia e destacava-se na comercialização de um metal raro existente apenas neste país. Somaram-se a isso as tradições locais africanas que também compunham a visão predominante sobre a África nos EUA.

No mesmo período ocorreu a fundação do grupo *Os Panteras Negras*,⁵⁵ grupo político criado em Oakland, na Califórnia, por Huey Newton e Bobby Seale, com o objetivo de patrulhar guetos negros para proteger os residentes dos atos de brutalidade da polícia.⁵⁶ A autodefesa foi apenas o primeiro objetivo. O grupo tornar-se-ia marxista e ampliaria sua perspectiva de luta contra o “sistema”. Embora o personagem tivesse o nome idêntico ao partido negro revolucionário estadunidense e ter sido fundado no mesmo ano de criação do personagem, a editora procurou deixar claro que não havia relação entre eles. Tanto que após alguns anos, o personagem teve o nome mudado pra *Leopardo Negro (Black Leopard)* para evitar comparações com o grupo revolucionário.

Após a criação desse personagem, a *Marvel* passou a investir na aparição de personagens negros, só que dessa vez, representados por cidadãos americanos. Dois exemplos foram os personagens *Falcão* em 1969, e *Luke Cage* em 1972. No caso do primeiro, em suas histórias ele interagia com um dos ícones da editora: o *Capitão América*. A narrativa conta as origens de *Falcão* remetendo a seu lugar de moradia, o Harlem, bairro de Nova York de população majoritariamente negra. O segundo personagem, distante do padrão usual, era um

⁵⁵ ISSERMAN, Maurice & KAZIN, Michael. *America divided: The civil war of the 1960s*. New York: Oxford University Press, 2004. p.185-186.

⁵⁶ Os Panteras tornaram-se eventualmente um grupo revolucionário marxista que defendia o armamento de todos os negros, a isenção dos negros no pagamento de impostos e de todas as sanções da chamada “América branca”, a libertação de todos os negros da cadeia, e o pagamento de compensação aos negros por séculos de exploração branca. Desse modo, pode-se imaginar que a intenção da editora tenha sido criar um ruído semântico para esse grupo que se insubordinava contra a “América Branca”.

ex-presidiário preso por um crime que não cometera. Voluntário em um experimento científico, ganhou poderes, e passou a cobrar pelos serviços prestados, ao invés de utilizá-los apenas para o “bem da humanidade”, como os heróis brancos.

Esses personagens representam anti-heróis, pois ambos foram retratados ressaltando uma origem criminosa, diferentemente dos super-heróis brancos – nos quais são evidenciados um passado desprovido de envolvimento em atos contra a lei. Segundo Roberto Guedes, foi uma crítica social aberta, pois mostrava que o caminho do bem era sempre mais difícil para os negros.⁵⁷ Essa interpretação pode ser questionável, pois o mundo dos brancos era enaltecido.

Deu-se início a chamada *Era de Bronze dos Quadrinhos*.⁵⁸ As histórias passaram a trazer uma temática muito pouco explorada até então nos *Comics* que era o preconceito racial. Os rumos da editora seguiram as tendências do mercado em contato com o que acontecia no mundo. A criação desses novos enredos e personagens surgiu de um esforço de Stan Lee para dar mais espaço a personagens que agradassem às “minorias”⁵⁹.

Outros segmentos da sociedade são inseridos. O papel das mulheres foi ampliado, numa clara influência do movimento feminista forte durante esse período. Personagens que já existiam tiveram sua importância aumentada. Surgiram inclusive versões femininas de personagens clássicos como a *Mulher-Aranha* e a *Mulher-Hulk*. Os indígenas também se fizeram presentes nesse período. Embora permaneçam apenas como coadjuvantes dos atores principais, a simples inserção no contexto dos quadrinhos é significativa.

Paralelo a isso, durante as décadas de 1960 e 1970, a política externa dos EUA passou por um período de transformação. A Guerra Fria atravessava um momento de transição. Segundo Cristina Pecequilo⁶⁰, ela deixava o momento de Coexistência Pacífica, uma aceitação mútua da existência de ambas as superpotências EUA e URSS, para o processo da chamada *détente*, ou seja, um relaxamento da política externa com a URSS.⁶¹

Paralelamente ocorria o envolvimento dos EUA com a Guerra do Vietnã. Visto como uma peça fundamental para o compromisso dos EUA em sua política de contenção do

⁵⁷ GUEDES, Roberto. *A Era de Bronze dos Super-heróis*. São Paulo: HQ Maniacs, 2008, p. 140.

⁵⁸ Esse período tem marcos bastante controversos. Mas existe certo consenso de que ela começou no início de 1970, com o relaxamento do *Comics Code Authority*. Marcada por discussões que estavam em alta na sociedade, ela termina na metade dos anos 1980 com a reformulação do mercado das principais editoras, incluindo até a morte de personagens clássicos, tais como o Flash. (Ver Anexo I)

⁵⁹ *Ibidem*. p. 138.

⁶⁰ PECEQUILO, Cristina. S. *A política Externa dos Estados Unidos*. Porto Alegre: UFRGS, 2003. p. 163.

⁶¹ Cristina Pecequilo delimita todas as fases que passa a Guerra Fria, a saber: Confrontação (1947-1962); Coexistência (1963-1969); Détente (1969-1979); Confrontação Renovada (1979-1985); e Retomada do diálogo (1985-1989).

comunismo⁶², o conflito se tornou um tormento para o governo americano. A Guerra do Vietnã representa o ponto de inflexão mais nítido em termos de política externa, correntemente percebida como razão da quebra do consenso social e bipartidário.⁶³

A *détente* teve início com o Governo de Richard Nixon (1969-1974). Os altos custos econômicos com a participação no Vietnã, provocaram uma sobrecarga no país. A credibilidade dos EUA entre os adversários foi afetada pela derrota no sudeste asiático. Além disso, a *détente* partiu da percepção da URSS como uma força emergente, alcançando os EUA em termos tecnológicos e estratégicos, ampliando seus domínios sobre a Europa Oriental e financiando movimentos revolucionários pelo mundo.⁶⁴

Simultaneamente a esses acontecimentos, a *Marvel Comics* começou a produzir histórias que passaram a retratar personagens soviéticos não apenas como “maus”, mas também como heróis. Sejam vilões regenerados – como a personagem *Viúva Negra* –, sejam por personagens configurados como heróis desde sua primeira aparição, divididos entre servir ao mundo e servir ao Estado Soviético – caso de *Colossus* dos *X-Men*. Ou ainda, heróis que servem a URSS como guardiões da ideologia comunista (*Supersoldados Soviéticos – Soviet Supersoldiers*).

Além disso, a editora resolveu internacionalizar as histórias, passando a ser comum vários personagens de outras nacionalidades. Um caso de destaque foi a segunda formação do grupo de super-heróis *X-Men*. Este, formado até então por jovens estadunidenses, passou a contar com membros de várias partes do mundo, quebrando a tendência em mostrar os Estados Unidos apenas como único celeiro de heróis. Os EUA não estariam mais sozinhos na “defesa da humanidade”, e conduziam a missão que recaía agora sobre o conjunto de países defensores do “mundo livre”.

O ponto final de nosso recorte histórico é o ano de 1981. O final da década de 1970, trouxe o fim da *détente*, e com ela um novo período para os EUA. A década de 1970 causou danos à confiança da sociedade americana, típica das décadas de 1950 e de 1960, a partir das crises da Guerra do Vietnã e de Watergate. Reagindo a todas estas percepções do declínio americano tanto internacionalmente quanto internamente, ocorreu a ascensão de Ronald

⁶² Ao final da II Guerra Mundial, em meio às tensões que envolviam os EUA e a URSS, o diplomata George Frost Kennan propôs uma estratégia objetivando conter qualquer ação expansionista da potência rival. Em sua análise, o principal perigo representado pela União Soviética não era militar, mas a sua capacidade de atração ideológica no interior das sociedades democráticas ocidentais. A partir desse pressuposto, Kennan elaborou a Doutrina da Contenção, eixo basilar da política externa dos EUA durante a Guerra Fria.

⁶³ WITTKOPF, Eugene. Apud AZEVEDO, Cecília, IN: Sob fogo cruzado: a política externa e o confronto de culturas políticas. IN: BICALHO, Maria Fernanda; GOUVÊA, Maria de Fátima; SOIHET, Raquel. *Culturas Políticas: ensaios de história cultural, história política e ensino de história*. Rio de Janeiro: MAUAD, 2005.

⁶⁴ PECEQUILO, Cristina. S. *Op. cit.*, p. 190.

Reagan à presidência em 1980, reiniciando um novo endurecimento nos confrontos diplomáticos com a URSS.

3.0 - Trabalhar com quadrinhos

O presente trabalho irá se dedicar a analisar representações contidas nas histórias em quadrinhos estadunidenses, através da interpretação de imagens e textos. O historiador, ao estudar uma imagem, deve se debruçar sobre uma complexa rede de significações. A imagem é considerada como fruto de trabalho humano, pautado sobre códigos sociais, possuindo um caráter conotativo que toma as formas de ser e agir inseridas como mensagem.

Nesse sentido, procuraremos desenvolver o trabalho a partir das concepções da semiologia, entendida como o estudo da língua “enquanto um sistema de signos que exprimem idéias, e por isso é confrontável com a escrita, o alfabeto dos surdos-mudos, os ritos simbólicos, a cortesia, os sinais militares, etc.”⁶⁵ Em outras palavras, podemos entender esta definição de como uma ciência geral dos signos, na qual o estudo sistemático da língua comporia seu campo de análises. Desse modo, pode-se pensar a linguagem como signo, a escrita, a imagem e a fala como objetos, e as várias teorias sobre a linguagem como interpretação.

As histórias em quadrinhos da *Marvel* estão relacionadas a alguns dos mais conhecidos ícones da cultura pop mundial. Assim, entendemos ícone como um signo que representa seu objeto principalmente por similaridade, independentemente de seu modo de ser. Logo, um objeto será um ícone de algo na medida em que for semelhante a esse algo e usado como signo dele. O ícone guardaria com seu objeto uma relação motivada e não-arbitrária de similaridade: portanto, uma relação “natural”.⁶⁶ Neste sentido, a compreensão da cultura, enquanto forma de apreender e transformar as relações sociais passa pela análise dos sistemas sígnicos.

Os Estados Unidos são um dos países do mundo ocidental que produziu um dos mais ricos repertórios míticos nacionais, incluindo uma historiografia fortemente marcada por um sentido nacionalista. A sacralização das origens e das instituições políticas nacionais concede

⁶⁵ MAUAD, Ana Maria. *Sob o signo da imagem: A produção da fotografia e o controle dos códigos de representação social da classe dominante, no Rio de Janeiro, na primeira metade do século XX*. Tese de doutorado – Universidade Federal Fluminense, 1990, p.3.

⁶⁶ CARDOSO, Ciro Flamarion. Os historiadores e as imagens. IN: SILVA, Francisco Carlos da (Org.) *História e Imagem*. Rio de Janeiro: Campus, 1998, p. 304.

as bases para o mito da excepcionalidade da América, cuja contrapartida é a idéia de a nação ser portadora de uma missão, de um destino único no planeta.⁶⁷

Mas qual seria a importância de se utilizar histórias em quadrinhos para um estudo de História? Em primeiro lugar, as histórias em quadrinhos, como manifestação cultural, tiveram influência do período em que foram produzidas, estando inseridas nos embates ideológicos e culturais desde o seu surgimento, principalmente no que concerne o gênero dos super-heróis. Logo, as HQs, seja durante a Segunda Guerra Mundial, ou à época da Guerra Fria, constituem-se em veículos do imaginário americano, das idéias que eclodem no meio social.

Segundo, porque as HQs são uma nova fonte de estudo para historiadores, pouco explorada até o momento. Um enfoque sobre elas é uma maneira de se debruçar sobre novos questionamentos dentro da disciplina da história. Assim como também é uma nova fonte para entendimento dos processos simbólicos da sociedade, objetivando perceber a transposição do cotidiano para a narrativa. Através das HQs utiliza-se a arte e a cultura para o entendimento de uma sociedade ou de uma época.

Deste modo, a partir do momento em que entendemos que existe uma interferência do receptor, o espectador daquela arte, podemos dizer que o que define a arte não é o seu produto final, mas sim seu processo gerador. Logo, cabe destacar um conceito a ser utilizado que são as mediações.

A obra de Martín-Barbero *Dos Meios às Mediações*, revê o processo da comunicação por inteiro, isto é, apreende a comunicação a partir da recepção. Neste livro, o autor buscava problematizar a comunicação a partir da cultura, dos usos e apropriações. Barbero estabelece o conceito de mediações, que permite captar a comunicação social na interação entre o espaço da produção e do consumo. O mediador assume um papel fundamental: é pessoa que permite um fluxo permanente de sentidos, em função de suas novas experiências culturais e estéticas. O eixo do debate, portanto, deve se deslocar dos meios para as mediações, para as articulações entre as práticas de comunicação e movimentos sociais, para as diferentes temporalidades.⁶⁸ A mediação seria o pano de fundo onde as manifestações comunicacionais trabalham as tramas culturais. Este conceito se refere às apropriações, recodificações e resignificações particulares aos receptores.

⁶⁷ AZEVEDO, Cecília. *Identidades compartilhadas- a identidade nacional em questão*. IN: ABREU, Martha & SOIHET, Rachel (org.). *Ensino de História: conceitos, temáticas e metodologia*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

⁶⁸ MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios das mediações – Comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006, p. 261.

No caso do nosso trabalho, poderemos ter alguns flagrantes dessa recepção reconhecendo a preocupação dos editores como um dado significativo. Nesse sentido, utilizaremos como forma de interpretação das HQs a leitura das seções de cartas dos leitores estadunidenses contidas nas revistas originais. Através delas examinaremos as opiniões que o público leitor das histórias expressava frente às temáticas exploradas pela editora, enfocando o período em que elas ocorrem. Deste modo, será importante observar que a produção, a recepção, o meio e a mensagem só podem ser pensados como um processo contínuo na qual é possível compreender o intercâmbio entre produção e recepção.

A decisão por parte das editoras de enfrentar os problemas sociais e políticos mais candentes - preconceito racial, o consumo de drogas, a corrupção política, críticas sobre a Guerra do Vietnã – de discuti-los, assinalou a peculiaridade do período e marcou uma mudança de posicionamento nas HQs. Embora sejam consideradas como uma leitura infanto-juvenil, muitas de suas temáticas são adultas e, como todo produto cultural, são carregadas de ideologias. Daí a importância de fazer uma análise histórica, utilizando as histórias em quadrinhos.

Por fim, outro fator a ser destacado é a necessidade de se verificar como as artes e a indústria cultural serviram como instrumento e espaço de elaboração dos traumas vividos pela sociedade americana. A literatura, a música, os quadrinhos e o cinema, procuravam digerir o que estava sendo vivido e podem ser vistos também como campo onde as lutas ideológicas se dão. Em seu discurso, as HQs apresentam tensões, em termos de superação dos conflitos. Contudo, os conflitos voltam à tona, reaparecem. Nesse sentido, há que se valorizar o papel da indústria de massa, tanto no contexto que envolve os conflitos da sociedade estadunidense, quanto no interior das HQs.

Feita a devida exposição do tema, seguimos com a estruturação do trabalho, que consistirá de três capítulos.

O primeiro capítulo aborda a política externa estadunidense na década de 1960 representada nos *comics* da *Marvel*. Apresentaremos algumas considerações sobre o sentido da política externa para uma nação. Além disso, tomaremos o imaginário da Guerra Fria, sobretudo, da chamada Era Atômica com as esperanças e temores da sociedade americana sobre o uso da energia nuclear, ligando isso às suas relações com a União Soviética.

No segundo, daremos continuidade ao estudo do imaginário sobre a política externa, só que tratando da década de 1970 e com o caso específico da Guerra do Vietnã e seu desenvolvimento nas narrativas das histórias. Também apresentaremos a criação de novos

heróis baseados em outras nacionalidades além da estadunidense, marcando o surgimento de um sentido de multilateralismo na “defesa dos princípios da liberdade e justiça.”

O terceiro capítulo aborda a crescente representação da população negra dos EUA nos *comics*, até então desprovidos de qualquer representatividade seja como personagens principais ou como coadjuvantes. O capítulo estará pautado, sobretudo na criação de personagens-chave deste processo como o *Pantera Negra*, *Falcão* e *Luke Cage* e a retratação de suas diversificadas origens e personalidades. Além disso, apresentaremos como as demais minorias da população, como as mulheres e os indígenas ganharam espaço dentro deste universo predominantemente masculino e de “cultura branca”. Abordaremos ainda neste capítulo a juventude estadunidense e sua relação com a contracultura nos anos 1970. Paralelamente, analisaremos a política interna americana no período, sobretudo a influência do episódio *Watergate* nas histórias.

Por fim, na conclusão, iremos recapitular as ideias deste trabalho, com particular interesse em traçar as múltiplas identidades oferecidas ao público pelas HQs como fruto da elaboração dos conflitos sociais e políticos. As mudanças nos personagens ofereceriam a esse público, possibilidades de projeção diversa. Além disso, exporemos um breve panorama questionando essas mudanças nas décadas seguintes às histórias trabalhadas.

CAPÍTULO 1 – OS CONFLITOS INTERNACIONAIS NOS COMICS

1.1 – Considerações iniciais

Este capítulo se propõe a discutir a política externa dos Estados Unidos nos anos 1960 a partir das representações de personagens e situações dentro das HQs da *Marvel Comics*, principalmente no que concernem as relações diplomáticas entre este país e a União Soviética.

Neste sentido, entendemos a política externa como uma forma de proteger os interesses nacionais de um país, em especial sua segurança nacional, sua prosperidade econômica e valores gerando, nesse processo, intercâmbios culturais e econômicos entre as nações. Além disso, as relações internacionais de um país constituem um campo que se baseia em acordos diplomáticos visando a solução de problemas que atingem sua soberania, ou que afetem seus cidadãos no exterior.

Segundo Pierre Milza⁶⁹, a política externa de um Estado entende-se como as relações entre a chamada política interna dos Estados e os relacionamentos que estes mantêm com as outras unidades políticas que estruturam o sistema internacional.

Para um Estado, garantir sua defesa contra os eventuais avanços dos outros atores do sistema internacional, ou evitar simplesmente o seu desaparecimento, é afirmar sua identidade e sua vontade de sobreviver, as quais determinam diretamente sua política militar e as escolhas de sua estratégia global. Assim,

(...) a ideia que uma nação faz de suas “responsabilidades internacionais” e da “missão” que deve cumprir perante a História constitui uma injunção de longa duração cujos efeitos podem, aliás, ser diferentes, até mesmo contraditórios, segundo os períodos considerados e os indivíduos ou os grupos que baseiam suas concepções de política externa nesse messianismo de vocação universal.⁷⁰

No que compete aos assuntos além de suas fronteiras territoriais, Milza afirma que “não há nenhum ato de política externa que não tenha um aspecto de política interna”, quer se trate dos atos mais importantes da vida dos Estados ou das manifestações cotidianas da atividade internacional.⁷¹ Pois, para o historiador francês, não há diferença de natureza, tampouco separação entre o *interior* e o *exterior*, mas influência mútua percebida entre um e outro, com, entretanto, uma primazia reconhecida do primeiro sobre o segundo.

⁶⁹ MILZA, Pierre. *Política Interna e política externa*. IN: REMOND, René (org.). Por uma história política. Rio de Janeiro, Editora FGV, 1996, p. 365.

⁷⁰ *Ibidem*, p. 371.

⁷¹ *Ibidem*, p. 369-70.

Logo, no que concerne à temática deste trabalho, seguimos esta perspectiva defendida por Milza. Segundo Cecília Azevedo, a imagem de uma sociedade americana indiferenciada, que apóia seus governantes é um mito, pois, ao contrário, o posicionamento dos estadunidenses frente à política externa encontra-se articulado a fatores de ordem política, cultural e econômica altamente complexas.⁷²

Percebemos que as rivalidades que ocorrerem dentro do país, em um determinado período de tempo que abarcamos neste trabalho – a Guerra Fria – afetou a política externa dos EUA. Principalmente com relação ao seu maior oponente, a URSS, alternando períodos de confrontação com períodos de relaxamento nas tensões diplomáticas. Nesse sentido, é importante destacar a relação entre a política externa com um elemento preponderante: a ideologia.

De uma forma abrangente, consideramos ideologia como forma de se entender o mundo e se posicionar perante ele, não querendo dizer que neguem uma ideologia dominante ou hegemônica. Contudo, se não há ideologias que se opõem à ideologia hegemônica, existem pelo menos formas elaboradas pelos diferentes grupos sociais para interpretar e se relacionar com tal ideologia dominante.⁷³

Em vez de apenas conceituar a ideologia como força de dominação nas mãos de uma classe dirigente “todo-poderosa”, é possível pensá-la como força contra-hegemônica, associada como ameaça à hegemonia do grupo, do sexo e da raça dominantes. Desse modo, no que concerne aos Estados de regimes pluralistas – como os EUA – as opções de política externa podem ser usadas pelos grupos que estão no poder para “cultivar um mínimo de consenso na opinião pública, preservar a ordem social e defender o regime contra as investidas de seus adversários.”⁷⁴ Assim, buscar por um consenso em assuntos no exterior, com o propósito de unir a sociedade. No entanto, esse é apenas um movimento. Há também um movimento no sentido contrário, de crítica ao consenso.

Segundo Milza, em regimes autenticamente presidenciais como o sistema americano, decisões do poder executivo nas questões internacionais são atacadas por membros da oposição e até mesmo do partido que ocupa o cargo presidencial. Neste sentido, compreendemos que os diferentes posicionamentos dos governos estadunidenses foram condicionados pelas conjunturas internas.

⁷² AZEVEDO, Cecília. *Sob fogo cruzado: a política externa e o confronto de culturas políticas nos EUA*. In: SOIHET, Rachel; BICALHO, Maria Fernanda; GOUVÊA, Maria de Fátima Silva. *Culturas Políticas: ensaios de história cultural, história política e ensino de história*. Rio de Janeiro: Mauad, 2005, p. 378.

⁷³ SILVA, Kalina Vanderlei & SILVA, Maciel Henrique. *Dicionário de conceitos históricos*. São Paulo: Contexto, 2005, p.206.

⁷⁴ MILZA, Pierre. *Op. cit.*, p. 379.

Visualizamos as histórias em quadrinhos da *Marvel Comics* como forma de tradução do imaginário americano no que se refere ao combate ao inimigo externo que se altera em função das conjunturas. O fato é que, nessas histórias, os personagens principais são os chamados super-heróis que lutam contra inimigos que por várias vezes ameaçam a ordem, a paz, e os “valores democráticos” da nação estadunidense. O estilo da narrativa das histórias insere o leitor em aventuras nas quais o bem (EUA) e o mal (o inimigo externo, em grande parte das vezes, comunistas) se confrontam.

Contudo, percebemos que as temáticas das histórias passaram por transformações desde a criação da editora, em 1961, até o final da década de 1970. A mudança de postura dos “inimigos”, bem como a inserção de figuras não-americanas incorporando valores positivos e se colocando “em defesa da paz” configurou essa modificação da estrutura ideológica da empresa *Marvel*.

Desse modo, fatos como a Guerra do Vietnã, os escândalos do Governo Nixon, as dificuldades de gerenciar a crise do petróleo, levaram a opinião pública a pensar em uma perda de poder dos EUA no cenário internacional durante os anos 1970. Tentaremos, portanto, identificar os confrontos vividos pela sociedade americana e as correntes de pensamento político que foram se constituindo neste período a partir das narrativas que atingem e dialogam com um amplo espectro dessa sociedade.

A seguir, retomaremos o período anterior à crise dos anos 1970, destacando os principais eventos, seja no âmbito político, social ou cultural, remetendo sempre como as HQs revelam percepções deste momento da História.

1.2 - A Era Atômica

A explosão nuclear que devastou as cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki não apenas deu praticamente um fim à Segunda Guerra Mundial, bem como inaugurou um novo período para a humanidade no século XX. O uso de armamentos de tamanho poder de destruição provocou uma mistura de sentimentos de perplexidade e medo sobre o que poderia vir no futuro. O Projeto Manhattan⁷⁵ desenvolvido pelo governo estadunidense levou a cabo

⁷⁵ O Projeto Manhattan, ou formalmente Distrito de Engenharia de Manhattan, foi um esforço durante a Segunda Guerra Mundial para desenvolver as primeiras armas nucleares pelos Estados Unidos com o apoio do Reino Unido e do Canadá. O projeto foi dirigido pelo General Leslie R. Groves e a sua pesquisa foi dirigida pelo físico estadunidense J. Robert Oppenheimer, após ter ficado claro que uma arma de fissão nuclear era possível e que a Alemanha Nazista estava também a investigar tais armas para si. O nome derivou do costume do Corpo de Engenharia de renomear os distritos com o nome da cidade principal (no caso, o quartel-general na cidade de Nova York).

antes dos alemães, a construção de armas nucleares, concedendo aos EUA a primazia nesse campo e um poder sem paralelo.

Os dispositivos de destruição em massa passaram a instrumentos da política: existiam para serem exibidos como meio de suscitar admiração e terror. Neste sentido, os testes nucleares tornaram-se essenciais para a política. Não que estivessem exclusivamente sob serventia da política, pois seu objetivo técnico era bem concreto.⁷⁶ Os estudos das explosões eram uma exigência dos militares e técnicos. Interessavam-se tanto em estabelecer o funcionamento do próprio armamento, quanto as suas consequências em diferentes ambientes. Igualmente, importava determinar seu potencial de destruição e tornar mais claras as consequências da radiação.

Contudo, a possibilidade do uso de uma aparente fonte inesgotável de energia, unida à ideia de controle do poder do átomo, apontava para o compromisso de um bem a ser administrado pela humanidade. Era a prosperidade do homem representada na energia do futuro, como substituta da produzida pelo combustível fóssil. E ainda, existia a crença de sua produção em grande escala, bem como da sua inesgotabilidade potencial. Além disso, permitia à humanidade sonhar com o desenvolvimento de novas tecnologias, o bem-estar de todos, a expansão para além dos limites do planeta Terra. Eram ideias e fantasias que existiam não apenas em histórias de ficção científica.

Nesse sentido, é importante destacar que as novas descobertas tiveram repercussão nas artes e meios de comunicação de massa, principalmente nos EUA. A televisão começava a se tornar um bem de consumo comum nos lares americanos, e, conseqüentemente, a profusão de programas que exploravam assuntos como a exploração espacial; a investigação de lugares da Terra pouco conhecidos; ou mesmo aventuras passadas em um futuro distante. Assim, programas como *Twilight Zone*, *Tales of Tomorrow* mexiam com a imaginação dos telespectadores, sobretudo com a juventude que surgia como um novo mercado consumidor, marcada por seu estilo e valores próprios.

Nas histórias dos *comics* não foi diferente, com a produção de narrativas dirigidas diretamente ao público jovem. Foi neste período conservador do início dos anos 1950 que houve o lançamento do livro *Seduction of the Innocent - A Sedução do Inocente* - do psiquiatra Frederic Wertham. Conforme já foi comentado, neste livro, o autor considerou subversivas as histórias em quadrinhos, acusando-as de corromper os jovens leitores com imagens que remeteriam à violência e a conotações sexuais. Um dos principais críticos de

⁷⁶ HEIN, Leslie Lothar Cavalcanti. *Millenium – O imaginário social da Era Atômica (1945-1953)*. Niterói 2009 (Tese Doutorado em História). UFF, 2009, p. 221.

Wertham e do *Comics Code* foi Stanley Lieber – mais conhecido como Stan Lee, nome respeitado da indústria dos quadrinhos.⁷⁷

Um dos poucos artistas da Era de Ouro dos quadrinhos ainda na ativa nos dias de hoje, Stan Lee acompanhou a transformação da indústria dos *comics* em um grande fenômeno cultural traduzido além das revistas, em desenhos animados, filmes, seriados para TV, bonecos, brinquedos, entre outros produtos de entretenimento. Stanley Martin Lieber nasceu em Nova York, no dia 28 de dezembro de 1922, filho de um casal de imigrantes romenos, Stan teve sua vida mudada com a Crise de 1929. Como só conseguia trabalhos esporádicos, a família se mudou para um bairro residencial nas proximidades de Washington Heights, em Manhattan.

Em seu primeiro emprego, Stan redigiu obituários em um serviço de notícias. Quando tinha 16 anos, Lee graduou-se na DeWitt Clinton High School e se associou a um projeto que conseguia emprego para os desempregados. Logo chamou a atenção do *Publisher* Martin Goodman que o convidou para trabalhar na editora de HQs *Timely Comics*, empresa na qual teve uma ascensão enorme chegando ao posto de editor-chefe com apenas 19 anos. Seu primeiro trabalho publicado sob a assinatura de Stan Lee, que apareceu na revista *Captain America Comics* em 1941. Stanley usou o nome "Stan Lee" porque sonhava seguir carreira literária, e não queria que seu verdadeiro nome ficasse associado às histórias em quadrinhos, considerada uma literatura “inferior”.

Durante a Segunda Guerra Mundial, Stan Lee se alistou no exército, onde atuou no setor de comunicações, elaborando manuais e roteiros para filmes de treinamento militar, criação de *slogans* e algumas ilustrações. Quando retornou para a editora ao final do conflito, Stan teve que encarar a fase de decadência das revistas de super-heróis, o que obrigou a editora a voltar seus títulos para outras temáticas, tais como: narrativas de romance, ficção, mistério e de horror, todas sob um novo selo que viria a mudar o nome da editora, segundo que já comentado: *Atlas Comics*.

Eram comuns as publicações retratarem histórias passadas no Velho Oeste Americano; focarem na figura de soldados em cenários de guerra; histórias com conteúdo de terror; ou histórias sobre contatos com seres de outros planetas. Esse último exemplo remetia às conquistas da tecnologia e reforçava o imaginário desse período inicial da Guerra Fria.

⁷⁷ MARCHIORI, Eduardo; MUNIZ, Maurício. Dossiê Stan Lee. *Mundo dos Super-heróis*, São Paulo, nº 14, p. 22-44, jan./fev. 2009.

Nesta época, os filmes de *Westerns* vivem um *boom* nesse momento também. Muitos deles igualmente ressaltam valores morais e um sentido de americanidade muito tradicional baseado na oposição civilização x barbárie.

Através de títulos como *Strange Worlds*, *Journey Into Mystery*, *Tales of Suspense*, *Tales of Astonish* se procurava aliar o interesse em tecnologia com a ficção científica. A união de temas de cunho científico com contos de incríveis criaturas de aparência monstruosa constituiu-se num filão capaz de capturar a atenção de jovens leitores.⁷⁸

Foi então que o principal nome da editora, Stan Lee, teve a ideia de retomar a publicação de novos heróis dentro dos títulos de sci-fi e mistério que a editora já publicava. Afinal, os personagens de alguma forma eram coetâneos da "*weird science*" e não destoariam do conteúdo anterior daqueles títulos. A editora usou, inclusive, os artistas que desenhavam as histórias arrebatadoras: Steve Ditko, Don Heck, e, principalmente, Jack Kirby, de quem falaremos mais adiante.

O começo da *Era Marvel* se deu no ano de 1961, com o lançamento da revista *Fantastic Four* que introduziu o supergrupo de heróis *Quarteto Fantástico*. Com essas histórias, e as outras que se seguiram no lançamento de outros *comics*, eram constantes as referências à "ameaça vermelha" do comunismo, contra os ideais de "liberdade e democracia" dos EUA.

Subjacente às narrativas estava todo o princípio norteador da Era Atômica. A concepção da "conquista do átomo" vem agregar-se ao imaginário social como certeza de constituição do moderno, condizente com o desenvolvimento da narrativa. Este é o fundamento do imaginário da Era Atômica, no qual redenção e perigo estavam associados.

Por todos os EUA, os jornais mantinham o seu tom bíblico ou sobrenatural. Segundo Leslie Hein, falava-se em apocalipse e ao mesmo tempo, em cidades brancas com energia abundante para seus habitantes, em monstros de Golen e suas missões redentoras e, como não poderia deixar de ser, no fundamento do universo e no poder cósmico. Logo, a sociedade sentia e aspirava o alvorecer de uma nova era, nem que fosse sob o signo da destruição.⁷⁹

⁷⁸ Ver SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. *Marvel Chronicle – A year by year History*. New York, DK Publishing, 2008, p. 58.

⁷⁹ HEIN, Leslie Lothar Cavalcanti. *Op. cit.*, p. 87.

1.2.1 – Redenção – a transformação da humanidade

Apesar dos temores constantes dos efeitos dessa revolução tecnológica, a sociedade estadunidense entendia que sua prosperidade também passava pela posse das mais avançadas tecnologias. Além dos efeitos que teria no seu dia a dia seja na agricultura ou na indústria, havia o objetivo principal de estar à frente dos seus rivais soviéticos em termos desse conhecimento.

Essa introdução na Era Atômica foi feita com admiração e fantasia, seguido por um assombro e temor. Logo,

(...) O elemento maravilhoso enlaçado no poder atômico e o medo que esse mesmo poder suscita tornaram-se ingredientes fundamentais na estruturação da política interna e externa dos Estados envolvidos nas décadas que se seguiram ao fim da Segunda Guerra Mundial. Portanto, a Guerra Fria foi gerada não apenas como resultado das ações conscientes dos estadistas, mas como resultado da confluência de diversas culturas políticas em conflito e interação.⁸⁰

Assim, algumas das representações da Era Atômica referem-se à ideia de civilização. O ideal americano de sociedade não apenas ligava-se aos elementos materiais do progresso, com sua associação à ciência e à tecnologia em um processo de desenvolvimento contínuo, mas também a um ideal pedagógico de formação dos homens. Uma ideia principalmente moral, sustentando valores que preservavam a sociedade e que ainda poderiam ser destruídos em um conflito generalizado e global.⁸¹

Acompanhando esta atmosfera, a *Era Marvel* dos *comics* começou em 1961 quando a editora deu início à contratação de novos artistas, dando-lhes um papel maior dentro da companhia. Um deles, o desenhista Jack Kirby era um dos mais experientes e respeitados no ramo.⁸² Ele já havia trabalhado em todos os gêneros dos *comics* durante duas décadas. Portanto, seu talento criativo e comercial estava adequado para os quadrinhos de ação e aventura. Kirby começou desenhando para a editora história sobre monstros, visitantes de outros planetas, as quais retratavam muita destruição, muitas vezes provocadas pela imprudência dos atos dos humanos.

Nascido Jacob Kurtzberg, em 28 de agosto de 1917 em Nova York, Jack Kirby era filho de imigrantes austríacos de poucos recursos, e cresceu num bairro cercado pela pobreza e criminalidade. Como uma forma de fugir desta realidade, Kirby passou a infância lendo

⁸⁰ *Ibidem*, p. 3.

⁸¹ *Ibidem*, p. 162.

⁸² MUNIZ, Maurício. O rei dos quadrinhos. *Mundo dos Super-heróis*, São Paulo, nº 03, p. 44-49, jan./fev. 2007.

pulps fictions e histórias em quadrinhos. Assim, logo se interessou profundamente por desenho e decidiu seguir carreira.

Em 1935, aos 18 anos, ele foi contratado para criar tiras diárias para jornais locais e, logo, tornou-se desenhista por um breve período do estúdio de Max Fleischer, onde trabalhou nos desenhos animados dos personagens *Popeye* e *Betty Boop*. Entre as empresas para as quais Kirby trabalhou, estavam o Lincoln Newspaper Syndicate, um dos maiores expoentes do ramo de quadrinhos àquela época.

Em 1940, Kirby conheceu Joe Simon, outro jovem artista dos quadrinhos enquanto ele fazia trabalho *freelance* para diversas editoras. Os dois jovens se uniram e começaram a produzir e vender HQs. A dupla criou o herói patriótico *Capitão América* para a *Timely Comics* em 1941.

Em 1942, Kirby e Simon foram convocados para a guerra, ficando fora dos Estados Unidos até 1944. Ele foi incorporado à infantaria do exército, sendo enviado para as praias da Normandia exatamente 10 dias após a grande ofensiva dos aliados. Na Europa, Kirby lutou na batalha de Metz, participação esta que lhe valeu duas condecorações.

Quando Kirby e Simon voltaram aos EUA, perceberam o apelo dos contos e dos filmes românticos junto ao público e conseguiram vender à editora *Crestwood/Prize Comics* a ideia de uma revista com histórias românticas. Assim, foi criada a *Young Romance*, publicação que criou um novo gênero e daria a seus criadores 50% dos lucros obtidos.

As perspectivas dinâmicas de Kirby, as técnicas cinematográficas, sua técnica de quebrar quadros sequenciais e um exagerado senso de ação fez do título um sucesso imediato, reescrevendo as regras das histórias em quadrinhos. Ele foi o primeiro quadrinista a usar ilustrações que ocupavam páginas inteiras e, às vezes, até duas páginas, numa época em que o mercado insistia em por apenas pequenos quadros por vez.

Outro nome era Stephen J. Ditko, mais conhecido por Steve Ditko que trabalhava na indústria desde 1953, especializando-se em quadrinhos de horror e ficção científica. Nascido na Pensilvânia em 1927, Ditko é filho de uma primeira geração de americanos cujos ascendentes eram tchecoslovacos. Assim como Lee e Kirby, Steve Ditko também serviu o exército, só que apenas em 1945, ao final da guerra, sendo enviado para a Alemanha do Pós-Guerra. Lá, trabalhou como desenhista para um jornal do exército estadunidense.

Marcado por um estilo distinto dos demais artistas da época, seus desenhos tinham um traço de irrealidade fluindo em todas suas histórias. Seus personagens tinham a tendência de serem alienados e neuróticos. Uma diferença marcante entre os dois artistas – Kirby e Ditko –

é que enquanto o primeiro procurava dar contornos atléticos aos corpos, Ditko desenhava os personagens de forma mais próxima do homem comum.

É curioso perceber que os três artistas apresentados nas páginas anteriores possuem uma origem em comum. Todos são filhos de imigrantes europeus que vieram para os EUA no início do século XX. No caso de Stan Lee e Jack Kirby, chama a atenção uma origem ainda mais próxima: a ascendência judaica.

É consenso de que as histórias em quadrinhos de super-heróis têm muita herança da cultura judaica americana. As raízes da indústria das histórias em quadrinhos estão associadas ao amadurecimento de filhos de imigrantes judeus vindos da Europa Oriental. Desde seus primórdios na década de 1930, os principais criadores de personagens eram judeus: Jerry Siegel e Joe Shuster com o *Super-Homem*; Bob Kane e Bill Finger, com o *Batman*; Will Eisner, com o *Spirit*. Contudo, nada havia de declaradamente judeu nesses personagens criados. Ao contrário, a religiosidade / devoção dos personagens era convertida para a defesa do território americano contra as forças do Eixo.

Durante a Era de Ouro dos *Comics* os escritores se baseavam diretamente no caráter singular da experiência migratória do judeu aos EUA para criar uma fantasia assimilacionista.⁸³ Na realidade, a religião dos personagens dos *comics* só começaria a ser revelada a partir dos anos 1980, quando pequenos detalhes apareceriam nas narrativas, tais como crucifixos, estrelas de Davi, bem como a presença de padres, pastores e rabinos.⁸⁴

Segundo Will Eisner, a grande quantidade de artistas judeus no meio dos *comics* é explicada pelo fato dos quadrinhos serem vistos como uma arte menor, da qual os demais roteiristas e desenhistas não queriam participar. Tanto que alguns deles americanizaram seus nomes, como, por exemplo, os casos de Stan Lee (Stanley Lieber) e Jack Kirby (Jacob Kurtzberg).

Eisner então conclui dizendo:

“... Então... você tinha um meio considerado como lixo, a que ninguém realmente queria pertencer... e um grupo de pessoas que... trouxe consigo seus 2 mil anos de

⁸³ KAVADLO, Jesse. X-Men, X-Istenciais: Judeus, Super-Homens e a literatura da luta. IN: IRWIN, William (coord.). *X-Men e a filosofia*. São Paulo: Madras, 2009, p. 52.

⁸⁴ Hoje existem trabalhos que buscam relacionar estes fragmentos em tentativas de adivinhação das religiões dos personagens. Alguns são mais claros como o catolicismo do *Demolidor* (*Daredevil*), o judaísmo de *Linça Negra* (*Shadowcat*), ou o protestantismo de *Lupina* (*Wolfsbane*). Pode-se encontrar boa parte dessas informações no site http://www.adherents.com/lit/comics/comic_book_religion.html. Acesso em 02 de janeiro de 2011.

história de narrativa... O único meio de eles comunicarem a técnica da sobrevivência uns aos outros era contando histórias.”⁸⁵

No início da década de 1960, com a união de nomes como Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko, a *Marvel* adquiriu os recursos que a distinguiria das demais editoras. Como uma de suas medidas iniciais, a *Marvel* percebeu que deveria tratar de temas particulares no âmbito da ficção científica, já que era o gênero que mais fascinava a juventude consumidora à época. Logo, os quadrinistas exploraram as temáticas mais frequentes referentes aos usos da tecnologia. Incentivados pelas boas vendas de sua principal concorrente – a *DC Comics* –, os editores da *Marvel* resolveram produzir novos personagens com superpoderes, só que agora reciclados e atualizando o conceito que vinha sendo utilizado desde a sua criação na década de 1940.

Estando no mercado editorial há mais de vinte anos, Lee e Kirby decidiram criar um tipo de super-herói diferente do habitual. Até então, o típico super-herói era um modelo de virtude infalível, que cuidadosamente guardava sua identidade secreta e tinha uma namorada que normalmente era apaixonada por seu por essa identidade civil.

Esses heróis das HQs deveriam inspirar a conduta dos homens na sua sociedade. Nesse sentido, podemos considerar o herói como um indivíduo que possui qualidades consideradas especiais, tais como habilidades físicas, mentais ou morais, capazes de levá-lo a vencer situações extremamente desfavoráveis e perigosas. Herói é “aquele cujo apelo está no cerne da moral aberta e, no campo espiritual, no motor da evolução humana”.⁸⁶

Contudo, Stan Lee e Jack Kirby queriam que seus novos heróis fossem pessoas “reais” que brigassem entre eles, que cometessem erros, e possuíssem fraquezas.⁸⁷ Eles não usariam uniformes coloridos ou sequer teriam suas verdadeiras identidades como um segredo. Na realidade, a ideia dos autores era retratar esse grupo como se fossem uma família, com suas diferenças e conflitos pessoais, mas unidos por uma causa em comum que era a proteção da humanidade com seus surpreendentes poderes. Assim, nasceu em 1961, o *Quarteto Fantástico* (*Fantastic Four*).

Em depoimento para o documentário *Stan Lee: Mutantes, Monstros & Quadrinhos*, o próprio roteirista Stan Lee afirma que a ideia de criação dos personagens surgiu a partir de

⁸⁵ Para maiores informações sobre a influência dos judeus americanos nos *comics* ver FINGERROTH, Danny. *Disguised as Clark Kent: Jews, Comics and the Creation of the Superhero*. New York / London: Continuum, 2008.

⁸⁶ CHEVALIER, J. & CHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1982, p. 489.

⁸⁷ SAUNDERS, Catherine. *Op. cit.*, p. 81.

quatro arquétipos presentes nas HQs, que foram agrupados numa só história.⁸⁸ O primeiro era o cientista, que por seu intelecto superior aos demais, seria o líder da equipe e o responsável pela criação dos apetrechos e a configuração do quartel-general. Seu nome é *Senhor Fantástico* (*Mister Fantastic - Reed Richards*) e sua característica principal é o poder de esticar qualquer parte do seu corpo como uma “borracha humana”.

A seguir, os autores conceberam a mocinha da história que seria namorada do líder e ao mesmo tempo protagonista da história. Contudo, com frequência ela se mostra mais frágil do que os outros membros da equipe. Inclusive, é dada à personagem um codinome que remete a essa situação de proteção – a *Garota Invisível* (*Invisible Girl - Susan Storm*). Para marcar o contraste, vale lembrar que os personagens masculinos à época, tinham em seus codinomes o termo *homem*, ao invés de *garoto*, reforçando sua condição viril em comparação às mulheres.⁸⁹ O poder da referida personagem feminina, como já dissemos, consistia em ficar com seu o corpo invisível para qualquer ser vivo. Posteriormente, ela adquiriu a capacidade de projetar campos de força e tornar outros objetos e até pessoas invisíveis.

O personagem seguinte é o irmão mais novo da mocinha. Na realidade, se tratava de um tipo comum de herói dos *comics* que era o adolescente. Os jovens quase em sua totalidade eram retratados nos *comics* desde a década de 1940, como os parceiros dos heróis principais desde a década de 1940, chamados *sidekicks*.⁹⁰ Contrariando este modelo, o *Tocha Humana* (*Human Torch - Johnny Storm*) participava ativamente da equipe, como um dos quatro protagonistas com a habilidade de inflamar seu corpo inteiro, proporcionando, entre outras coisas, o poder de voo e de controlar um ambiente em chamas.

Ainda assim, o enredo das histórias o aproxima da visão recorrente dos adolescentes, impetuosos frequentemente irritadiços. O *Tocha* sempre tenta mostrar que já atingiu a maturidade, embora algumas atitudes evidenciadas nas histórias indiquem o contrário. Ou seja, a idéia da necessária submissão dos adolescentes aos adultos sai reforçada.

Por fim, o último membro da equipe acabaria por ser o mais popular entre os leitores. Seguindo os arquétipos citados por Lee, este personagem faria a linha cômica da história, seja por seu comportamento e atrito com os outros, seja por seu bom humor. *O Coisa* (*The Thing -*

⁸⁸ *Stan Lee: Mutantes, Monstros & Quadrinhos*. Scott Zakarin. EUA: Columbia Tristar Entertainment, 2002. 95 min. DVD, color.

⁸⁹ Mais detalhes sobre a participação e estereótipos das mulheres nos *comics da Marvel* serão expostos no capítulo referente às minorias nos EUA durante os anos 1960 e 1970.

⁹⁰ O *sidekick*, ou personagem secundário é um elemento de apoio narrativo na ficção, mas comumente identificado como assistente de heróis. A trama não gira em torno dele, que funciona meramente como interlocutor do protagonista. Muitas vezes o *sidekick* pode aparecer como um contraponto do herói, um ponto de vista alternativo, portador de conhecimentos ou habilidades que o herói não teria. Alguém mais compreensível para o público que o herói, ou quem o público pode imaginar-se como sendo um deles.

Ben Grimm) tem uma super-força e resistência sobre-humana, além de uma aparência feia. Um ser de forma medonha, com o corpo coberto de rochas de cor alaranjada – alguém que teria mais características de um vilão do que de um herói.

Na primeira capa da série *Fantastic Four* percebe-se os contrastes entre homens e mulheres durante uma missão. Enquanto os três personagens masculinos demonstram desenvoltura no combate, a personagem feminina se mostra indefesa. (Figura 06)

As histórias, portanto, reiteram regras sociais no sentido da superioridade do homem e da fragilidade da mulher, a despeito do reconhecimento de poderes especiais. Podemos perceber isso na figura 06 na fala de *Susan* que diz que não fica invisível tão rapidamente quanto seria necessário para escapar sozinha. Isso fica mais claro quando comparamos com o *Senhor Fantástico* (no canto inferior direito) que mesmo capturado, consegue escapar da armadilha. Algo que a *Garota Invisível* não demonstra ter capacidade de fazer.

Vemos na capa ainda a fala do *Tocha Humana* na qual ele demonstra a já comentada impetuosidade adolescente. O personagem proclama um convencimento de que, no fim, o grupo vencerá a batalha não importando as condições no início da luta tão adversas. Notemos que na imagem vemos o monstro no centro e cada membro do *Quarteto* numa ponta da capa. Desta forma, o desenhista Jack Kirby passou a ideia da individualidade de cada personagem, e, ao mesmo tempo, a de que unidos num trabalho de equipe, poderiam derrotar o inimigo.

Assim como Stan Lee utilizou modelos dos *comics* para criar seus personagens, o enredo da primeira história do grupo também seguiu roteiros criados para as HQs da década anterior. Naquele momento, os enredos dos *comics* envolvendo monstros combinados com suspense ainda ocupavam o topo de vendas das revistas. Assim, Lee e Kirby optaram que a capa da primeira edição apresentasse uma criatura monstruosa lutando contra os heróis e no decorrer da narrativa, outros mais apareciam. Isto fez com que a princípio, a HQ parecesse com as demais revistas que circulavam no mercado. Apenas avançando na leitura desta primeira história e na dos números seguintes é que renovação da temática de super-heróis apareceria mais claramente.

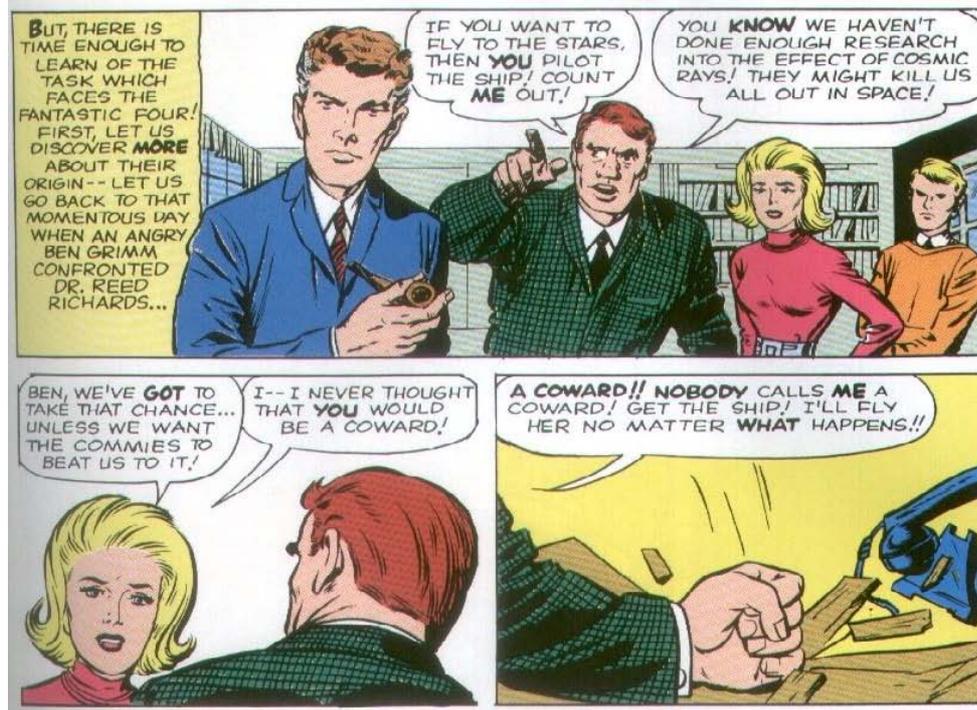
O contexto histórico também é retratado neste enredo. Durante o desenrolar da narrativa alguns pontos são característicos do período. O primeiro deles ocorre quando os membros da equipe são convocados de emergência, e suas primeiras aparições geram um pânico generalizado na população e nas autoridades, inclusive com um ataque ordenado pelas forças armadas àqueles seres desconhecidos.



(Figura 06) Capa da 1ª edição de *The Fantastic Four*.
Note o selo do *Comics Code Authority* no canto superior direito.

O ponto crucial relacionado à origem do grupo nos remete ao conflito ideológico da Guerra Fria. Revela-se que os poderes da equipe surgiram de um voo espacial não autorizado pelo governo que tinha como objetivo realizar experimentos com os chamados *raios cósmicos*, altamente radioativos, e sua influência sobre o corpo humano. Ocorria que *Ben Grimm*, que era o piloto da nave, não estava confiante em enfrentar o espaço sem a devida proteção dos raios. *Susan Storm* não poupa esforços para persuadir o amigo a pilotar o foguete desenvolvido por *Reed Richards*. “Ben, nós **temos** que tentar! A não ser que **você** queira que os comunistas cheguem à frente”,⁹¹ angustiava-se. (Figura 07).

⁹¹ LEE, Stan. *The Fantastic Four nº 01*. *Marvel Comics: Novembro de 1961*, p.09. Os grifos estão no original.



(Figura 07) *The Fantastic Four #01* – Novembro de 1961

A imagem acima revela o ponto que gerou a aceitação do desafio por *Ben Grimm* ao desafio: o questionamento de sua coragem ligada à sua masculinidade. Gail Bederman⁹² demonstra que, embora o uso do termo *masculinidade* tenha uma história complexa, é associado em geral à força, vigor, virilidade, potência e coragem, ou seja, as características que uma sociedade americana poderia esperar do perfil de um homem ideal.

De acordo com Bederman, esse entendimento de poder masculino remonta ao presidente americano Theodore Roosevelt, que governou os Estados Unidos no início do século XX. Para Roosevelt, a masculinidade (*manhood*) da “raça americana” tinha sido forjada a partir da guerra racial na fronteira do país, e que abandonar o poder viril da violência seria como “retroceder em direção a mediocridade racial efeminada.”⁹³

A reação explosiva de *Grimm*, socando a mesa com violência ao ter sua masculinidade posta em dúvida, significa que, apesar de temer o perigo dos raios cósmicos, ele aceita o desafio de sua colega de equipe, por recusar a pecha de covarde, lançada pela figura feminina. Assim, mais uma vez o homem se impõe, lançando mão do atributo da coragem – característica do homem e da América nesse imaginário da Guerra Fria e seus embates.

⁹² BEDERMAN, Gail. *Manliness and Civilization: A Cultural History of Gender and Race in the United States, 1880-1917*, Chicago, University of Chicago Press, 1995.

⁹³ *Ibidem*, p. 195. No original: “... the manhood of the American race had been forged in the crucible of frontier race war; and to abandon the virile Power of that violence would be to backslide toward effeminate racial mediocrity.”

A Corrida Espacial se caracterizou por uma competição entre EUA e URSS pela tomada do espaço. Neste âmbito da Guerra Fria, os soviéticos saíram na frente. Em 1957, como o país já se recuperara do baque econômico e populacional sofrido na Segunda Guerra, atingindo um relativo equilíbrio nuclear na Europa, lançou o primeiro satélite artificial em órbita ao redor da Terra (o Sputnik). Segundo Paulo Vizontini, sob o governo de Nikita Krushev, os russos superaram a fase em que a vulnerabilidade do país, reforçando ainda mais a postura reativa e defensiva nas relações internacionais.⁹⁴

No mesmo ano do lançamento da revista da *Marvel*, embora alguns meses antes, em 12 de Abril de 1961, o cosmonauta soviético Yuri Gagarin tornara-se o primeiro ser humano a alcançar o espaço. A notícia pegou de surpresa os Estados Unidos e acirrou os piores temores de seus habitantes. O duro golpe fez o então presidente John Kennedy prometer que os estadunidenses chegariam à lua antes do fim da década. Em seu discurso em maio de 1961:

(...) se quisermos ganhar a batalha que agora está acontecendo ao redor do mundo entre a liberdade e a tirania, as dramáticas conquistas no espaço que ocorreram nas últimas semanas, todos nós devemos ter bem claro, tal como o Sputnik, em 1957, o impacto desta aventura nas mentes dos homens em todos os lugares, que estão tentando fazer uma determinação de que caminho deve tomar. (...)

(...) eu acredito que esta nação deve comprometer-se para alcançar o objetivo, antes do fim desta década, de colocar um homem na Lua e retorná-lo com segurança a Terra. Nenhum projeto espacial neste período vai ser mais impressionante para a humanidade, ou mais importante para a exploração em longo prazo do espaço, e nada será tão difícil ou caro para realizar. Propomo-nos a acelerar o desenvolvimento de uma nave espacial lunar apropriada. Propomo-nos a desenvolver alternativas propulsoras de combustível líquido e sólido, muito maior do que qualquer outro a ser desenvolvido, até certo que é superior. (...)

(...) Penso que deveríamos ir à lua. Mas eu acho que cada cidadão deste país, bem como os membros do Congresso deveria analisar a questão com cuidado em fazer o seu julgamento, ao qual temos dado atenção durante muitas semanas e meses, porque é um fardo pesado, e não há sentido em concordar ou desejando que os Estados Unidos tomem uma posição afirmativa no espaço exterior, a menos que estejamos preparados para fazer o trabalho e suportar os encargos para torná-lo bem sucedido. Senão, devemos decidir hoje e este ano (...)⁹⁵

A Guerra Fria atingia o seu auge. Para os EUA e a URSS, a corrida espacial não era apenas uma questão de prestígio. Estavam em jogo grandes interesses militares uma vez que, na década de 1960, já se operavam técnicas mais modernas de espionagem, utilizando-se satélites encarregados de detectar explosões nucleares, por exemplo.

⁹⁴ VIZENTINI, Paulo G. Fagundes. A Guerra Fria. In: REIS Filho, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge & ZENHA, Celeste (Orgs.). *O século XX vol. 2 – O Tempo das crises: Revoluções, fascismos e guerras*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000, p. 208.

⁹⁵ Discurso do presidente dos EUA John F. Kennedy no congresso nacional feito em 25 de maio de 1961. Disponível em: http://www.presentationmagazine.com/kennedy_man_on_the_moon_speech.htm. Acesso em 10 de Fevereiro de 2010. Tradução Livre.

Assim sendo, a partir de então, a NASA (National Aeronautics and Space Administration - Administração Nacional do Espaço e da Aeronáutica) que havia sido criada em 1958, e dispunha de uma rede cuidadosamente montada de companhias, cada uma capaz de assumir a construção de uma parte do foguete, colocou em marcha um ambicioso programa espacial tripulado. Este teve início com o *Projeto Mercury*, que usava uma cápsula com capacidade para um astronauta em manobras em órbita terrestre, seguido pelo *Projeto Gemini*, que ampliava a capacidade para dois astronautas, e finalmente o *Projeto Apollo*, cuja espaçonave tinha capacidade de levar três astronautas e pousar na Lua.⁹⁶

Além de seu objetivo principal de alcançar a lua, a NASA lançou em 1962, o primeiro satélite de telecomunicações civil do mundo – o Telstar – com o apoio da empresa estadunidense de telecomunicação AT&T. O satélite foi responsável pelas primeiras transmissões transatlânticas de imagens, permitindo ligações eventuais entre as estações munidas de grandes antenas de acompanhamento entre EUA e Europa. No ano seguinte, a agência espacial lançou uma segunda versão do mesmo satélite.

Neste sentido, em virtude desses constantes conflitos entre as superpotências, podemos entender a revista do *Quarteto Fantástico* como uma resposta através dos quadrinhos ao apelo do presidente Kennedy à nação. Seus personagens personificavam a nova era espacial, na qual eles estavam dispostos a arriscar tudo, até mesmo a própria vida, para estar a um passo adiante da “ameaça vermelha”.

Ainda sobre a primeira aparição da equipe, outro fato que chama a atenção é o primeiro vilão que enfrentam. O *Toupeira (Moleman)* organiza ataques a usinas nucleares ao redor do planeta. Seu plano consiste em utilizar gigantescos túneis partindo do centro do planeta para destruir toda a energia atômica produzida pelos países, enfraquecendo-os e, assim, poder partir para um ataque com verdadeiros monstros subterrâneos que o *Toupeira* tem sob seu controle.

A elaboração do plano decorre do pressuposto de que a energia atômica é, naquele momento, fonte principal do funcionamento dos países, principalmente no que diz respeito à segurança nacional. É curioso perceber que todas as usinas citadas na narrativa se localizam em países do mundo socialista ou do Terceiro Mundo, ou seja, nenhuma usina localizada nos EUA é mencionada como foco de ataque.

Podemos entender que essa ausência de agressões em solo estadunidense – que à época concentrava a maior parte da produção de energia nuclear do planeta – tem a ver com o

⁹⁶ WHITE, Michael. *Rivalidades produtivas: disputas e brigas que impulsionaram a ciência e a tecnologia*. Rio de Janeiro: Record, 2003, p. 405.

imaginário dos EUA de cidadela protegida e protetora do mundo, dos ideais democráticos e liberais.

Assim, podemos interpretar a questão de duas maneiras: as “nações desguarnecidas” estariam vulneráveis a ataques exteriores, e ficariam a espera que os EUA os auxiliassem toda vez que se sentissem ameaçados. Uma segunda interpretação diz respeito ao mau uso da energia nuclear por países menos preparados para sua utilização. Neste caso, caberia aos americanos a primazia na aplicação dos benefícios desse tipo de energia a ser distribuída pela humanidade, bem como a produção de meios de defesa a partir da fabricação de artefatos nucleares.

Segundo Hein, “no ideário do Departamento de Estado americano, as nações em desenvolvimento não mereciam confiança nem reuniam condições suficientes para possuir tal tecnologia. De todas as imagens e expressões divulgadas e popularizadas, a ideia de controle seria, portanto, a mais importante.”⁹⁷

Assim, apesar do imaginário sobre os benefícios que a energia atômica poderia trazer, podemos dizer que, de certa forma, a Era Atômica continha um espectro suicida desde sua origem. Pois, a despeito da vontade de controle das novas tecnologias, havia também um desejo de morte e de holocausto nuclear que pairava no subconsciente dos ocidentais. Era o medo de que tudo explodisse e o fogo se espalhasse sobre a terra, cobrindo tudo com poeira radioativa e extinguindo, assim, todas as formas de vida do planeta.

1.2.2 – Destruição – a corrida armamentista e o medo do “fim”

A corrida armamentista que se seguiu ao final da Segunda Guerra evocou um mundo em transformação constante. Os seis anos de mortes e violência do conflito recém-terminado criaram desejos por parte expressiva da população mundial que o planeta experimentasse um período de paz, e o que acabou por vir foram momentos de tensão a partir da bipolarização.

Diante de concepções e ideais que regiam suas nações, os governos dos EUA e da URSS se digladiavam pela hegemonia de suas ideologias. Eram polarizações tão absolutas, que a humanidade apenas aguardava o momento em que se iria deflagrar a Terceira Guerra Mundial, dado o potencial atômico, que ambas as nações dispunham. Nos EUA, havia se disseminado a crença de que um confronto entre elas seria a *Guerra Final*.

⁹⁷ HEIN, Leslie Lothar Cavalcanti. *Op. cit.*, p. 116.

As bombas atômicas que atingiram Hiroshima e Nagasaki provocaram o desenvolvimento por parte dos soviéticos de sua própria bomba. O presidente da URSS Josef Stálin, então, priorizou o projeto atômico soviético e destinou enormes recursos para a construção da bomba. Além disso, a imensa presença de cientistas de grande capacidade intelectual, somada à suspeita do uso da espionagem sobre o *Projeto Manhattan*, aceleraram a construção da bomba atômica por parte dos soviéticos. Esta bomba foi testada com sucesso em agosto de 1949.⁹⁸

Nesse mesmo ano, os EUA começaram a produção em larga escala de artefatos nucleares. Três anos depois, em 1952, os estadunidenses iniciaram os testes com a explosão da bomba de hidrogênio, a chamada *Bomba H*, com os soviéticos explodindo a mesma bomba um ano depois.

Esse confronto tecnológico foi uma das principais características que permearam a Guerra Fria, pois tanto os EUA quanto a URSS procuraram ter os arsenais nucleares mais numerosos e de tecnologia mais avançada. Tal equilíbrio evitou uma guerra direta entre os dois países, pois aquele que atacasse primeiro provocaria um imediato contra-ataque, e suas consequências seriam devastadoras.

Esse equilíbrio de forças nos remete ao chamado *axioma de Clausewitz*. Essa teoria foi desenvolvida no século XIX pelo general prussiano Carl Von Clausewitz e é considerada uma das principais teorias de estratégia militar. Nela, o general afirma que “a guerra é continuidade da política por outros meios.”⁹⁹ Em outras palavras, a guerra visa que o meu adversário acabe concordando com os meus argumentos, e para isso, se faz necessário o uso de um tipo de “chantagem bélica” com a qual aquele que demonstrar maior poder de ataque estaria em vantagem, intimidando seu oponente.

Contudo, segundo Francisco Carlos Teixeira da Silva,¹⁰⁰ no caso da Guerra Fria, o axioma não teria sentido, pois, no caso da ocorrência de uma guerra nuclear, ambas as nações seriam destruídas. Continuando com Teixeira, esse argumento permitiu uma paralisia estratégica entre as duas potências.

Assim, o antagonismo entre EUA e URSS seguiu sem uma guerra aberta entre os dois. Todavia, apesar desses armamentos evitarem uma guerra entre as superpotências, as armas nucleares não evitaram a ocorrência de conflitos armados nas regiões periféricas no interior das zonas de influência de ambos. Inclusive, houve o envio de tropas para regiões em conflito,

⁹⁸ HOLLOWAY, David. *Stalin e a Bomba*. Rio de Janeiro: Record, 1997.

⁹⁹ Para maiores informações ver: Von Clausewitz, Carl. *Da Guerra*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

¹⁰⁰ *Anais do Encontro de Estudos: Terrorismo*. Brasília: Presidência da República, Gabinete de Segurança Institucional, Secretaria de Acompanhamento e Estudos Institucionais, 2006, p. 29.

procurando mostrar ao seu inimigo que ele não poderia vencer. Sobre esses conflitos, especialmente a Guerra do Vietnam, discorreremos detalhadamente mais adiante no próximo capítulo.

Esse sentido apocalíptico, de extermínio que a guerra fria adquiriu, se baseou na dinâmica do sistema de armamentos. Segundo Edward Thompson, os seus agentes participantes tomavam decisões aparentemente racionais, provocando um sistema de autogeração e um estado generalizado de inércia na direção da destruição total. Assim, continua o historiador, os sistemas correspondentes podiam ser vistos como complexos militares e industriais que a população civil teria interesse em sustentar através de investimentos, impostos, entre outras formas.

Portanto, para reproduzir o sistema, as elites governantes passaram a precisar de uma situação permanente de guerra permanente, de modo a legitimar sua dominação, seus privilégios e prioridades; para silenciar o dissenso; para exercer a disciplina social e desviar a atenção da evidente irracionalidade da operação.¹⁰¹ E de um imaginário que se sustentou sobre a própria crença política mais comum entre os americanos. De acordo com Leslie Hein, “no imaginário americano da Era Atômica o risco envolvido na possibilidade do fim da civilização parte, não do primitivo, mas dos poderes sem controle. São os Estados totalitários, ambiciosos de mais poderes que devem ser temidos.”¹⁰²

Nesse sentido, nossas fontes da *Marvel Comics*, no início da década de 1960, falavam das ansiedades provocadas pela *Era Atômica*. Ou seja, suas histórias traziam a superação das consequências destrutivas das próprias ações da humanidade ao lidar com forças desconhecidas além de seu controle.¹⁰³

Em grande parte esses medos estavam direcionados à corrida armamentista entre estadunidenses e soviéticos e um bom exemplo de como esse assunto foi abordado pela *Marvel*, bem como os efeitos desconhecidos que o uso da radioatividade poderia causar estão nas primeiras histórias do *Incrível Hulk* escritas por Stan Lee e desenhadas por Jack Kirby.

O *Gigante Esmeralda* como também é chamado o personagem, fez sua estreia em maio de 1962 na revista *The Incredible Hulk nº 01*. Nesta edição, sua origem é associada à construção da *Bomba Gama* - um artefato tão poderoso quanto às bombas atômicas da realidade – feita pelo físico nuclear *Bruce Banner*. Na história, a bomba está prestes a ser detonada quando o cientista avista um jovem que invadiu o campo de teste minutos antes da

¹⁰¹ THOMPSON, E. P.. *Exterminismo e Guerra Fria*. São Paulo:Brasiliense, 1985, p. 22.

¹⁰² HEIN, Leslie Lothar Cavalcanti. *Op. cit.*, p. 165.

¹⁰³ WRIGHT, Bradford W.. *Comics Book Nation – The transformation of youth culture in America*. Baltimore: John Hopkins University Press, 2001, p. 202-3.

explosão. *Banner* então pede para seu assistente interromper a contagem regressiva e vai proteger o rapaz invasor. Contudo, o auxiliar de *Banner* era, na verdade, um espião comunista interessado em roubar os projetos da bomba, e não interrompe a contagem para detonação da bomba.

O cientista consegue alcançar o jovem a tempo de jogá-lo numa trincheira de proteção, mas ele próprio acaba por ser atingido pela explosão nuclear. Na sequência dos quadrinhos é mostrado o impacto que o cientista recebeu pela bomba. O trabalho dos quadrinistas foi montado a partir do primeiro quadro que, graças à onomatopéia do grito de *Banner* no momento em que é atingido, traduzindo a dor que o personagem está sentindo (figura 08).

Em seguida, nos dois quadros seguintes, o leitor é confrontado com as imagens do que seriam os segundos de agonia do cientista ao ser banhado pela radiação da *Bomba Gama*. No último quadro, Jack Kirby expõe na face de *Bruce Banner* todo o horror que o personagem está passando naquele momento. Seria uma ilustração do que se imaginava que caso adviesse uma hecatombe nuclear. Era o pavor dos olhos arregalados e do grito interminável, numa mistura de medo com impotência, dada a impossibilidade de ajudá-lo naquele instante.

Mas, ao contrário do que se supunha, *Bruce Banner* não morreu em função da detonação. Horas mais tarde, quando já está sozinho com *Rick Jones* – o nome do rapaz que ele salvou – o cientista começa a sofrer uma transformação em seu corpo. Logo, o franzino *Bruce Banner* se torna uma criatura muito mais alta e mais forte com a cor da pele acinzentada.¹⁰⁴

Dessa maneira, nascia um ser com uma personalidade completamente oposta ao do cientista. *Hulk* é bruto, com inteligência inferior ao de seu *alter ego*, a quem odeia mesmo sendo a mesma pessoa. O criador do personagem, Stan Lee diz que se baseou em dois clássicos da literatura para compor o personagem: *O médico e o monstro* de Robert Louis Stevenson, no que diz respeito à dupla personalidade, já que, assim como a história original, a identidade mudava constantemente – a de um homem da ciência para uma criatura monstruosa; e o livro *Frankenstein*, de Mary Shelly, no que tange à perseguição pela aparência monstruosa.¹⁰⁵

Na primeira transformação de *Banner* em *Hulk* notemos que ele mostra certa perturbação, ao ter pequenos *flashes* do momento do acidente. Mas logo quando recorda quem ele é de fato, se porta como uma criatura agressiva que não se importa com ninguém ao seu

¹⁰⁴ Em sua primeira aparição o *Hulk* tinha a cor da pele cinza. Porém, nos números subsequentes, os editores optaram que o personagem tivesse a pele da cor verde, condizente com a cor da explosão da *Bomba Gama* que deu origem ao herói.

¹⁰⁵ SAUNDERS, Catherine. *Op. cit.*, p. 85.

redor (Figura 09). O *Hulk* seria uma metáfora do futuro da humanidade, daquilo que todos os homens poderiam se transformar pelo efeito da tecnologia da guerra. Deste modo, é evidente tínhamos uma crítica à manipulação desses raios / energias poderosas.



(Figura 08) *The Incredible Hulk v1 #01 - Maio de 1962*



(Figura 09) *The Incredible Hulk v1 #01 - Maio de 1962*

Nos quadros acima, podemos perceber o uso da variação das cores de fundo, especialmente nesta ocasião que mencionamos. No primeiro quadro, diante do estado de confusão mental, o fundo é branco, o que denota uma neutralidade em seu estado. No quadro seguinte, ao recusar a ajuda de *Rick Jones*, o fundo se torna amarelo, o que significa um momento de tensão na história na qual o *Hulk* apresenta-se transtornado e hostil, não aceitando que qualquer pessoa esteja ao seu lado.

Nas primeiras histórias do *Hulk*, Stan Lee fez uso de modalidades narrativas de ficção científica comuns nos anos 1950, como invasões extraterrestres, por exemplo. Nelas, o *Hulk* sempre age como herói, mas para os olhos do exército ele é uma ameaça constante à nação, o

que podemos interpretar como uma crítica ao excessivo poder do Pentágono, o chamado complexo industrial militar que guiava as ações do governo estadunidense.



(Figura 10) *The Incredible Hulk* v1 #01 – Maio de 1962

Percebemos que na página acima aparecem várias oposições subjacentes aos diálogos e imagens que giram em torno da decisão de ampliar o poderio militar do governo americano: civis x militares; corajosos x fracos; mulher x homem; razão x impulso; força bruta x força intelectual.

Nesta página retirada da primeira edição de *The Incredible Hulk* podemos compreender a condução da narrativa através dos quadros. Ela começa com uma visão panorâmica do artefato da *Bomba Gama*, é apresentado estático no alto da página, acompanhado apenas da fala do roteirista, passando pela imagem do *bunker* onde cientistas e militares aguardam a sua detonação.

A seguir, somos levados para o interior do *bunker* cujas paredes interiores são da cor verde. Porém, conforme as emoções nos diálogos entre os personagens vão se desenrolando, as cores de fundo também vão. O desenhista leva o leitor a se envolver emocionalmente com a narrativa.

A partir do quinto quadro, o conflito entre o *General Ross* e *Bruce Banner* leva o cenário a uma variação de cores. Inicialmente o cenário fica com uma aparência cinza, passando para a cor vermelha que indica um momento de explosão de raiva do general quando se vê contrariado.

Logo, a intervenção de sua filha *Betty* na discussão transforma o cenário em tons de amarelo e laranja, indicando uma diminuição da tensão principalmente por conta da presença feminina. Por fim, o último quadro retorna para o seu fundo neutro do início da página com os ânimos dos personagens mais calmos e a discussão encerrada. Se considerarmos que o poder americano tradicionalmente foi associado à *manliness*, à força física, nessa história a razão é associada à figura feminina e à figura de alguém cuja força não provém do físico, mas da mente.

Na primeira história do *Hulk* é possível perceber correspondências com fatos da época:

- O teste com artefato nuclear se desenvolveu no deserto, assim como os testes realizados pelo governo estadunidense;
- Seu personagem principal é um físico nuclear – profissão muito respeitada à época - que acaba por ser vítima de sua própria criação;
- A presença constante do exército americano nas histórias, tendo em seu principal responsável, o *General “Thunderbolt” Ross*, muitas vezes apontado como vilão das histórias por perseguir o personagem principal com a intenção de destruí-lo;
- A causa de a detonação ter sido provocada por um espião comunista. Note-se que o país de origem do vilão não é mencionado na história. O que é exposto é o regime político que ele serve, no caso, o comunismo. Muito embora, o nome do espião seja *Igor*, o que já sugere a procedência russa.

O que chama a atenção nas histórias do *Hulk* é a sua permanente relação de antagonismo com as autoridades, que o perseguem, embora ele deseje apenas ficar sozinho longe da civilização. Para Bradford Wright, o personagem e suas aventuras parecem como um conto de faroeste fora-da-lei em plena *Era Atômica*.¹⁰⁶ *Hulk* vagueia pelo deserto de modo a ficar à parte da sociedade, pois ele representaria uma metáfora das preocupações da *Guerra Fria* caso os caminhos escolhidos levassem a um desfecho trágico.

Outro aspecto é como a sociedade pode falhar e se tornar intolerante com forças que fogem ao seu controle. Nesse sentido, os autores do *Hulk* trataram do modo como essa sociedade lida com o anormal, ou seja, o caso de um “monstro” que precisa ser destruído pelo fato de ser diferente daquela população, que o gerou.

Desse modo, as atitudes em relação ao indivíduo considerado “normal” nos remetem a Michel Foucault, que descreveu a história do anormal.¹⁰⁷ A partir do conceito de monstro - tido como uma grande mistura do não convencional e do inverossímil - até o conceito do “indivíduo que precisa ser corrigido”.

Na realidade, trata-se da forma de como a sociedade lida com quem é diferente dos seus padrões habituais. Ao mesmo tempo, o filósofo propõe o questionamento de como qualquer o sujeito entende sua própria anomalia, e procura questionar se essa diferença é de fato uma aberração que precisa ser corrigida, ou se é apenas a expressão da diversidade da sociedade, que deveria ser respeitada e mesmo protegida.

Além da questão da alteridade e da diferença se faz bastante presente nos *comics* da *Marvel* o medo do desconhecido, quer dizer, do que a radiação poderia trazer ao ser humano além da possível cura de doenças. Em 1963, a *Marvel* já havia explorado o tema em diversas revistas, mas sempre enfocando o ganho de super-poderes a partir de um acidente com um cidadão comum que passa a aplicar a dádiva recebida em benefício da humanidade.

Stan Lee e Jack Kirby alteraram essa modelagem das histórias de super-heróis. Dispensaram a discussão ou apresentação de origens para seus poderes, pois eles simplesmente teriam nascido com eles. Baseados na teoria da evolução das espécies de Charles Darwin, os dois quadrinistas pensaram que a humanidade estava predisposta a evoluir ainda mais com a presença em seu organismo de habilidades extraordinárias. Assim, Lee e Kirby criaram um conceito dentro das HQs que se prolongaria ao longo dos anos: o de mutantes.

¹⁰⁶ WRIGHT, Bradford W.. *Op. Cit.*, p. 209.

¹⁰⁷ FOUCAULT, Michel *apud* HOPKINS, Patrick D., A sedução do normal: quem não quer ser mutante? In: IRWIN, William (coord.). *Op. cit.*, p. 25.

A ideia partiu do seguinte pressuposto: se a radiação poderia curar doenças modificando o corpo humano, o que poderia ocorrer se tivéssemos crianças que já nascessem com o seu DNA alterado? Partindo para a ficção, esses seres seriam seres humanos, porém com um gene extra em seu código genético denominado *gene X*. E seriam denominados *Homo superiors*, diferenciando dos humanos normais, os *Homo Sapiens*. A partir de então foram criados os *X-Men*.¹⁰⁸

O grupo de super-heróis começou com cinco adolescentes poderosos¹⁰⁹ liderados por um homem mais velho que seria o seu tutor – *Charles Xavier*, o *Professor X*. Pensando em como o período da adolescência é um período de transformações corporais, os roteiristas decidiram que esse também seria o período para as primeiras manifestações dos poderes dos mutantes. Logo, através de *Xavier*, os *X-men* aprenderiam a usar os seus poderes em benefício da humanidade.

Contudo, nascer com poderes também implicaria um problema: partindo de uma propensão que a humanidade tem em temer aquilo que não conhece, os mutantes são perseguidos pela sociedade simplesmente por serem como são, por suas habilidades anormais, e em alguns casos por anomalias físicas que são perceptíveis aos olhos humanos.

O filósofo Patrick Hopkins¹¹⁰ trabalha com um interessante conceito de normal/normalidade. Para ele, é comum o desejo dos indivíduos de se destacarem através de habilidades especiais, seja nas artes ou nos esportes. Seria algo que a sociedade, na média, não consegue reproduzir com a mesma facilidade. Contudo, continua o filósofo, ao mesmo tempo em que queremos nos destacar dos demais, queremos ganhar um *status* social diferenciados precisamos ser parecidos com os “normais” para sermos aceitos em nossa sociedade.

Essa necessidade de aceitação também provocou uma mudança de posicionamento nas narrativas dos *comics*. As histórias dos *X-Men*, bem como as do *Hulk*, marcavam um conflito entre os heróis e as autoridades. Os *X-Men* viviam protegidos na *Escola para superdotados do Professor Xavier*; na verdade, uma fachada para que pudessem desenvolver melhor seus poderes sem que o resto do mundo desconfiasse. Para todos os efeitos, a escola seria apenas um lugar para o ensino de jovens intelectualmente superdotados intelectualmente e ao mesmo tempo, os *X-Men* trabalhariam para o objetivo do *Professor X* de criar mecanismos de convivência pacífica entre mutantes e humanos.

¹⁰⁸ SAUNDERS, Catherine. *Op. cit.*, p. 94.

¹⁰⁹ A equipe original dos *X-men* era composta por cinco membros: *Ciclope* (*Cyclops* - *Scott Summers*), *Homem de Gelo* (*Iceman* - *Robert Drake*), *Fera* (*Beast* - *Henry McCoy*), *Anjo* (*Angel* - *Warren Worthington III*) e *Garota Marvel* (*Marvel Girl* - *Jean Grey*).

¹¹⁰ HOPKINS, Patrick D., *A sedução do normal: quem não quer ser mutante?* In: IRWIN, William (coord.). *Op. cit.*, p. 22-3.

Por outro lado, nas histórias surgem mutantes que não compartilham do mesmo sonho de *Xavier*. Exatamente por serem perseguidos pela sociedade, esses personagens optaram pelo repúdio aos humanos normais e pela sua subjugação. Neste caso, o personagem que se destaca é *Magneto*, um ser capaz de controlar todas as forças magnéticas existentes e que acredita na superioridade dos mutantes sobre os demais humanos.

Em sua primeira aparição na revista *The Uncanny X-Men nº 01*, em setembro de 1963, é narrado um ataque do vilão a uma base militar estadunidense. Nele, *Magneto* demonstra todo seu poder atacando e dominando as diferentes tecnologias e armamentos presentes na base. O plano é frustrado pelos *X-Men* que são cumprimentados pelos militares sem saber da condição de mutantes dos heróis. É interessante notar o discurso de *Magneto* e sua crença na superioridade mutante. Seu objetivo principal é provocar o medo nos governantes para que em seguida se rendam perante seus poderes.

Logo, esse sentimento de medo se tornou a tônica do enredo das histórias dos mutantes. Foram inseridos elementos de caça aos personagens baseados na eugenia, ou seja, o processo seletivo que poderia controlar a evolução humana, ao invés de deixar que ocorresse o processo evolucionário natural. E esta prática poderia se realizar, inclusive, através de meios como a eliminação dos “geneticamente imperfeitos.”

Desse modo, a eugenia foi introduzida logo nos primeiros números da revista através do *Projeto Sentinela*. Tratava-se da criação de robôs gigantes por um antropólogo chamado *Bolívar Trask* com o apoio do governo americano, que tinham a finalidade de destruir qualquer mutante que surgisse em sua frente. *Trask* via os mutantes como ameaça aos *Homo sapiens*, já que acreditava que eles tomariam o seu lugar na escala evolucionária. Mas com as sentinelas esta suposta ameaça estaria sob controle.

Contudo, os robôs também evoluíram e passaram a ter vontade própria. E uma das diretrizes principais das *Sentinelas* para proteger a humanidade é radical: o controle total da sociedade. Novamente o medo da perda do controle sobre suas criações/criaturas é a tônica das histórias. Revela-se o temor de que a máquina se sobreponha ao homem e, com isso passe a governá-lo (Figura 11). Um medo muito difundido na era atômica.

Na imagem dos quadrinhos chama atenção a altura dos robôs comparada com a dos humanos. Essa discrepância parece indicar que para caçar e eliminar os mutantes é necessário que as máquinas sejam imponentes e superiores. Além disso, a apresentação desses robôs para a nação através da TV aponta a penetração que este veículo de comunicação alcançava na sociedade naquela época. Da mesma forma, o ataque das *Sentinelas* ao seu criador provoca

um pânico na população que assistia tudo ao vivo. Ela se vê descrente das criações que deveriam protegê-la, mas que se tornam perigosas máquinas de extermínio.

Estando presentes no enredo das histórias dos *X-Men*, as *Sentinelas* levantam também questões sobre a possibilidade de um governo dito democrático como o dos EUA investir em projetos que produzam os meios para tratar seus cidadãos como subumanos sob o pretexto de salvaguardar a maioria dos habitantes da nação.¹¹¹



(Figura 11) *The Uncanny X-Men #14* – Novembro de 1965

Para além dos temores de disfunção e desvio, as narrativas dos *comics* elaboravam e refletiam os efeitos do desenvolvimento global da pesquisa científica e dos avanços tecnológicos sobre a sociedade, não apenas nos EUA, mas em todo o mundo. O potencial surgido das novas descobertas científicas passou a fazer parte da vida da sociedade e do *American way of life*, exportado mundo afora. Portanto,

(...) A corrida espacial, a energia nuclear, a eletrônica e a robótica foram alguns dos novos setores privilegiados por essa revolução tecnológica. (...)

(...) O discurso homogêneo entre eles, desde o fim da guerra, era o dos valores democráticos ocidentais e, acima de todos, a liberdade como valor universal. Os EUA propuseram uma reconstrução do espaço político, um modelo bipartidário e a estabilidade do bem-estar econômico e da paz social.¹¹²

¹¹¹ BURNETT, Andrew. *Louca genética: o lado sinistro do domínio biológico*. In: IRWIN, William (coord.). *Op. cit.*, p. 71.

¹¹² PADRÓS, Enrique Serra. Capitalismo, propriedade e Estado de bem-estar social. In: REIS Filho, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge & ZENHA, Celeste (Orgs.). *Op. cit.*, p. 238-9.

1.3 – As relações com a URSS e a Guerra Fria

Ao final da Segunda Guerra Mundial, a chamada Doutrina da Contenção foi concebida nos EUA objetivando conter qualquer ação expansionista da URSS. Essa contenção era ampla, pois, observou-se que, além do perigo militar, de agressão externa, havia também a possibilidade de fomentar conflitos ideológicos no interior das sociedades democráticas ocidentais.

O termo Guerra Fria foi cunhado pelo jornalista estadunidense Walter Lippmann, que utilizou o termo em artigos escritos no jornal *New York Herald Tribune* que discutia a situação internacional e que descrevia o clima de confronto entre as duas superpotências que se formaram depois do fim da Segunda Guerra Mundial: Estados Unidos e União Soviética.¹¹³ Mas, mais do que isso, a Guerra Fria produziu um imaginário que resultou na materialização de um amálgama de significações sociais ligadas aos problemas políticos do pós-guerra.

Logo o termo difundiu-se tanto na imprensa mundial quanto entre os analistas de política internacional, civis ou militares, pois sua peculiaridade era de que, apesar do tom apocalíptico, os governos das superpotências aceitaram a distribuição global de forças no fim da Segunda Guerra, o que equivalia a um equilíbrio de poder desigual entre ambos e o resto do mundo, mas não contestado em sua essência.¹¹⁴ Existiam interesses em comum entre EUA e URSS: a prevenção da guerra nuclear e de mudanças drásticas no equilíbrio de poder mundial, mantendo a estrutura das relações internacionais dominada por eles.

No entanto a Guerra Fria não foi linear. Segundo Hobsbawm¹¹⁵, 1970 representa um marco divisor, com uma mudança de posicionamento no tratamento entre as superpotências, principalmente em função de problemas internos nos EUA. Veremos também nos *comics* que a Guerra Fria não representa um período homogêneo durante o século XX. A mudança a partir do período citado é o que trataremos neste segmento. Antes disso faremos uma breve recapitulação do contexto anterior.

¹¹³ FENELON, Déa *apud* BIAGGI, Orivaldo Leme. *O Imaginário da Guerra Fria*. In: Revista de História Regional 6(1):61-111, Ponta Grossa, Verão 2001, p. 62. Disponível em: <http://www.uepg.br/rhr/v6n1/Biagi.pdf>. Acessado em 14 de Fevereiro de 2010.

¹¹⁴ HOBBSAWM, Eric. *A Era dos Extremos: O breve século XX 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995, p. 224.

¹¹⁵ *Ibidem*, p. 223.

George Kennan, que havia servido como diplomata americano na União Soviética e posteriormente consultor político da Casa Branca, seria o grande idealizador da política externa estadunidense em relação à União Soviética. No *Memorando X* (também conhecido como o *Longo Telegrama*), um estudo sobre as eventuais ações do governo soviético no pós-guerra, Kennan argumentou que os russos acreditavam no antagonismo inerente entre o capitalismo e o comunismo. Portanto, que não poderia haver qualquer admissão sincera de uma comunidade de propósitos entre a União Soviética e os poderes considerados capitalistas.

A política externa estadunidense do pós-guerra foi pautada na construção da ordem e na contenção de seu adversário, conforme já foi assinalado. Assim, a Guerra Fria foi responsável pelo aumento do número de instituições e organismos patrocinados pelos EUA, principalmente no campo da segurança, consolidando o bloco ocidental. O Plano Marshall e a OTAN são exemplos disso, vistos também como representantes do fim das concepções isolacionistas da política externa.

A *Doutrina Truman*¹¹⁶ forneceu as bases para a Guerra Fria a partir do discurso do presidente Truman, que assumiu uma postura extremamente maniqueísta sobre o modo de vida distinto dos soviéticos. O apoio dos EUA aos “povos livres” que estavam resistindo às pressões externas seria essencial. O objetivo, segundo essa lógica, era ajudar esses povos a construir seus próprios destinos, centrando o problema na impossibilidade de conciliação entre dois modos de vida que representavam sistemas político e econômico antagônicos. A contenção se traduzia nesse combate contra o avanço do inimigo e preservação da sociedade americana e de seus aliados.

Nesse primeiro momento, a contenção era definida como uma política para impedir a extensão do poder soviético, em que o combate ao comunismo aparecia como um aspecto importante, mas não como orientador central da estratégia. E ao lado da dimensão da ajuda política e econômica, a supremacia estratégica, que deveria ser alcançada pelo fortalecimento da capacidade militares.¹¹⁷

No pós-guerra, EUA e URSS trabalharam juntos para incentivar o processo de descolonização, sustentado pelo princípio da autodeterminação, o que equivalia a decretar em

¹¹⁶ A Doutrina Truman foi elaborada em 1947 pelo presidente americano Harry Truman e designa um conjunto de práticas de seu governo em escala mundial que buscava conter a expansão do comunismo. Em 12 de Março de 1947, no Congresso Nacional, Truman fez um violento discurso assumindo o compromisso de "defender o mundo capitalista contra a ameaça socialista". Em seguida, o secretário de estado George Catlett Marshall anunciou a disposição dos Estados Unidos de efetiva colaboração financeira para a recuperação da economia dos países europeus devastados pela guerra.

¹¹⁷ PECEQUILO, Cristina. S. *A política Externa dos Estados Unidos*. Porto Alegre: UFRGS, 2003. p. 149.

definitivo o fim de qualquer domínio europeu do sistema. Essas novas nações tornaram-se, no entanto, objeto de disputas bipolares entre as duas nações.

Embora não houvesse uma confrontação direta entre suas forças armadas, as superpotências tiveram confrontos na periferia de suas zonas de influência. E o primeiro exemplo foi a Guerra da Coreia. Para os EUA, a Guerra da Coreia foi extremamente funcional para justificar o aumento de gastos previstos para o setor militar, e destacar a relevância da Ásia na disputa global. Daí seus esforços no investimento na recuperação do Japão, manutenção de tropas estadunidenses no Pacífico, ajuda à França na Indochina, e garantia da independência de Taiwan, frente à China comunista.

Neste sentido, a eleição de Dwight Eisenhower em 1952 representou que a contenção deixaria de ser uma política preventiva, para se tornar estratégia ativa, não só impedindo a expansão soviética, como também trabalhando para a sua regressão em áreas já conquistadas. A Doutrina Eisenhower previa que os EUA respondessem diretamente a qualquer agressão armada por parte de seus inimigos, assumindo a tarefa de impedir a derrubada de regimes não-comunistas pelos soviéticos. Contudo, a promessa de libertação dos povos sob domínio soviético não ocorreu na prática. Um exemplo disso foi a invasão da Hungria por tropas soviéticas em 1956.¹¹⁸

O início da década de 1960 trouxe mudanças para no poder estadunidense. Em 1960, foi eleito John Kennedy que promoveu o maior aumento de gastos no setor de defesa americano. Os EUA aumentaram e modernizaram seus arsenais. De acordo com Tota,¹¹⁹ a política da *Nova Fronteira* tinha relação direta com a cultura do *Destino Manifesto*, com a expansão de fronteiras simbólicas da democracia para outros cantos do mundo.

Neste sentido, existia a ideia de que no combate ao comunismo tudo e todos importavam, o que implicava numa ausência de seletividade na política externa americana, causando a superextensão dos compromissos dos EUA, em que o envolvimento no Vietnã foi o caso mais exemplar.

Em 1962, a *Crise dos mísseis* em Cuba quase levou ao enfrentamento direto entre as duas potências, acentuando o risco de destruição mútua. A instalação dos armamentos em território cubano – próximo do território estadunidense e que havia passado por uma revolução socialista – levou a uma escalada de tensões com conseqüências inimagináveis. Em virtude da repercussão causada, a URSS desistiu do projeto, e os EUA conseguiram reafirmar

¹¹⁸ *Ibidem*, p. 176.

¹¹⁹ TOTA, Antonio Pedro. *Os Americanos*. São Paulo: Contexto, 2009, p. 211.

sua posição na América Latina, inaugurando uma nova fase do relacionamento entre ambas as superpotências.

Segundo Cristina Pecequilo¹²⁰, teve início em 1963 a fase da Coexistência Pacífica. Nela, observou-se uma maior percepção do tipo de ameaça que poderia levar ao enfrentamento direto, ou seja, ficou claro onde poderia haver o enfrentamento entre ambos. Além disso, tanto os EUA, quanto a URSS estavam enfrentando transições internas em suas sociedades com a mudança de comando de seus governantes.¹²¹

É um momento de conversação entre as potências, além de existirem alguns interesses comuns entre elas, como a descolonização da África e Ásia. O conflito na área militar diminui e passa a ser feito principalmente nos planos ideológicos e tecnológicos, como a corrida espacial, por exemplo, tema já exposto anteriormente.

Apesar dos novos procedimentos na política externa, os antagonismos entre o capitalismo e o comunismo continuaram a fazer parte do imaginário americano. Durante o período, a *Marvel* continuava a produzir suas histórias com temáticas que envolviam esse embate entre “as forças do bem contra o mal”. Logo, eram comuns histórias que envolviam espionagem, vilões servindo ao Estado soviético ou a algum país comunista, heróis lutando pela defesa da liberdade dos povos.

Assim, Stan Lee não poupou esforços em elaborar as histórias dos heróis com diálogos que remeteriam a esses conflitos. Além da busca por tecnologia e o controle de armamentos como expomos nos tópicos anteriores, eram os discursos anticomunistas que imperavam nos roteiros, muitas vezes tendo determinadas palavras grifadas em negrito de modo a reforçar o núcleo de sentido da história, ou seja, da ideia do roteirista.

Voltemos ao *Quarteto Fantástico*. Como vimos sua origem esteve diretamente ligada à temática da Corrida Espacial. Passados quase dois anos após sua primeira aparição, o tema volta a aparecer na revista, desta vez com uma referência simbólica importante: o desejo de chegada à lua.

Em abril de 1963, nas páginas da revista *The Fantastic Four* nº13, *Reed Richards* descobre um novo tipo de combustível propulsor de foguetes. A origem deste combustível era de um meteoro que caíra no Estado do Arizona nos EUA, da mesma maneira que outro meteoro caíra na região da Sibéria na URSS, e as suspeitas de *Richards* são de que os russos

¹²⁰ PECEQUILO, Cristina. *Op. cit.*, p. 182-3.

¹²¹ Em 1963, Kennedy foi assassinado em Dallas, assumindo o posto seu vice, Lyndon Johnson. Em 1964, Krushev foi deposto, e em seu lugar assumiu Leonid Brejnev.

também elaboraram um material que os auxiliara a se lançar ao espaço. Assim, o grupo decide partir para a exploração da lua numa área conhecida como “área azul da lua”.

Contudo, na União Soviética, o cientista *Ivan Kragoff* tem a mesma ideia de se lançar em busca da conquista lunar. Ele cria um grupo de três tipos de macacos – gorila, babuíno e orangotango – para auxiliá-lo na empreitada. Os símios são altamente treinados por ele, e capazes de obedecer a qualquer ordem dada por seu líder, inclusive com o uso de armas de fogo e capacidade de matar qualquer que seja o adversário.

Os dois grupos decolam com suas espaçonaves ao mesmo tempo e chegam juntos à lua. Todavia, durante a viagem espacial, *Kragoff* e seus macacos são bombardeados pelos mesmos raios cósmicos que deram os poderes do *Quarteto Fantástico*. Assim como eles, o cientista e seus auxiliares símios receberam superpoderes. *Kragoff* em particular, foi transformado com poderes de intangibilidade transformado em um ser etéreo, o que dá origem ao codinome de *Fantasma Vermelho* (*Red Ghost*) (Figura 12).



(Figura 12) *The Fantastic Four* n°13 – Abril de 1963. O objetivo dos soviéticos segundo os roteiristas.

Na imagem acima, podemos perceber que é criada uma atmosfera de suspense desde a decolagem dos dois foguetes simultaneamente. A partida para o espaço é seguida de um monólogo de *Ivan Kragoff*, no qual ele descreve seu ambicioso plano de se tornar mais

poderoso do que o *Quarteto Fantástico*, chegando ao ponto de almejar ser o “senhor do sistema solar”.

Diferentemente do exemplo da Figura 10 que retrata o diálogo entre *Bruce Banner* e o *General Ross*, nesta página a tensão vai aumentando cada vez mais, tendo o seu ápice no último quadro. Neste, o leitor vê uma imagem assustadora de *Kragoff*, que entendemos como uma visualização da loucura que o cientista soviético está desenvolvendo com seu plano megalomaniaco. No quadro, o rosto do personagem praticamente se perde nas sombras, com os olhos sem pupilas, a boca totalmente aberta como se estivesse gritando, com ênfase colocada na palavra “poder”.

Observando os diálogos entre os membros do *Quarteto Fantástico* podemos perceber o quão arraigada está a luta “bem versus mal” no discurso dos roteiristas estadunidenses. Seguindo esse pensamento, a busca pelo poder do cientista seria uma característica da maioria dos soviéticos. Com ela, o “império comunista” triunfaria sobre a terra e ameaçaria os “povos livres”.

É notória a preocupação dos membros do *Quarteto* com essa possibilidade. Quando o *Coisa* diz que o *Fantasma Vermelho e seus macacos* são fortes o suficientes para conquistar a lua, o *Senhor Fantástico* o interpela e diz: “*Ben, ninguém é forte suficiente para derrotar um povo livre! Não se esqueça mais disso!*”.¹²² Ao mesmo tempo os macacos são vistos como “as massas comunistas, inocentemente escravizadas por seus líderes malignos.” Mas, contrariando essa sentença e realçando a busca da libertação como uma disposição irrefreável e universal, os animais se libertam de *Kragoff* e o perseguem ao final da história.

Nesse imaginário da Guerra Fria, nos EUA, o soviético era o outro na política internacional, sendo percebido pela população como um antagonista, vivendo apenas por sua busca por controle e poder sobre pessoas e nações. Este inimigo, como o americano, também está em busca da tecnologia, mas não por um ideal de civilização, e sim pelo poder que seria capaz de obter.¹²³

Ainda seguindo com a história, não existem informações explícitas de que tanto o *Quarteto* quanto *Kragoff*, seguiram ordens de seus governos para partir para a lua. Aparentemente, os personagens seguem os ideais praticados por seus países sem precisar que sejam ordenados para tal fim. Agir contra o oponente comunista seria natural porque ele “é

¹²² LEE, Stan. *The Fantastic Four vs the Red Ghost and his indescribable Super-apes!*. IN: *The Fantastic Four* nº13. Marvel Comics: Abril de 1963, p. 15 Do original, em inglês: “*Ben, nobody is strong enough to defeat a free people! Don’t ever forget that!*”(Grifo no original).

¹²³ HEIN, Leslie Lothar Cavalcanti. *Op. cit.*, p. 166.

um construtor de artes imersas em sombras, um inimigo externo que, determinado, pode voltar-se sem descanso à destruição do Ocidente e dos Estados Unidos.”¹²⁴

Essa visão do outro também provocou histórias nas quais os quadrinistas estadunidenses viam tentativas da URSS de criar as mesmas armas que os EUA: os super-heróis. O caso mais emblemático diz respeito ao super-herói com mais direta associação ao governo americano: o *Capitão América* (*Captain America*)

Criado em 1941 em plena Segunda Guerra Mundial por Jack Kirby e Joe Simon, a história do *Capitão América* narra as aventuras de *Steve Rogers* e seus ideais patrióticos. Quando do alistamento para o exército em que combateria as forças do Eixo na Europa, o jovem é rejeitado pelo seu porte físico esquelético e debilitado por várias doenças. Inconformado com a recusa no processo, *Steve* insiste em servir de qualquer maneira em defesa de seu país. Seu discurso que é ouvido por um general envolvido no chamado *Projeto do Supersoldado*, que rapidamente faz o convite para que o jovem participe do projeto, e este prontamente aceita.

O projeto consistia em transformar homens comuns em verdadeiras máquinas de combate com o físico bem desenvolvido, com forte resistência na luta corporal, e habilidades atléticas no máximo da capacidade humana através de um soro especial combinado à exposição de raios vita que garantiria o equilíbrio emocional da pessoa que o recebesse. Contudo, durante a realização do experimento, o cientista responsável pelo soro é assassinado por um espião nazista que assistia ao evento, deixando *Rogers* como o único supersoldado criado.

Combatendo com um uniforme com as cores da bandeira americana, e usando um escudo como arma, o *Capitão América* serviu nas fileiras dos Aliados durante o conflito mundial contra os países do Eixo. Ao final da guerra, durante uma perseguição de aviões, o herói cai nas águas próximas ao Oceano Ártico e é dado como morto pelo mundo inteiro. Sua lenda permaneceu inalterada, e seus ideais serviram de inspiração para que outras pessoas vestissem seu uniforme nos anos posteriores ao seu desaparecimento.

Assim, durante os primeiros anos de existência da *Marvel*, Stan Lee decidiu trazer de volta esse ícone das HQs durante os anos de guerra. Com uma explicação típica da ficção, o leitor fica sabendo que o *Capitão América* original não havia perecido. Ele permanecera com seu corpo congelado, somente despertando décadas mais tarde, sendo resgatado pelo grupo de

¹²⁴ *Ibidem*, p. 167.

heróis *Os Vingadores (The Avengers)* formados entre outros personagens por *Thor, o Deus do Trovão* e o *Homem de Ferro (Iron Man)* e logo acabara se incorporando à equipe.

Quando acordou do estado de animação suspensa, o *Capitão América* estava num mundo completamente novo. Lee procurou distanciar o personagem de qualquer conflito bélico, como a Guerra do Vietnã, por exemplo. A intenção era não marcá-lo apenas como um herói de guerra. Afinal, a Segunda Guerra havia acabado, e as mudanças políticas e comportamentais mexiam com a sociedade estadunidense.

E em meio a tudo isso, o *Capitão* permanecia com o corpo de aparência jovial em virtude do tempo de congelamento. Quando o personagem passou a ter aventuras solo na revista *Tales of Suspense*, os leitores puderam testemunhar como se comportava um anacronismo ambulante ante as novidades tecnológicas e comportamentais, tais como televisão em cores, minissaia, *rock and roll*, *hippies* e *geração beat*.¹²⁵ Os roteiristas então pautavam suas histórias nas descobertas de um homem deslocado de seu tempo e tentando se inserir nessa nova sociedade.¹²⁶

Com o tempo, Lee foi sendo substituído por um jovem escritor chamado Roy Thomas. Este passara por vários estágios em outras editoras concorrentes até ser efetivado por Stan Lee em 1965 – já na época redator-chefe - como roteirista da *Marvel*. Após vagar por números avulsos das revistas da editora e trabalhar como redator por quase dois anos em *X-men*, Thomas assumiu o título *The Avengers* como roteirista a partir de 1967, permanecendo até meados da década de 1970.

Como elaborador das histórias da equipe, destacou-se pela capacidade de estabelecer rigorosa continuidade nas histórias que criava, procurando inserir o maior número possível de personagens. Por conhecer bem a trajetória e a lógica interna dos enredos e dos personagens da editora, tornou-se o braço direito de Stan Lee, a ponto de ser promovido a editor-chefe em 1972.

O *Capitão América* se constituiu como mais um elemento do imaginário das HQs que reforça preconceitos e nos fornece imagens pré-concebidas sobre a forma de ver o mundo de um povo. Segundo Peter Burke, quando grupos são confrontados com outras culturas, “ocorre uma reação em negar ou ignorar a distância cultural, e assimilar os outros a nós mesmos pelo uso da analogia, seja esse artifício empregado consciente ou inconscientemente. O outro é

¹²⁵ GUEDES, Roberto. *Quando surgem os super-heróis*. São Paulo: Ópera Graphica, 2004, p. 75.

¹²⁶ O *Capitão América* será melhor trabalhado no capítulo referente à política interna nos EUA.

visto como o reflexo do eu.”¹²⁷ No caso em questão, esses estereótipos em relação ao “outro”, fazem parte de uma tradição consolidada na cultura ocidental.

Observar o que não é semelhante é um modo de tentar definir também a si mesmo, individual ou coletivamente. Na realidade, quando se olha para o diferente com desprezo, ódio ou incompreensão é porque se quer legitimar algo.¹²⁸

Em 1967, a *Marvel* cria o personagem *Guardião Vermelho* (*Red Guardian*), de origem soviética com o objetivo claro de servir de nêmetese para o *Capitão América*. O modelo para a criação do personagem foi o *Capitão*, desde seu uniforme até as habilidades que o inspiravam.

Em primeiro lugar, a vestimenta do *Guardião* é quase uma cópia fiel do uniforme do *Capitão*. No figurino, luvas e botas, o recorte da máscara apenas deixando os olhos e a região da boca à mostra, uma grande estrela costurada no peito. A grande diferença são as cores predominantes: azul no caso do *Capitão América*, representando o capitalismo; e o vermelho do *Guardião Vermelho*, seguindo o padrão comunista (Figura 13).

Outra diferença diz respeito ao fato de que o *Guardião* não faz uso de armas para enfrentar seus inimigos, à diferença de seu oponente americano que usa um escudo tanto para defesa como para ataque. Logo podemos supor que o escudo serviria como uma metáfora para a política de contenção. Para o modelo soviético, entende-se que o trabalho corporal é suficiente para vencer seus inimigos capitalistas, logo, o corpo seria sua própria arma.

A história se desenrola no resgate que o grupo *Vingadores* promove de companheiros seus que foram aprisionados no lado soviético, publicada em *The Avengers* nº44. Quando o *Capitão* encontra com sua nêmetese, os dois oponentes se enfrentam em uma luta corpo a corpo.

A luta que se apresenta na figura 13, é interessante, pois retratada num quadro único que reforça o imaginário da luta e do antagonismo, deixando, no entanto, ao leitor a possibilidade de imaginar sua ordenação lógica. No quadro, os dois adversários travam um combate que pode começar de qualquer ângulo, pois o desenhista não deixa claro qual a sequência da história e quem estaria em vantagem no final, muito embora o *Capitão* apareça três vezes se sobrepondo ao *Guardião*, contra uma vez apenas do soviético.

Este dinamismo permite que o leitor não fique cansado de ler exatamente na mesma ordem todas as páginas. Ao contrário, ele fica livre para criar seu próprio ritmo de leitura, da maneira mais conveniente para ele.

¹²⁷ BURKE, Peter. *Testemunha Ocular: História e Imagem*. Bauru: Edusc, 2004, p. 153.

¹²⁸ DENIPOTI, Cláudio & OLIVEIRA, Jefferson Luis Ribas de. Nascido em 11 de setembro: opiniões políticas de leitores do Capitão América em 2003. In: *História, imagem e narrativas* Nº 7, ano 3, setembro/outubro/2008, p. 3.



(Figura 13) *The Avengers* n°44 – Setembro de 1967 – Luta entre dois símbolos de heroísmo de EUA e URSS.

Voltando à luta, em determinado momento, quando os superiores militares do *Guardião* percebem que ele perderá o embate, lançam um ataque contra o *Capitão América* pelas costas. Neste momento, o *Guardião* intervém e afirma que pode derrotá-lo em um combate igual para igual, o que é repreendido por seu superior através das seguintes palavras: “os destinados a mandar no mundo, não devem se preocupar com *fair play*.”¹²⁹ Logo, segundo a narrativa elaborada, a moralidade do herói comunista não encontra correspondência em seu governo.

¹²⁹ THOMAS, Roy. *The valiant also die!*. IN: *The Avengers* n°44. Marvel Comics: Setembro de 1967. p. 15. No original, em inglês: “*The destined masters of the world must concern themselves with fair play?*”

Mais adiante na história os heróis aprisionados conseguem fugir de seu cativeiro. É quando o general comunista tenta atirar na direção do *Capitão América*, mas o *Guardião* em um ato de heroísmo se lança na direção do militar, fazendo com que a arma exploda todo o ambiente matando ambos e permitindo a fuga dos heróis.

Naquele momento da trama, o roteirista retrata uma repentina mudança de posição do *Guardião Vermelho*. Embora tivesse sido criado como o vilão da história, Roy Thomas faz o código de ética do soldado vermelho se sobrepor aos ideais comunistas, descritos como “ameaçadores a todos os povos livres.” Isto fica explícito nos pensamentos do *Capitão América* após a batalha:

“Pelo que percebi, eu devo a minha vida ao... *Guardião Vermelho*!
Estranho... nós nascemos para nos **enfrentar**... mas havia um **elo** invisível entre nós!
Nós lutamos por **lados diferentes**... mas cada um por seu próprio **código**! E por este código, o homem chamado Alexi estava disposto a **morrer**!”¹³⁰

Neste sentido, o roteirista deixa transparecer que por mais que um homem esteja servindo ao Estado, ele ainda tem princípios para julgar o que é certo. A partir do momento em que o *Guardião Vermelho* exige uma luta justa, ele ainda acredita que pode derrotar seu oponente capitalista, mas que isto ocorra segundo um código de honra. Assim, a editora tenta atribuir aos seus personagens comunistas pensamentos e modo de agir próprios do povo dos EUA, procurando demonstrar que, no fundo, os valores morais e liberdade individual são superiores às ordens de um Estado, que no caso da história, é classificado como tirano. Ou seja, condena o Estado e absolve a sociedade.

Era comum nos diálogos dos personagens da *Marvel* a utilização de termos e expressões que serviriam para fortalecer esse embate entre “bem” contra o “mal”. O emprego de codinomes como “Red” (Vermelho) se tornou uma designação universal dos vilões da *Marvel* com origem no comunismo, acompanhado de alcunhas como “fantasma”, “bárbaro”, entre outros termos que remetiam a algo externo e estranho à civilização.

Era corriqueiro nas histórias os americanos se referirem aos soviéticos como “The Reds”, “the Commies” (comunas), ou de forma irônica “the Comrades” (camaradas) que era uma forma de tratamento dos próprios soviéticos. Além disso, expressões como “behind iron curtain” (por trás da cortina de ferro) ou “behind the wall” (atrás do muro) remetia ao Muro de Berlim e a todo o mundo comunista a leste dele.

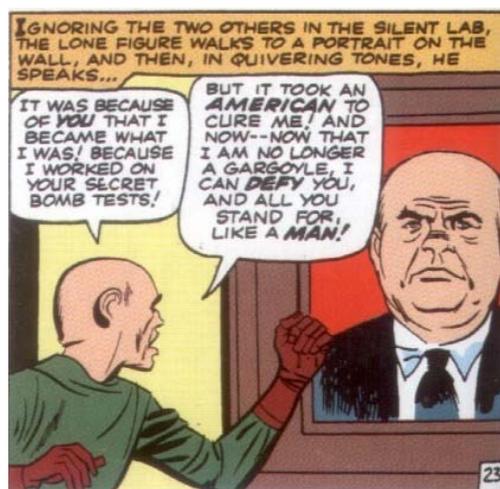
Outro ponto de destaque era a representação nos primeiros anos da *Marvel* do líder comunista Nikita Krushev (Figura 14). Embora seu nome não seja escrito integralmente, a

¹³⁰ *Ibidem*, p. 19. (Os grifos estão presentes no original).

figura de um homem branco, calvo, com o rosto de feições arredondadas é descrito como o mandatário da nação comunista. Além disso, é frequentemente mencionado que seu nome é *Senhor K* – a letra inicial de seu sobrenome - mesmo quando a sua figura não aparece nas revistas.¹³¹ Desta forma, é possível perceber o sarcasmo com que os roteiristas apresentavam os inimigos do capitalismo aos seus leitores concedendo uma feição de superioridade aos EUA e seus valores frente ao bloco comunista.

Na figura 14, um vilão comunista conhecido como *Gremlin* – um ser de aparência deformada, que foi curado pelo cientista *Bruce Banner* - se dirige de maneira agressiva a um retrato de um homem com os traços semelhantes ao do presidente Krushev que subentende-se como o líder do país. Culpendo-o pelo infortúnio que teve na vida, o *Gremlin* mostra o punho cerrado em frente ao retrato, o que indica toda sua raiva em relação a uma pessoa que ele acusa de ter-lhe enganado.

O retrato aparece com o fundo vermelho indicando para o leitor as cores do comunismo. Além disso, a expressão do presidente é de testa franzida e olhar raivoso, contrastando com os retratos oficiais de líderes ocidentais nos quais, na maioria das vezes, aparecem sorridentes, ou pelo menos com uma expressão mais serena. A face com olhar firme faz uma alusão do desenhista ao regime político que se encontra a URSS, marcado por uma “ditadura opressora, sem liberdade ou democracia”, seguindo a linha da narrativa da revista.



(Figura 14) *The Incredible Hulk* vol. 1 nº 01 - Maio de 1962 - O vilão comunista se dirige de maneira agressiva a um retrato na URSS, entendido como o líder do país. Os traços são semelhantes ao presidente Krushev.

¹³¹ Essa foi uma prática nas revistas da *Marvel* publicadas até 1964, ano em que Krushev deixou o cargo de presidente da URSS.

Segundo Bronislaw Baczko, esse controle do imaginário social, suas formas de representação e transmissão produzem efeitos diretos sobre os comportamentos e as atividades individuais e coletivas. Logo, o trabalho do imaginário social atua,

(...) através de séries de oposições que estruturam as forças afetivas que agem sobre a vida coletiva, unindo-as, por meio de uma rede de significações, às dimensões intelectuais dessa vida coletiva: legitimar/invalidar; justificar/acusar; tranquilizar/perturbar; mobilizar/desencorajar; incluir / excluir.

(...) Na realidade, estas oposições raramente estão isoladas, antes se articulam uma com as outras. As junções e disjunções efetuam-se segundo diversas modalidades, diferenciadas consoante as características específicas de um dado corpo social e mental.¹³²

Vale lembrar que a luta ideológica nas narrativas da *Marvel Comics* seguiu os acontecimentos não se resumindo apenas aos embates entre EUA e URSS. Os conflitos em regiões periféricas, mas dentro das zonas de influência das duas potências, foi o que marcou a Guerra Fria. Em 1959, os EUA sofreram um grande baque próximo ao seu território.

A Revolução Cubana liderada por Fidel Castro chegou ao poder em janeiro de 1959, derrubando o regime de Fulgêncio Batista, apoiado pelos EUA. Logo, as reformas empreendidas pelo novo governo receberam forte oposição do governo estadunidense, que até então controlava a maior parte da economia da ilha caribenha, provocando fortes pressões econômicas e diplomáticas. O presidente Kennedy autorizou em 1961 uma operação montada pela CIA para um desembarque na Baía dos Porcos que foi facilmente derrotada, já que não encontrou o apoio popular esperado para derrubar o regime castrista.

A adoção do socialismo por Cuba provocou uma ampliação do bloqueio econômico liderado pelos estadunidenses como forma de pressão e uma maneira de intimidar outros movimentos de orientação marxista que atuassem em países latino-americanos. A definição de Cuba pelo socialismo, por outro lado, deixou o presidente da URSS Nikita Krushev em uma situação delicada, pois reconhecer o regime de Fidel Castro significava estender a área de influência soviética a uma região próxima dos EUA. Porém, esta situação possibilitava a URSS se recuperar do golpe que sofrera no início da década de 1960 quando satélites e aviões espiões dos EUA descobriram que os soviéticos não possuíam o arsenal nuclear que os russos propagandeavam.¹³³ Nessa ocasião, desfez-se a idéia de que haveria um *Missile Gap*, ou seja, uma distância entre o número de mísseis dos EUA frente à URSS.¹³⁴

¹³² BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. In: ROMANO, Ruggiero (org.). *Enciclopédia Einaudi*. Lisboa: Imprensa Nacional; Casa da Moeda, 1985. v. 5, p. 312.

¹³³ VIZENTINI, Paulo G. Fagundes. *Op. cit.*, p. 210.

¹³⁴ *Missile Gap* foi o termo usado nos Estados Unidos para a disparidade entre a percepção e o real número de armas na URSS e nos EUA durante a Guerra Fria. A diferença só existia nas estimativas feitas pelo Comitê

Em virtude da ascensão da guerrilha de esquerda em Cuba, outros movimentos latino-americanos também se mobilizaram pelo mesmo objetivo em seus países. Eles se viram “não só recorrendo à retórica de seus libertadores históricos, mas à tradição antiimperialista e social-revolucionária da esquerda pós-1917.”¹³⁵

A Revolução Cubana atraiu a esquerda do hemisfério ocidental, pois, segundo Hobsbawm,¹³⁶ este movimento era tudo: romance, heroísmo nas montanhas, ex-líderes estudantis com a desprendida generosidade de sua juventude, um povo exultante, num paraíso turístico tropical pulsando com os ritmos da rumba. Seu exemplo inspirou os intelectuais em toda parte da América Latina com grupos de jovens lançando-se em lutas de guerrilha uniformemente condenadas de antemão pelos EUA com o rótulo de marxistas.

Embora a maior parte do continente latino-americano lutasse contra o que naquela altura era designado de dependência “neocolonial” de um único poder imperial dominante,¹³⁷ os EUA foram suficientemente realistas para não mandar canhoneiras e fuzileiros aos Estados maiores, porém, não hesitaram em usá-los contra os menores.

Neste sentido, em 1962, Stan Lee elabora uma história de *Thor, o Deus do Trovão* que faz sua segunda aparição nos *comics* em um fictício país latino-americano. O personagem em questão tinha estreado um mês antes através da figura de *Donald Blake*, um médico com problema na perna que estava passando férias na Noruega. Subitamente ele avista naves espaciais tripuladas por seres extraterrestres aterrissando com o intuito de escravizar a humanidade.

Observando tudo de longe, o doutor acaba por ser visto pelos alienígenas e foge até se abrigar em uma caverna e fica preso nela. Ao adentrar na caverna em busca de uma saída, ele percebe que uma rocha gigante bloqueia sua passagem. Neste instante ele encontra uma bengala de madeira que serviria de alavanca para que pudesse mover a pedra.

Todavia, ao bater a bengala contra a rocha, *Blake* tem seu corpo transformado em um homem de tamanho e musculatura maiores, além de ter suas vestimentas mudadas totalmente. A bengala de madeira também muda de forma e se transforma em um martelo de metal com a seguinte inscrição gravada: “Aquele que conseguir erguer este martelo, se for valoroso,

Gaither em 1957 e a Força Aérea dos EUA. No início de 1960, a CIA forneceu números que eram muito mais baixos e deu aos EUA uma clara vantagem. Acredita-se que o "gap" era difundido por ser ilusório, desde o início, e estava sendo usado apenas como um instrumento político.

¹³⁵ HOBBSAWM, Eric. *Op. cit.*, p. 426.

¹³⁶ *Ibidem.*, p. 427.

¹³⁷ *Ibidem.*, p. 352.

poderá possuir o poder de *Thor*.”¹³⁸ Surgia assim um dos mais poderosos heróis da *Marvel Comics*, totalmente inspirado nas lendas da mitologia nórdica, bastante explorada em histórias posteriores.

Na aparição seguinte do herói, o leitor é apresentado a uma guerra civil em um país fictício da América Latina chamado San Diabolo. Nele, ocorre o confronto entre forças liberais e comunistas. Estes últimos, descritos como impiedosos com seus inimigos, com várias sentenças de morte decretadas para seus adversários, despertam as atenções dos EUA. Logo, um grupo de voluntários médicos se prontifica para ir a tal país e ajudar os feridos e o *Doutor Blake* está entre eles.

Este fato nos permite estabelecer uma relação com o impulso missionário internacional presente no imaginário americano que desde o século XIX mostrou-se muito ativo em termos de política externa. Este trabalho missionário em terras estrangeiras foi moldada pela religião, não só através da expansão da fé cristã, mas também do comércio.¹³⁹

Um exemplo disso nesta mesma época foram os Corpos da Paz. Esta foi uma agência governamental criada pelo presidente dos EUA John F. Kennedy em 1961, com o objetivo de promover o progresso nos moldes estabelecidos pela política externa americana denominada “Aliança para o Progresso”. A agência devia atuar nos países do Terceiro Mundo, orientada a promover a liberdade e a democracia.

Os voluntários não seriam membros de uma missão oficial dos EUA. Eles viveriam em comunidades, atuando nas áreas de educação, saúde, entre outras. Era composta por cidadãos comuns estadunidenses, incluindo negros e mulheres jovens com boa formação acadêmica e trilhando carreiras promissoras.¹⁴⁰

Retornando à história de *Thor*, ao chegar à ilha caribenha, a equipe do *Doutor Blake* é atacada por aviões com a figura da foice e o martelo estampada na fuselagem. Assim, o médico e sua enfermeira *Jane Foster* são capturados pelas forças comunistas e condenados à morte pelo pelotão de fuzilamento. Contudo, *Blake* consegue recuperar a bengala que lhe fora tomada, se transformando novamente em *Thor* que, sozinho, derrota todo um exército de guerrilheiros.

Esta história traduz de maneira simbólica a visão que os EUA tinham sobre a América Latina. A Revolução Cubana tinha ocorrido há apenas três anos, com uma série de

¹³⁸ LEE, Stan. *Thor, The Might! and the stone men from Saturn*. IN: Journey into Mystery n°83. Marvel Comics: Agosto de 1962, p. 5. No original em inglês: “Who so ever holds this hammer, if he be worthy, shall possess the power of... Thor”.

¹³⁹ AZEVEDO, Cecília. *Em nome da América – Os Corpos da Paz no Brasil*. São Paulo: Alameda, 2007, p. 90.

¹⁴⁰ *Ibidem*, p. 69-71.

acontecimentos que serviram para acirrar ainda mais o clima de tensão na região. Desta forma, Stan Lee procurou elaborar uma história muito semelhante à ocorrida em Cuba com a guerrilha comunista representando as “forças do mal” e seus oponentes, as “forças democráticas”, os grandes heróis.

Ao final da trama, o líder dos comunistas, chamado significativamente de *Executor*, é visto por seus soldados fugindo com sacolas de dinheiro e provocando revolta entre seus comandados. Acusado de traição, seus comandados o executam em seu próprio paredão de fuzilamento. Neste caso, é importante perceber o quão arraigado está no imaginário americano sua suposta responsabilidade pela defesa da liberdade dos povos, seu papel de redentor e, ainda mais, o desejo coletivo de ter esse papel reconhecido. No momento da execução do líder revolucionário, um soldado faz o seguinte discurso: “Ele nos **traiu!** Ele traiu nossa nação! Os **americanos** que são nossos **verdadeiros** amigos... não aqueles que nos mergulharam numa guerra!”¹⁴¹

Desse modo, os diálogos reproduzem a lógica da Guerra Fria e a imagem negativa da URSS como mentora de todas as insurgências. Nesta história específica, foi criado um nome de um país imaginário, mas que todas as evidências nos remetem ao caso cubano. Além disso, os personagens guerrilheiros tem suas vestimentas e características físicas semelhantes aos que tomaram o poder na ilha caribenha, inclusive com a caracterização dos líderes revolucionários semelhantes à constituição física dos dois ícones da Revolução Cubana: Fidel Castro e Che Guevara (ver Figura 15).

É curioso perceber na imagem como Che Guevara e Fidel Castro são retratados em papéis opostos aos que desempenharam efetivamente de verdade. Enquanto o *Executor*, que é o mandatário supremo de *San Diablo*, possui os traços de Guevara, o personagem que parece com Fidel Castro é apenas um mero coadjuvante, retratado apenas como um soldado entre tantos do *Executor*.

Contudo, pensamos que, para os EUA, a figura de Che Guevara era muito mais perigosa. Pois ele defendia a internacionalização da revolução, a ideia de que toda a América Latina era sua pátria, o que justificava estar chefiando uma revolução em Cuba a despeito de ser argentino.

As fisionomias dos dois, assim como dos demais guerrilheiros são exageradas quanto à sua brutalidade. A visão negativa que os estadunidenses tinham dos povos latino-

¹⁴¹ LEE, Stan. *The Might Thor vs the Executioner*. IN: Journey into Mystery nº84. Marvel Comics: Setembro de 1962, p. 13 (Grifos estão no original). No original em inglês: “*He betrayed us! He betrayed our nation! It is the americans who are truly our friends... not those who would plunge us into war.*”

americanos foi empregada em cores muito fortes nos personagens da ilha caribenha. Enquanto, os personagens americanos possuem traços mais leves, aparentando uma face mais suave, os latinos, ao contrário, tem traços e expressões mais rudes, com marcas de enrugamento.



(Figura 15) *Journey into Mystery* n°84 – Setembro de 1962. O ‘Executor’ apresenta os traços físicos de Ernesto ‘Che’ Guevara.

Isto fica claro quando a enfermeira estadunidense *Jane Foster* e o latino *Executor* são confrontados. Ainda mais agravado pelo fato de serem personagens de sexo opostos, a mocinha é apresentada como um ser inocente que tem sua integridade física ameaçada pelo “estrangeiro mau”. O vilão ainda é retratado como um predador sexual, ao lançar olhares carregados de cobiça em direção à americana, associados às falas que enaltecem sua beleza, que ela repele dizendo que ela é bela “assim como ele feio”. Neste ponto, os signos se invertem: o masculino deixa de ser associado aos EUA, porque aí ele é vinculado ao primitivo e bárbaro, enquanto o feminino é vinculado à nobreza de caráter.

Logo, a história retrata como um segmento da sociedade estadunidense enxergava a revolução em Cuba e sua intenção de propagar essa visão. Apresenta também a ideia de que poderia partir do próprio povo cubano (e não de elementos externos a ele) o desejo e a iniciativa de se libertar da “tirania” de seu líder, que, segundo a visão apresentada pela revista, só queria explorar a população em benefício próprio, embora o fizesse em nome da Revolução.

Edgar Morin considera que a produção da indústria cultural é determinada pelo próprio mercado. Por esse traço, igualmente, “ela se diferencia fundamentalmente das outras

culturas: estas utilizam também, e cada vez mais, as *mass-media* (impresso, filme, programas de rádio ou televisão), mas tem um caráter *normativo*.”¹⁴²

A cultura de massa tende a se adequar aos tabus da sociedade, porém não os cria; ela propõe modelos, mas não ordena nada. Passa sempre pela mediação do produto vendável e por isso mesmo toma emprestadas certas características do produto vendável como a de se dobrar à lei do mercado, da oferta e da procura. Sua lei fundamental é a do mercado.¹⁴³

Portanto, a cultura de massa é o produto de uma dialética produção-consumo, no centro de uma lógica global que é a da sociedade. Assim, o imaginário funcionaria como um dispositivo simbólico através do qual certo movimento de massas procura dar-se a si próprias uma identidade e coerência, permitindo reconhecer e designar as suas recusas bem como as suas esperanças.

Deste modo, voltando à temática deste trabalho, os super-heróis da editora estadunidense *Marvel*, sendo ou não uma escolha consciente dos autores, constituem uma mitologia moderna, que se vale de arquétipos universais. Vinculam-se com os elementos da natureza para, ao final, se tornarem justiceiros essencialmente urbanos e adequados à modernidade e à tecnologia.¹⁴⁴

A política externa dos EUA no final da década de 1960 se encaminharia para uma mudança de rumo. No seu início, a confrontação armamentista e tecnológica com a URSS forjou esperanças e medos em torno das novas descobertas. Ao longo da década, as superpotências passaram a um respeito mútuo, inaugurando o que ficou conhecido como Coexistência Pacífica.

A década terminou com os EUA envolvidos com conflitos domésticos e com questionamento sobre a eficácia de sua política externa. O envolvimento direto na Guerra do Vietnã mobilizou um questionamento interno em relação à sua superioridade no mundo. A partir da década de 1970, os americanos começaram a tentar encontrar formas de evitar o envolvimento em conflitos diretos a não ser que tivessem certeza absoluta da vitória. E esses questionamentos foram explorados pelos roteiristas dos *comics*, conforme se verá no capítulo seguinte.

¹⁴² MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1975, p. 37.

¹⁴³ *Ibidem*, p. 38.

¹⁴⁴ QUELLA-GUYOT, Didier. *A história em Quadrinhos*. São Paulo: Unimarco, 1994, p. 101.

Os símbolos do comunismo enfrentam a demonstração de força dos heróis americanos



(Figura 16) *The Fantastic Four* nº13 – Abril de 1963



(Figura 17) *Tales to Astonish* nº60 – Outubro de 1964



(Figura 18) *Journey into Mystery* nº84 – Setembro de 1962



(Figura 19) *The Incredible Hulk* vol.1 nº05 – Janeiro de 1963, p.08
Os choques entre os heróis da Marvel e seus adversários.
Os símbolos do comunismo aparecem nos desenhos como formas de derrotas.

CAPÍTULO 2 – GUERRA, CONTESTAÇÃO E NOVOS ALIADOS

"Agimos de acordo com o que pensávamos serem os princípios e tradições de nosso país. Mas estávamos errados. Estávamos terrivelmente errados".
(Robert McNamara – Secretário de Defesa dos EUA (1961-1968))

2.1 – O conflito no Vietnã

Este capítulo tem como objetivo debater como a Guerra do Vietnã, o principal ponto de embate da política externa estadunidense nos anos 1960 e 1970, foi retratada nas histórias da *Marvel Comics*. Atentaremos especialmente para a mudança de posicionamento da Marvel frente às questões internacionais da década de 1970, através, por exemplo, a inserção de personagens de outras nacionalidades nos enredos.

Entre 1969 e 1979, a Guerra Fria viveu o período que Cristina Pecequilo chama de *Détente*.¹⁴⁵ Foi uma fase de derrotas estratégicas tanto para os Estados Unidos, com a derrota da Guerra do Vietnã, quanto para a União Soviética, com o desalinamento da China com o bloco Soviético. Foi nesse período também que novas potências começaram a ambicionar influência no cenário mundial: além da própria China, o Japão e a Europa.

Em virtude das constantes trocas de ameaças que culminaram com a *Crise dos mísseis* em Cuba no ano de 1962, durante as décadas de 1960 e 1970 foram experimentadas algumas medidas significativas para controlar e limitar as armas nucleares, tais como: tratados de proibição de testes visando deter a proliferação nuclear mundial; alguns acordos sobre os Mísseis Anti-balísticos (ABMS); um Tratado de Limitação de Armas Estratégicas, o SALT I e o SALT II (este último não entrou em vigor, pois foi rejeitado pelo congresso americano),¹⁴⁶ respectivamente em 1972 e 1979.

Foi durante o governo Kennedy no início da década de 1960, que ocorreu a retomada, deixada de lado pelo governo Eisenhower, da política de mandar forças regulares para uma determinada região onde os interesses estadunidenses estivessem sendo ameaçados, sempre apresentados como defesa do “mundo livre”.¹⁴⁷

¹⁴⁵ PECEQUILO, Cristina. S. *A política Externa dos Estados Unidos*. Porto Alegre: UFRGS, 2003, p. 163.

¹⁴⁶ HOBBSAWM, Eric J. *A Era dos Extremos: O breve século XX 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995, p. 240.

O conteúdo desta defesa já estava presente no discurso de posse de Kennedy quando ele afirma: “Nós pagaremos qualquer preço, suportaremos qualquer fardo, conheceremos qualquer dificuldade, apoiaremos qualquer amigo, nos oporemos a qualquer inimigo, para garantir a sobrevivência e o sucesso da liberdade”. No original, “*we shall pay any price, bear any burden, meet any hardship, support any friend, oppose any foe, to assure the survival and the success of liberty.*”

Kennedy defendia um duplo caminho para combater o comunismo: a exportação do projeto modernizador e a contra-insurgência. Ambos foram utilizados no Vietnã, sendo que os projetos desenvolvimentistas funcionaram apenas como “fachada”. Assim, logo os Estados Unidos estariam diretamente envolvidos no Vietnã do Sul numa guerra “limitada”. Neste sentido, o país do sudeste asiático forneceu o exemplo mais bem-acabado do tipo de intervenção defendida por Kennedy. Segundo Pecequilo, o envolvimento no Vietnã deve ser entendido como um desenvolvimento natural da política de contenção, sendo o país escolhido como o terreno ideal para a reafirmação do compromisso no Terceiro Mundo.¹⁴⁸

Entretanto, a Guerra do Vietnã não foi fácil. Embora seja vista como a primeira quebra de consenso sobre a política de contenção, a política externa americana já havia apresentado vozes discordantes.¹⁴⁹

A origem do conflito tem como marco inicial a luta do povo vietnamita pela sua libertação do jugo colonial francês - a chamada Guerra da Indochina. Denominada assim porque a região do atual Vietnã foi parte da Indochina, colônia francesa desde o final do século XVIII. O processo de descolonização se iniciou após a Segunda Guerra Mundial, a partir de lutas envolvendo as tropas francesas e os guerrilheiros do Viet Minh - Liga para a Independência do Vietnã - ligada ao Partido Comunista, que por sua vez havia sido fundado em 1930 por seu líder Ho Chi Minh.

O Viet Minh travou suas primeiras lutas durante a Segunda Guerra contra o domínio japonês na região e deu prosseguimento aos combates contra a França após o final da guerra. Os franceses tentaram recuperar seu domínio a partir dos bombardeios promovidos sobre a região norte do Vietnã. Assim ocorreu o conflito, no qual os norte-vietnamitas, liderados pelo Viet Minh e com o apoio da China, derrotaram os franceses, obrigando-os a aceitar a independência.

Em agosto de 1953, o então presidente estadunidense Dwight Eisenhower afirmou que a "Indochina e todo o Sudeste asiático são essenciais para os EUA por motivos estratégicos e políticos", pois, segundo V. G. Kiernan tratava-se de uma das regiões mais ricas do mundo com matérias-primas estratégicas, tais como estanho, borracha, arroz.¹⁵⁰ Contudo, em 1954, quando os franceses estavam à beira da derrota, conselhos militares convenceram Eisenhower

¹⁴⁸ PECEQUILO, Cristina. *Op. cit.*, p. 184-5.

¹⁴⁹ Em 1948, houve um racha no partido Democrata por conta da doutrina de contenção, levando Henry Wallace, vice de Franklin Roosevelt, a lançar sua candidatura à presidência pelo partido Progressista, contra a de Harry Truman em 1948.

¹⁵⁰ KIERNAN, V. G.. *Estados Unidos – O novo imperialismo*. Rio de Janeiro: Record, 2009, p. 340.

de que seria uma loucura mergulhar no Vietnã, tão pouco tempo depois do fim da Guerra da Coreia (1950-1953) e a proposta de intervenção foi deixada de lado.

Em julho do mesmo ano, na chamada Conferência de Genebra, foi reconhecida a independência do Laos, Camboja, e do Vietnã, este dividido em dois pelo paralelo 17: ao norte formou-se a República Democrática do Vietnã, chefiada por Ho Chi Minh, e ao sul formou-se a República do Vietnã, comandado por Ngo Dinh Diem, conhecido por seu anticomunismo. Além disso, foi estipulada uma data para a realização de um plebiscito, para decidir se o país seria reunificado ou não e, se sim, qual regime seria adotado.

Contudo, o governo do Vietnã do Sul decidiu proibir o plebiscito em seu território, temendo uma vitória do líder do norte, Ho Chi Minh ligado ao bloco comunista. O governo sul-vietnamita queria manter o alinhamento com os estadunidenses e o bloco capitalista. As atitudes de Ngo Dinh Diem eram autoritárias, e no início dos anos 1960 o líder era visto pelos EUA mais como problema do que solução. Mas assim mesmo, como o Vietnã do Norte pretendia a reunificação, lançaram-se em uma guerra contra o Sul.¹⁵¹

Logo a violenta política repressiva do governo do Vietnã do Sul fez com que surgissem os grupos de oposição, destacando-se o movimento insurgente de nacionalistas e comunistas da Frente Nacional para a Libertação do Vietnã (FNL). Esta foi um exército formado por sul-vietnamitas que lutaram junto ao exército do Vietnã do Norte. Era composto principalmente por milícias treinadas em táticas de guerrilha, embora contassem também com unidades militares perenes.

Quando John Kennedy venceu as eleições presidenciais americanas de 1960, um dos principais pontos de preocupação levantados por ele era se a União Soviética havia ultrapassado os Estados Unidos em seus programas balístico e espacial. Seu governo permaneceria comprometido com a política da Guerra Fria, herdada dos governos anteriores de Harry Truman e Dwight Eisenhower. Ele precisava ganhar outro *round* em algum lugar, contra algum oponente mais fraco, e pensou que podia vir a ser o Vietnã.¹⁵²

Estes fatos lhe fizeram crer que, uma outra falha dos Estados Unidos em deter a expansão comunista que acontecia no mundo, iria fatalmente afetar a credibilidade do país como líder do mundo ocidental perante seus aliados e sua própria reputação como dirigente da nação. Kennedy estava determinado a impedir uma vitória comunista no Vietnã.¹⁵³ Os

¹⁵¹ GADDIS, John Lewis. *História da Guerra Fria*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006, p. 126.

¹⁵² KIERNAN, V. G.. *Op. cit.*, p. 341.

¹⁵³ Boa parte da opinião pública isenta Kennedy e acusa Johnson pela escalada da guerra, tal como defende o diretor Oliver Stone no seu filme JFK. Kennedy, antes de morrer, assinou um National Security Memorandum, n. 263, indicando a necessidade de vietnamização do conflito, ou seja, substituição progressiva das forças

Estados Unidos acreditavam que a queda do Vietnã do Sul acarretaria que outros países do Sudeste Asiático caíssem sob o jugo comunista. Assim sendo, desde o início dos anos 60, os EUA passaram a mandar conselheiros militares para o Vietnã do Sul, mais o envio de tropas¹⁵⁴ que em 1963 atingiram 16.300 combatentes.¹⁵⁵ Enquanto soviéticos e chineses forneciam armas e apoio logístico aos comunistas, os estadunidenses resolveram intervir diretamente na guerra, enviando homens.

Em 1964, já na presidência de Lyndon Johnson, o congresso americano autorizou que o país enviasse forças terrestres para sustentar o governo do Vietnã do Sul, o que se concretizou no ano seguinte com 184 mil soldados em terras vietnamitas. A tamanha quantidade de homens para intervir militarmente do outro lado do planeta foi justificado pelo próprio presidente Johnson, alegando os riscos de um possível fracasso: “Se formos expulsos do Vietnã, nação alguma voltará a ter a mesma confiança na proteção americana.”¹⁵⁶

Contudo, a preocupação de Johnson tinha algum fundamento.¹⁵⁷ Os combates que se seguiram não se mostraram tão fáceis quanto o esperado. A guerrilha da FNL tornava-se um modelo para a conquista do poder e para a implantação da revolução socialista. Além da luta guerrilheira ganhar um grande espaço na mídia mundial, “sua resistência vitoriosa contra o maior poderio militar do mundo demonstrava (ou dava essa impressão) da sua eficácia para a luta revolucionária.”¹⁵⁸

Em virtude desta visibilidade, os membros da FNL passaram a ser chamados de “vietcongues”, pelos estadunidenses e seus aliados. O termo tinha o propósito de desacreditar os guerrilheiros, aplicando-lhes a pecha de “vietnamitas comunistas”. Seus criadores basearam-se no cenário vigente nos Estados Unidos, onde o termo “comunista” alarmava a opinião pública e conduzia, muitas vezes, a reações históricas. Todavia, naquela região da Ásia, o efeito não era o mesmo, pois, em muitos casos, os comunistas eram identificados com

americanas pelas vietnamitas. Mas não admitia retirada sem vitória, o que contraria a tese defendida pelo filme e que foi ao encontro de uma necessidade de heroificar o presidente assassinado.

¹⁵⁴ O governo não assumia que eram tropas regulares. Todos os efetivos eram qualificados como “conselheiros” até um determinado momento.

¹⁵⁵ RIDENTI, Marcelo. 1968: rebeliões e utopias. In: REIS Filho, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge & ZENHA, Celeste (Orgs.). *O século XX vol. 3 – O Tempo das dúvidas: Do declínio das utopias às globalizações*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000, p. 137.

¹⁵⁶ GADDIS, John Lewis. *Op. cit.*, p. 127.

¹⁵⁷ Um exemplo das manobras de Johnson foi o chamado incidente do Golfo de Tonkin no Vietnã (depois apurado como falso), no qual o presidente estadunidense fez uma reivindicação de que forças norte-vietnamitas teriam atacado destróieres americanos duas vezes ao largo do golfo. Este suposto ataque foi usado Johnson para obter do Congresso carta branca para retaliar.

¹⁵⁸ BIAGI, Orivaldo Leme. O Imaginário da Guerra Fria. IN: Revista de História Regional 6 (1): 61-111, UEPG, Verão 2001, p. 85.

movimentos nacionalistas que lutavam pela independência de povos submetidos ao domínio estrangeiro.

Segundo Eric J. Hobsbawm, a Guerra do Vietnã representa características de um guerra moderna em que há:

(...) impessoalidade na guerra, que tornava o matar e estropiar uma consequência remota de apertar um botão ou virar uma alavanca. “A tecnologia tornava as suas vítimas invisíveis, como não podiam fazer as pessoas evisceradas por baionetas.”¹⁵⁹

A cultura da guerra já se encontrava presente nas formas de entretenimento estadunidense. No que concerne aos *comics*, histórias de guerra já se faziam presentes nas HQs desde a Segunda Guerra Mundial, quando foram utilizadas até como propaganda de guerra ao mostrar os super-heróis lutando contra nazistas e japoneses.

Retornemos ao período do pós-guerra, quando as histórias em quadrinhos dedicadas exclusivamente a histórias de guerra começaram a aparecer. Eram chamadas de *War Comics*, literalmente, *quadrinhos de guerra*, e ganharam popularidade ao longo da década de 1950, particularmente com o início da Guerra da Coreia.

Durante esta época, quando a Guerra Fria permeava todos os aspectos da vida estadunidense, os editores dos *comics* estavam em busca de material cada vez mais apelativo relacionado ao anticomunismo. Neste sentido, segundo Bradford Wright,¹⁶⁰ mais do que qualquer outro evento da Guerra Fria, a Guerra da Coreia solicitou uma vigorosa e produtiva resposta dos quadrinhos. Os quadrinistas viam no conflito, características muito parecidas com a Segunda Guerra, tais como: uma causa nobre; um inimigo claro, e virtuosos heróis americanos.

Contudo, existiam diferenças significativas. Se durante a Segunda Guerra Mundial cada super-herói uniformizado tinha participado de um esforço de uma etapa da guerra a favor dos Aliados; durante a Guerra da Coreia, poucos desses heróis faziam ainda sucesso. Ao contrário da chamada “guerra justa” contra o Eixo, as notícias que chegavam do *front* davam conta de uma guerra interminável que fez com que o otimismo se esvaísse.¹⁶¹

Pensando nisso, os editores decidiram criar histórias nas quais seriam protagonistas soldados normais, sem super-poderes, como uma representação do americano comum. Durante os três anos da guerra, as editoras publicaram cerca de cem diferentes títulos

¹⁵⁹ HOBBSAWM, Eric J.. *Op. cit.*, p. 57.

¹⁶⁰ WRIGHT, Bradford W. *Comics Book Nation – The transformation of youth culture in America*. Baltimore: John Hopkins University Press, 2001, p. 111.

¹⁶¹ *Ibidem*, p. 112.

baseados no combate. Não apenas com histórias passadas no conflito daquele momento, mas também durante a Segunda Grande Guerra.¹⁶²

Os heróis, em sua maioria, eram retratados com os traços de caráter dos personagens de John Wayne, o ator que personificava o herói americano no cinema, especialmente no gênero *western*: justo, destemido, autônomo em suas decisões.¹⁶³ Já os vilões, eram retratados não como norte-coreanos, ou chineses comuns, mas como caricaturas subumanas, tal como havia sido feito com os japoneses à época da Segunda Guerra. E isso tudo sem se preocupar com as diferenças entre os povos do extremo oriente. De acordo com Wright, não era raro ter um comunista chinês berrando o grito de guerra japonês: “Banzai!”.¹⁶⁴

Esse padrão se manteve ao longo dos anos 1950, mesmo com o fim do conflito na Coreia. Já na década de 1960, o foco de combate ao comunismo permaneceu na Ásia, mas mudou de país. Com as atenções voltadas para o Vietnã, era natural que a indústria de quadrinhos seguisse o mesmo caminho. Mas desta vez o impulso não tão intenso, com as editoras sendo mais comedidas ao tocar no assunto.

A *Dell Publications* foi uma exceção. Esta editora publicava o maior número de revistas nos EUA que tinha como público-alvo as crianças. Haja vista que publicava HQs de personagens populares dos desenhos animados, tais como os da *Disney* (*Mickey Mouse*, *Pato Donald*, *Pateta*); *Warner Brothers* (*Pernalonga*, *Patolino*, *Gaguinho*); várias *comics strips* que circulavam nos jornais do país; e adaptações de personagens de filmes e seriado de TV (*Tarzan*, *Lone Ranger*).

Em 1962, porém, decidiu se aventurar em um mercado novo para a editora. Tentando alcançar os recém-ingressos à adolescência, a *Dell* lançou uma série de quadrinhos de guerra. Entre eles estava o *Jungle War Stories*, que foi o primeiro *comic book* devotado ao conflito no Vietnã. Aliás, esta revista, nas palavras de Bradford Wright, foi responsável também pelas primeiras representações da Guerra do Vietnã a aparecer na indústria de entretenimento americano.¹⁶⁵

Nas primeiras histórias da série, foi acompanhada a escalada do envolvimento americano no Vietnã e justificada essa política externa estadunidense como necessária devido à contenção do comunismo. Eram comuns as narrativas retratarem o confronto com os

¹⁶² Como alguns exemplos podemos citar: *Our Fighting Forces*, *Our Army at War*, *Star Spangled War Stories*, *G.I. Combat*, *All-american Men of War* da *DC Comics*; *Battle*, *Navy Action*, *Marines in Battle* da *Atlas Comics*; *True War Experiences* da *Harvey*; *Frontline Combat* da *EC Comics*; *Battlefield Action* da *Charlton Comics*.

¹⁶³ O valor dos westerns funcionava como expressões do chamado Mito da fronteira. A luta entre civilização e barbárie, tida como referência simbólica na maioria das guerras americanas.

¹⁶⁴ WRIGHT, Bradford W.. *Op. cit.*, p. 114.

¹⁶⁵ *Ibidem*, p. 189.

vietcongues combatendo lado a lado com as forças soviéticas, mas sendo derrotadas no fim pelas forças armadas especiais dos EUA e por tropas do Vietnã do Sul munidas de armas americanas.¹⁶⁶

Nesta mesma época, a *Marvel Comics* também resolveu produzir um quadrinho de guerra, mas não passada no Vietnã, e sim na Europa da época da Segunda Guerra Mundial. Assim sendo, em maio de 1963, foi lançada no mercado a revista *Sgt. Fury and his Howling Commandos* com roteiros de Stan Lee. Ela contava as aventuras do sargento do exército americano *Nicholas “Nick” Fury* e seu pelotão, o *Comando Selvagem (Howling Commandos)*.

Comando Selvagem era o apelido de uma unidade especial de elite estadunidense chamada *First Attack Squad*, que atuava nas narrativas durante a Segunda Guerra. Na trama, o *Comando*, cujo quartel ficava em uma base na Inglaterra, tinha como missão lutar na Europa contra as forças do Eixo. A unidade, que recebia missões do capitão *“Happy Sam” Sawyer*, era composta de soldados de elite de diversas etnias: um judeu (*Izzy Cohen*), um italiano (*Dino Manelli*) e um negro (*Gabriel “Gabe” Jones*).

No caso do personagem negro, os autores da narrativa produziram um silenciamento ou “esquecimento”, mas que era indispensável para a construção do mito da unidade nacional. Na época da Segunda Guerra ainda havia segregação nas forças armadas dos EUA. O processo de segregação racial nas forças armadas permaneceu até julho de 1948, quando o então presidente Harry Truman assinou um decreto - *Executive Order 9981* – que estabelecia a igualdade de tratamento e oportunidade nas forças armadas estadunidenses para pessoas de qualquer raça, credo ou ascendência estrangeira.¹⁶⁷

A narrativa dessas histórias apelavam fortemente para batalhas que os leitores daquele período só conheciam através das memórias de seus pais. Nas histórias, os leitores são apresentados às armas de guerra da época do conflito mundial, bem como tanques, aviões e todo armamento que remetia àquele período, com especificações da origem de cada arma, o calibre delas, seu nome e sua potência (Figura 20).

Estas páginas circularam no final das revistas de *Sgt. Fury* nas quais vemos o rosto de *Nick Fury* com traços bastante rudes. A barba por fazer indica o dia a dia de um soldado no *front* de batalha, no qual ele deve lutar por sua sobrevivência, e, diante disso, a aparência pouco importa.

¹⁶⁶ *Ibidem*, p. 191.

¹⁶⁷ O documento da ordem presidencial está disponível em <http://www.trumanlibrary.org/9981.htm>. Acessado em 30 de Junho de 2010.

As armas são expostas na página como se esta fosse um cartaz de venda. O leitor recebe informações minuciosas sobre as armas que os Aliados e o Eixo utilizavam. Podemos observar que as armas estão em colunas separadas, indicando em qual lado da guerra elas foram usadas. Estão todas apontadas uma contra as outras como se o objetivo fosse reforçar ainda mais o antagonismo entre os contendores envolvidos no conflito.

As armas são apresentadas como integrantes da identidade dos soldados. Conforme aparece no balão de apresentação “elas eram tão conhecidas pelos combatentes como o próprio nome deles”. A indústria de armas nos EUA sempre procurou se apresentar como uma indústria que provia o indivíduo de instrumentos para autodefesa e que a posse de armas é um direito constitucional.



(Figura 20) Sgt. Fury and his Howling Commandos n° 01 e 02 (Maio e Julho de 1963).
Entre as histórias existia a apresentação de armas que apareciam nas narrativas.

O efeito de realidade pretendido pelos roteiristas era produzido nas narrativas através de cenas com pelotões de fuzilamento; aparição de Adolf Hitler; e a morte até mesmo de personagens principais do *Comando Selvagem*, o que não era comum nos quadrinhos nessa época. A mensagem era a de que a guerra era cruel, com perdas para ambos os lados.

A própria caracterização do *Sargento Fury* dá a tônica das histórias. Ele é retratado como um líder destemido, sempre fumando charutos e referindo-se aos seus recrutas com

termos como “lunkhead” (palerma); “meathead” (estúpido); “heroes” (heróis, mas de forma irônica). Apesar de seu jeito rude, *Fury* tem o respeito e a confiança de seus subordinados. Como Gail Bederman destaca, esta representação é herança do ideal pós-vitoriano de masculinidade. Com sua identificação à virilidade sexual, associada à auto-contenção, uma vontade inquebrantável, um caráter forte que “gradualmente deu lugar a uma glorificação da masculinidade, palavra que denotava agressividade, força física e sexualidade masculina”.¹⁶⁸

O sucesso do personagem fez com que suas histórias fossem inseridas na década de 1960 alguns anos mais tarde, como ocorreu também com outros personagens da *Marvel*. Ele passou a ser um agente secreto comandante da agência de espionagem internacional *S.H.I.E.L.D.*¹⁶⁹ Havia uma clara influência dos filmes de espionagem que faziam parte da cultura pop na década de 1960, principalmente filmes do agente britânico ficcional *James Bond*. O rústico e violento soldado da II Guerra virou um sofisticado e tecnológico espião da Guerra Fria. Esta era uma clara referência à CIA (Central Intelligence Agency ou Agência Central de Inteligência), o serviço secreto dos EUA.

A CIA foi criada logo após a Segunda Guerra Mundial e tinha como objetivo coletar, avaliar e distribuir inteligência estrangeira para assistir o presidente e os criadores de política do governo dos Estados Unidos quanto à tomada de decisões sobre segurança nacional. A CIA também foi autorizada a se engajar em operações clandestinas, a pedido do presidente. Nestes casos específicos, as ações deveriam ser geridas de forma que “se descobertas, o governo dos Estados Unidos pudesse negar qualquer responsabilidade sobre elas.”¹⁷⁰

Os rumores de envolvimento da CIA nos golpes de Estado no Irã em 1953 e na Guatemala em 1954 reforçaram o imaginário de outros povos sobre a agência. A CIA passou a ter “uma fama quase mítica como instrumento de deposição de governos que não gozavam de simpatia pelo governo dos EUA”.¹⁷¹

Na realidade, desenhava-se uma concepção de segurança que implicava em intervenções de caráter múltiplo que o governo estadunidense chamou “resposta flexível”, ou seja, uma estratégia de defesa que previa respostas adequadas aos diferentes tipos de conflito ou supostas ameaças. As forças militares chamadas de *Boinas Verdes* (*Green Berets*), que conduziram o que foi qualificado como contra-insurgência, atuavam em regiões ou países

¹⁶⁸ BEDERMAN, Gail. *Manliness and Civilization: A Cultural History of Gender and Race in the United States, 1880-1917*, Chicago, University of Chicago Press, 1995, p. 18.

¹⁶⁹ *S.H.I.E.L.D.* (*Supreme Headquarters International Espionage Law-Enforcement Division ou Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão*).

¹⁷⁰ Documentação citada por GADDIS, John Lewis. *Op. cit.*, p. 155.

¹⁷¹ *Ibidem*, p. 159.

que estivessem passando por lutas de libertação nacional, através de guerras de guerrilhas.¹⁷² Para o governo, forças convencionais lidariam com guerras limitadas. Armamentos como mísseis mais sofisticados e/ou atômicos serviriam como elementos de dissuasão ou seriam efetivamente utilizadas como armas principais em caso de uma guerra nuclear.

Apesar de criar uma HQ de guerra, a *Marvel* pouco se aventuraria ao longo das demais histórias dessa série a falar sobre a Guerra do Vietnã. A seguir, traçaremos um perfil das revistas da editora que fizeram alguma referência direta ou indireta ao conflito no sudeste asiático.

2.1.1 – As armas de uma guerra permanente: o complexo industrial-militar e a corrida armamentista

A Guerra do Vietnã foi um dos episódios mais marcantes da Guerra Fria. Toda a questão que envolveu a participação estadunidense, as manifestações de protesto que ocorreram em todo país marcaram uma geração, seus meios de comunicação e suas formas de entretenimento. A *Marvel Comics* manteve sua linha editorial comprometida com a Guerra Fria, com a produção de um anticomunismo claro, embora com algumas ambiguidades.

O personagem *Hulk*, por exemplo, expressava uma hostilidade enorme em relação à raça humana, e seu inimigo mais determinado era o exército americano, o que faria dele um cruzado anticomunista improvável. Contudo, ele voltou seus esforços contra os “Reds” em várias ocasiões diferentes.¹⁷³ A maioria dos comunistas da *Marvel* eram vilões centrais das histórias e apenas antagonistas genéricos na Guerra Fria, mas em raras ocasiões os super-heróis da editora se aventuraram no Vietnã.

Embora não tenha se engajado tão profundamente na questão do Vietnã, a *Marvel* criaria um personagem cuja origem estaria relacionada ao conflito da Ásia. Assim, em março de 1963, com roteiro de Stan Lee e de seu irmão Larry Lieber, e com desenhos de Don Heck, um conceituado desenhista da indústria de quadrinhos, surgiu no mercado editorial o *Homem de ferro (Iron man)*.

A primeira aparição do personagem não ocorreu em revista própria do personagem, mas sim na revista *Tales of Suspense* nº 39. Esta revista, já existente no mercado desde 1959, publicava pequenas histórias de ficção científica misturada com o gênero do suspense.

¹⁷² CLIFFORD, J. Garry, HAGAN, Kenneth J. & PATERSON Thomas G.. *American Foreign Relations vol. 2 A History since 1895*. Boston: Houghton Mifflin Company, 2004, p. 328.

¹⁷³ Isto ocorreu em pelo menos três das seis primeiras edições da série *The Incredible Hulk*. Ver BRADFORD, John W.. *Op. cit.*, p. 220.

A origem do *Homem de ferro* encontra-se na história do rico industrial *Anthony “Tony” Stark*, dono das *Indústrias Stark*, produtora e principal fornecedora de material bélico para o governo dos EUA. *Tony Stark* é retratado como um *playboy* milionário que conseguiu sua fortuna através da venda de armas de grande poder de destruição que ele próprio projetava. Mesmo questionado sobre sua fonte de renda provir de um comércio “politicamente incorreto”, *Stark* não se importava com os comentários, e seguia sua vida ao lado de mulheres, bebidas e gozando de prestígio dentro na alta sociedade estadunidense.

Em sua primeira história, *Stark* vai ao Vietnã conferir o andamento de suas criações no campo de batalha. Entre estas invenções estava a utilização do transistor para fins bélicos. Novamente, os autores da narrativa recorrem ao imaginário produzido pela revolução tecnológica. O transistor foi um revolucionário dispositivo, pela sua capacidade de amplificar e modular a tensão e teve um profundo impacto na humanidade. Inicialmente, ele foi utilizado exclusivamente para duplicar as funções de tubos de vácuo, de modo que os rádios e televisores poderiam se tornar mais leves e mais eficientes.¹⁷⁴

Enquanto os cientistas e engenheiros desenvolviam técnicas para a produção de transistores cada vez menores, a sua utilização para cálculos matemáticos levaram ao desenvolvimento de computadores eletrônicos. O transistor de estado sólido é a fonte de vários dispositivos eletrônicos em uso hoje.

Voltando à origem do personagem, durante uma incursão à selva vietnamita, *Tony Stark* cai numa armadilha preparada pelos vietcongues, causando uma explosão que o deixa desacordado. Ao voltar a si, ele descobre que está sendo mantido prisioneiro pela guerrilha. Além disso, estilhaços da bomba atingiram seu peito, ficando alojados próximos ao coração, e a cada momento os estilhaços se deslocam em direção a este órgão. O industrial então descobre que terá o coração perfurado em uma semana.

Contudo, em seu cativeiro, *Stark* recebe uma proposta de seu sequestrador, o líder vietcongue na narrativa, *Wong-Chu*. Ele propõe que *Tony* crie uma poderosa arma de guerra e em troca, promete realizar uma cirurgia que salvaria o americano. *Stark* mesmo não acreditando na promessa de *Wong-Chu* resolve colaborar, mas pensando em um armamento que ele mesmo poderia usar para fugir dos vietcongues. Para realizar seu plano, *Stark* ainda recebe a ajuda do renomado físico *Yinsen*, vietnamita opositor ao governo comunista, e também mantido prisioneiro.

¹⁷⁴ KAKALIOS, James. *The physics of superheroes*. New York: Gotham Books, 2005, p. 257.

Com o passar dos dias, *Stark* e *Yinsen* criaram uma proteção peitoral capaz de manter o coração do estadunidense batendo, impedindo que os estilhaços o alcançassem. Juntamente com a proteção, os dois criaram uma armadura de ferro para o corpo todo de *Tony* que o tornaria poderoso o suficiente para combater seus inimigos.

Para ganhar tempo até que a armadura estivesse totalmente carregada e pronta para funcionamento, o professor *Yinsen* se atira na frente das tropas de *Wong-Chu*, sendo morto em seguida. Assim, jurando vingar sua morte, *Tony Stark* parte para o ataque contra os assassinos de seu companheiro, e em seu primeiro ato como super-herói ele derrota *Wong-Chu* e destrói a base militar vietcongue onde foi mantido prisioneiro. Nasce a lenda do *Homem de ferro* (Figura 21).

A primeira armadura do personagem em muito lembrava a de um robô das histórias de ficção científica. E um dos grandes desafios dos desenhistas era conseguir transmitir as emoções que o *Homem de ferro* estaria passando por trás da máscara. Em um primeiro momento, dada esta dificuldade, os artistas procuraram mecanismos que permitissem ao leitor identificar os sentimentos do personagem mesmo sem ver suas feições.

Originalmente, sua armadura que não tinha tanta mobilidade, e possuía uma cor acinzentada que não concede qualquer destaque a seu corpo. Portanto, a solução encontrada quando o *Homem de ferro* está presente é criar personagem de aparência estapafúrdia para contrastar com ele.

No caso da figura 21, este personagem está representado no vilão *Wong-Chu*, de aparência gorda, feia e com a pele em tons amarelados ressaltando sua origem asiática. A ação do *Homem de ferro* na página destacada gera algumas sequências cômicas, como quando ele gira o vilão no ar e o arremessa longe. É uma cena típica de desenhos animados para crianças, mas que permite ao leitor se envolver com a narrativa, mesmo sem ver o rosto do herói.

Anos mais tarde, os desenhistas da *Marvel* conseguiram ampliar as técnicas para o leitor poder visualizar as expressões faciais de personagem com o rosto encoberto como veremos mais à frente.

A partir de então, o personagem se serviu de uma dupla função vital no complexo industrial militar dos EUA, cuja existência constitui o pano de fundo da narrativa. Como *Tony Stark*, ele serve como inventor de armas. Como *Homem de ferro*, ele frustra os planos de agentes comunistas e combate super-vilões soviéticos em “simbólicas lutas da Guerra Fria de poder e vontade.”¹⁷⁵

¹⁷⁵ WRIGHT, Bradford W.. *Op. cit.*, p. 222.



(Figura 21) *Tales of Suspense* n° 39 (Março de 1963).

Nascido nas selvas do Vietnã, o Homem de ferro derrota seu primeiro adversário comunista.

Noam Chomsky explica que o complexo industrial–militar americano foi consolidado durante o governo de Dwight Eisenhower.¹⁷⁶ Para Chomsky, sua essência consistia em um Estado cujo principal mecanismo institucional era um sistema de gestão industrial criado para dar respaldo à indústria de alta tecnologia. Assim,

(...) Essa dádiva crucial feita aos dirigentes de empresas foi a função nacional do sistema do Pentágono (incluindo a NASA e o Departamento de Energia, que controla a produção de armas nucleares); os benefícios estenderam-se à indústria de

¹⁷⁶ Essa expressão, que se disseminou entre os mais críticos do governo dos EUA e da guerra do Vietnã, foi utilizada pelo próprio Eisenhower em seu discurso de despedida, quando alertou para o poder crescente dessas forças que escapavam ao controle dos cidadãos.

computadores, aos produtos eletrônicos em geral e a outros setores da economia industrial avançada.¹⁷⁷

Durante a Guerra Fria e principalmente a partir dos anos 1960 ficaram mais estreitas as relações entre o complexo industrial-militar, as políticas de governo e as corporações científicas. Ainda sobre a indústria bélica, o filósofo húngaro Istvan Mészáros¹⁷⁸ diz que, no contexto da Guerra Fria, o complexo industrial militar possibilitou que o capital empregado fosse deslocado para um patamar superior aos obstáculos à sua expansão no pós-guerra, pois ele ampliou a produção sem necessariamente ampliar o mercado consumidor.

Isto se explica a partir de que essas armas eram compradas para não serem utilizadas, pois sua utilização implicaria na extinção da humanidade. Elas se realizaram enquanto mercadorias não pelo consumo, mas pela sua venda o que submeteu a demanda à produção, já que o mercado bélico não era mais o consumidor individual, mas sim o Estado que operava através de encomendas e contratos de longo prazo.

A base deste grande investimento na indústria bélica corresponde ao famoso memorando NSC 68. Este documento, lançado em 1950, pouco antes da Guerra da Coreia, aponta para ações que serviriam para ganhar a dianteira contra a União Soviética em todos os campos de atividades possíveis. O documento assinala para a necessidade de elevação abrupta dos gastos militares para algo em torno de 50% do orçamento nacional, alcançando, assim, índices de investimentos somente comparáveis aos assumidos durante a Segunda Guerra Mundial.¹⁷⁹

Chomsky afirma que o memorando NSC 68 é considerado fundamental para a Guerra Fria. Ele contém expressões como “a sobrevivência do mundo livre”; “uma luta de dois pólos opostos: um mal absoluto, e outro, a sublimidade”; e que o propósito fundamental dos EUA “é garantir a integridade de nossa sociedade livre.” Para ele, o documento pleiteava um aumento no número de armamentos como uma demonstração prática de integridade e de vitalidade do sistema estadunidense, que significaria a salvação. Isto possibilitaria frustrar a concepção soviética e acelerar a decadência do regime comunista.¹⁸⁰

Neste sentido, as histórias do *Homem de ferro* giravam em torno da dinâmica deste complexo industrial-militar, e a corrida armamentista entre EUA e URSS, combinando com o clima da Guerra Fria. De todos os personagens criados pela *Marvel*, o *Homem de ferro* se tornou o mais engajado na política externa americana, principalmente pelas ações de seu *alter*

¹⁷⁷ CHOMSKY, Noam. *Contendo a democracia*. Rio de Janeiro: Record, 2003, p. 36.

¹⁷⁸ MÉSZÁROS, Istvan. *Para além do Capital*. São Paulo: Boitempo, 2002, p. 53.

¹⁷⁹ O documento está na íntegra em <http://www.mtholyoke.edu/acad/intrel/nsc68.htm>. Acessado em 05 de julho de 2010.

¹⁸⁰ CHOMSKY, Noam. *Op. cit.*, p.26-7.

ego Tony Stark. O personagem era ambíguo, já que suas posturas eram claramente apresentadas como politicamente incorretas: o enriquecimento pela venda de armas para o governo, e atitudes próprias de um *playboy* com fama de mulherengo. Ao mesmo tempo, como *Homem de ferro* ele se passa como guarda-costas de sua empresa para despistar que *Stark* é, na verdade, o próprio *Homem de ferro*. Assim, ele se redime usando suas invenções na luta contra o mal, entendendo-se este “mal” como os regimes comunistas inimigos dos EUA.

As histórias do personagem se notabilizaram pela constante temática da espionagem industrial. Nelas, seus adversários eram cientistas comunistas que tentavam descobrir e roubar os projetos de *Stark* para ampliar o poderio militar soviético. A espionagem industrial é frequentemente relacionada a métodos como escutas telefônicas, roubo de documentos, infiltração de altos executivos, chantagens de executivos das empresas rivais, entre outras práticas.

Durante a Guerra Fria, a prática da espionagem foi de fato muito comum. Embora a temática das histórias aponte a espionagem apenas para o lado soviético, é notório que ambos os lados envolvidos no conflito ideológico realizavam tal atividade. Um caso conhecido foi o *Projeto Echelon*. Este foi um sistema de vigilância e interceptação de dados operado por agências de inteligência de cinco países: Austrália, Reino Unido, Estados Unidos, Canadá e Nova Zelândia. O *Echelon* data de 1971 e foi elaborado de acordo com o tratado UKUSA, de 1947. *Experts* dizem que o *Echelon* podia interceptar qualquer mensagem enviada por ondas de rádio de qualquer lugar no mundo.¹⁸¹

Na revista *Tales of Suspense* nº 46 de outubro de 1963, os leitores do *Homem de ferro* são apresentados ao vilão *Dínamo Escarlata* (*Crimson Dynamo*), um cientista russo especialista no controle da eletricidade chamado *Anton Vanko* contactado pelo próprio Nikita Krushev para atuar em solo americano. Novamente, o então líder da URSS não tem seu nome mencionado, apenas sendo referido como “camarada líder”. Além disso, Krushev é retratado como um líder nervoso e receoso de contar com a ajuda de *Vanko* pela inteligência demonstrada pelo cientista, pensando até mesmo em assassiná-lo após a missão.

Usando uma armadura tão poderosa quanto a do *Homem de ferro*, o *Dínamo Escarlata* inicia uma série de sabotagens de armas criadas por *Stark* com o objetivo de culpá-lo frente às autoridades governamentais estadunidenses. O industrial então resolve investigar o caso, descobrindo o envolvimento do russo nas sabotagens. Após uma luta entre os dois, o americano aprisiona o soviético e o vence logo depois.

¹⁸¹ FRIDELL, Ron. *Spy Technology*. Minneapolis: Lerner Publications, 2007, p. 20.

O que temos na história a seguir é um desfecho pouco convincente pela reação ingênua do russo, facilmente ludibriado pelo seu oponente. Assim, podemos dizer que a trama toda é ingênua, como são em geral as demais, e quer transformar todo antagonismo econômico, político, ideológico e militar daquele contexto num antagonismo entre dois seres que podem se superar e enxergar “a verdade”

Após prender o *Dínamo Escarlata* entre árvores que foram derrubadas ao seu redor, o *Homem de ferro* finge ameaçar mergulhar os dois na Baía de Hudson, o que faria com que ambos fossem eletrocutados com suas armaduras. Diante desta situação, o russo implora por sua vida e se rende. O estadunidense, então, decide mostrar para ao *Dínamo* uma conversa que Khrushchev teve com seus subordinados:

“Lembrem-se camaradas! **Aproveitem** o instante que Vanko retornar e metralhem ele! Eu não posso dar qualquer chance do Dínamo Escarlata ser mais popular do **eu!** Vanko tem que ser **liquidado!**”¹⁸²

Na realidade, a gravação mostrada ao russo foi feita pelo próprio *Homem de ferro* no momento em que ele aprisionou o *Dínamo*, imitando a voz do líder soviético. Stan Lee criou um personagem que ingenuamente acreditou em seu oponente, sem ao menos desconfiar de suas intenções. Ainda mais: o *Dínamo* agradece ao americano por tê-lo ajudado a enxergar os “reais motivos” da URSS.

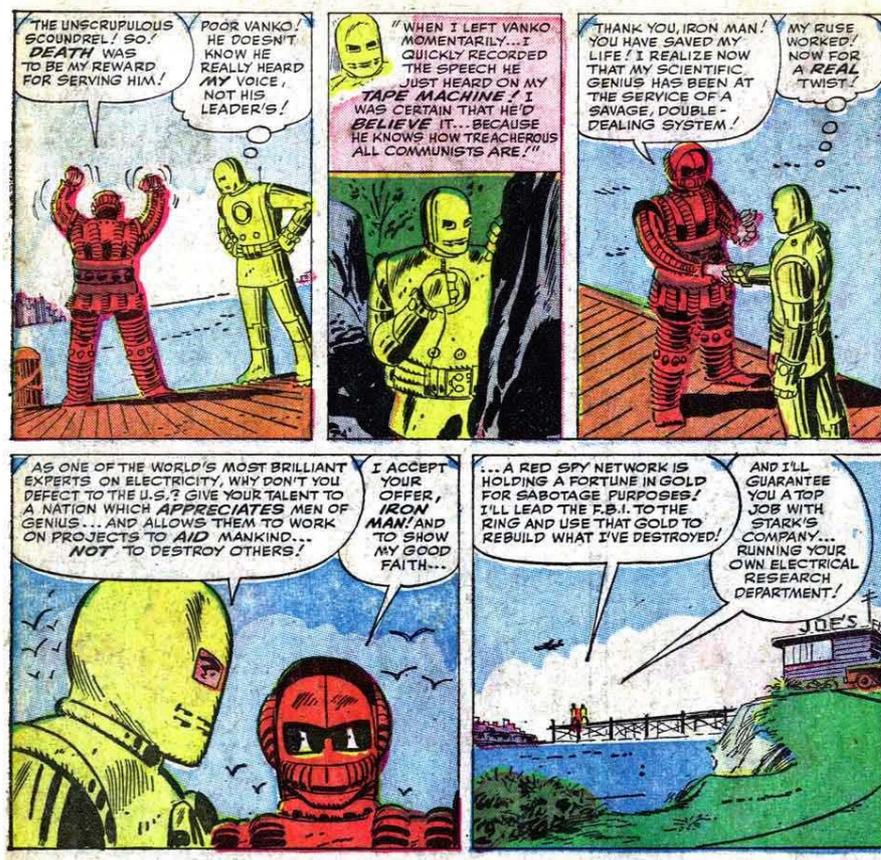
Logo, o *Homem de ferro* faz uma proposta para que *Vanko* passe a trabalhar para os EUA, país que, segundo a fala do herói americano “aprecia homens com intelecto superior”, numa direta referência à deserção de cientistas de países socialistas, e pede que o soviético siga os americanos “em projetos que ajudem a humanidade e não para destruir os outros povos.”¹⁸³ *Vanko* aceita prontamente e deserta para os EUA, prometendo entregar todos os planos de espionagem soviética (Figura 22).

Na imagem, podemos perceber uma leve sorriso no capacete do *Homem de ferro* no segundo quadro. Esta já era uma das formas gráficas utilizadas para o leitor visualizar as expressões do herói. Por se tratar de um objeto inanimado, os efeitos na arte visual tiveram que ser sutis para que o desenho ficasse mais atraente e verossímil. O sorriso sugeria numa linguagem não verbal mais direta o deboche do americano por conseguir enganar seu oponente soviético de uma maneira pueril.

¹⁸² LEE, Stan. *Iron man faces the Crimson Dynamo!*. IN: Tales of suspense n° 46. Marvel Comics: Outubro de 1963, p.12. (Os grifos estão no original)

¹⁸³ *Ibidem*, p. 13. (INGLÊS)

O cenário em volta dos dois exprime a calma da cena de conciliação. A tranquilidade do mar ao fundo com gaviotas voando em um céu azul sempre foi pintado por vários artistas para transmitir uma sensação de paz. Naquele momento, uma paz está sendo selada e um ex-inimigo de considerável valor passa para o lado dos americanos.



(Figura 22) *Tales of Suspense* nº 46 – Outubro de 1963.
O momento de deserção do Dínamo Escarlate para os EUA.

Dessa forma, o conflito político, econômico, ideológico da guerra fria é diluído na oposição entre dois contendores e resolvido simbolicamente com a “conversão” do representante da URSS, que não seria essencialmente e irremediavelmente mau, apenas não estaria consciente da maldade do sistema pelo qual lutava. A mentira do *Homem de ferro* poderia ser justificada por ser, no fundo, uma verdade. Logo, os fins justificariam plenamente os meios. Os temores sociais eram, assim, aplacados com a vitória do bem sobre o mal.

Alguns números da revista mais a frente, o governo russo resolve assassinar *Anton Vanko* por traição à pátria, valendo-se de uma dupla de espíões, *Natasha Romanova*, a *Viúva Negra* (*Black Widow*), personagem da qual falaremos mais adiante neste capítulo e *Bóris*

Turgenev, que faz uma única aparição na história da *Marvel*, vestindo a armadura de *Dínamo Escarlata*, mas que acaba morrendo junto com *Vanko* em uma luta ente os dois.¹⁸⁴

2.1.2 - Uma guerra (quase) sem heróis

A Guerra do Vietnã foi uma guerra temida pelos soldados americanos, não só por estarem em um local desconhecido, mas também pelo fato do local de combate ser uma floresta densa e tropical, terreno para o qual os soldados estadunidenses não estavam preparados.

O conflito no sudeste asiático não foi apenas um confronto militar entre exércitos nacionais, mas partiu e ao mesmo tempo impulsionou uma profunda revolução social. Era um símbolo dos novos tempos, que evidenciava o desgaste do império americano e as potencialidades da aliança das revoluções populares do Terceiro Mundo com as nações socialistas industrializadas.¹⁸⁵

No período de escalada da guerra, entre 1965-1968, ocorreu muito derramamento de sangue sob o povo vietnamita. Seguindo a questionável estratégia questionável de "desgaste" das tropas inimigas, forças americanas e sul-vietnamitas bombardearam e destruíram vilas que abrigavam suspeitos vietcongues. Centenas de milhares de civis morreram e muitos decorrente dos ataques de bombas napalm em áreas chamadas de "zonas francas de fogo." Assim, para destruir os suprimentos de comida do inimigo e expor seus esconderijos, as equipes estadunidenses pulverizaram produtos químicos, como *Agent Orange* sobre plantações e florestas, destruindo a paisagem e inadvertidamente expondo os soldados americanos ao herbicida.¹⁸⁶

Se, em movimentos contestadores de outros países, a Guerra do Vietnã foi um dos aspectos presentes, nos EUA ela se constituiu no aspecto central. A ela estiveram ligados eventos marcantes como os distúrbios e protestos radicais dos negros e de outras minorias, a campanha política para a Presidência, a revolta dos estudantes e a difusão da contracultura.

Devemos ter em mente que as revistas não se fazem num vácuo desligado dos acontecimentos sociais. As narrativas procuravam atingir um determinado público cuja

¹⁸⁴ LEE, Stan & KOROK, N.. "The Crimson Dynamo strikes again". IN: Tales of Suspense nº 52. Marvel Comics: Abril de 1964.

¹⁸⁵ VIZENTINI, Paulo G. Fagundes. A Guerra Fria. In: REIS Filho, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge & ZENHA, Celeste (Orgs.). *O século XX vol. 2 – O Tempo das crises: Revoluções, fascismos e guerras*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000, p. 216.

¹⁸⁶ CLIFFORD, J. Garra, HAGAN, Kenneth J. & PATERSON Thomas G.. *Op. cit.*, p. 349.

influência no rumo dos personagens passou a ser considerada. Em depoimento para um documentário, Stan Lee explica que criou um novo tipo de relacionamento entre o leitor e os criadores das narrativas logo nos primeiros anos da *Marvel Comics*.¹⁸⁷ Entre outras medidas que Lee elaborou estava exibir os créditos aos artistas antes do início de cada história. Assim, o leitor saberia quem eram os responsáveis pelo material que consumia.¹⁸⁸

Para manter um clima de informalidade, Stan dava apelidos aos seus colegas de profissão que apareciam nos créditos, o que fazia com que o público jovem se sentisse mais identificado e próximo.¹⁸⁹ Soma-se a isso a criação da coluna *Marvel Bullpen Bulletins* que trazia informações sobre a editora e sobre as demais revistas que estariam no mercado no mês referente a publicação do *Bulletin*. Dentro do boletim, a coluna *Soapbox* funcionava como um editorial que o próprio Stan Lee escrevia.¹⁹⁰

Além disso, um ponto importante que se deve destacar diz respeito às seções de cartas dos leitores. Estas seções das revistas foram criadas para fortalecer os elos de ligação entre os editores e o público consumidor. Para isso, Stan Lee pensou em fazê-la de maneira diferente.

Dando continuidade ao objetivo de marcar a informalidade, ele tomou uma série de medidas: substituiu a palavra editor por seu próprio nome, logo o jovem, publico alvo, poderia saber com quem falava através das cartas; os leitores eram também referidos por apelidos; e respondia as cartas, sempre que possível de maneira jocosa. Deste modo, era dada à correspondência um tom mais de amizade calorosa.

Neste sentido, é interessante perceber que a revista mesmo defendendo que os americanos estavam do “lado certo” na Guerra Fria, tinha consciência que entre os leitores havia conflitos de opiniões. O apoio à guerra já havia dado mostras de que estava longe de ser majoritário e muito menos “unânime”, pois somente em 1968, que a maioria ficou contra a guerra). Logo, a Guerra do Vietnã representou claramente um ponto de inflexão em termos de política externa, sendo considerada inclusive como a maior responsável pela quebra do consenso social e bipartidário. Pois, de peça fundamental do compromisso dos EUA com sua política de contenção do comunismo, o conflito se tornou um tormento para o governo

¹⁸⁷ Em janeiro de 1963, na seção de cartas da revista *The Fantastic Four* nº 10 veio com um aviso de que a partir daquele número, Stan Lee e Jack Kirby substituiriam a palavra editor por seus nomes, por entender que seus leitores já os conheciam suficientemente para usar a informalidade.

¹⁸⁸ *Stan Lee: Mutantes, Monstros & Quadrinhos*. Scott Zakarin. EUA: Columbia Tristar Entertainment, 2002. 95 min. DVD, color.

¹⁸⁹ Os apelidos variavam mesmo quando se referia a um mesmo artista. Como alguns exemplos podemos citar: Sovereign of script (Soberano do roteiro); Prince of pencilling (Príncipe do lápis); Emperor of inking (Imperador da tinta); Illustrator without peer (Ilustrador sem igual), entre outros.

¹⁹⁰ *Stan Lee: Mutantes, Monstros & Quadrinhos*. Scott Zakarin. EUA: Columbia Tristar Entertainment, 2002. 95 min. DVD, color.

estadunidense e uma expressão não apenas do fracasso, mas também do despropósito dessa política.¹⁹¹

Para este trabalho, enfocamos a opinião dos leitores sobre os personagens da Marvel em suas respectivas revistas. No caso do *Homem de ferro*, as cartas foram localizadas na seção *Mails of Suspense* da revista *Tales of Suspense* que publicava as histórias do herói. A seção só começou a circular na revista a partir do número 59, não coincidentemente na mesma edição que a *Tales of Suspense* começou a publicar as histórias solo do *Capitão América*.

Nosso esforço se concentrou na seção *Mails of Suspense* desde a edição 59 até a 99 alternadamente concedendo especial atenção às cartas referentes às histórias com conteúdo mais explicitamente político, como a visão dos leitores o simbolismo dos heróis, situações de confronto contra os vilões, entre outros.¹⁹²

No total, foram analisadas cerca de 78 cartas contidas em vinte diferentes edições. Em sua maioria, eram leitores que elogiavam o roteiro das histórias, bem como os desenhos, fazendo inclusive sugestões a respeito dos uniformes dos personagens, ou apontando o que consideravam falhas de continuidade nas narrativas de uma edição para a outra.

Contudo, também houve posicionamento mais explicitamente político por parte do público. Mesmo sem poder determinar a idade de cada leitor que escreveu as cartas, nota-se algumas vezes que as cartas são escritas com uma linguagem mais rebuscada. Assim, elas indicam que os leitores que as escreveram teriam uma idade mais avançada, e possuiriam de um nível de escolaridade superior ao que se poderia supor de um público consumidor de *comics*.

De um modo geral, todas as regiões apareciam representadas nas cartas, inclusive com algumas procedentes de fora do território americano. A grande maioria era de homens, mas a quantidade de mulheres escrevendo não era desprezível. Cerca de 15% se identificavam como mulheres.

Determinadas cartas foram enviadas por estudantes universitários. Logo, podemos concluir que, mesmo voltada para crianças e adolescentes, as revistas tinham um público adulto já na década de 1960, provavelmente composto por leitores que acompanhavam as narrativas desde a infância. Destes leitores vinham os comentários relacionados às questões de política externa e interna.

¹⁹¹ Conforme já citado na introdução deste trabalho: WITTKOPF, Eugene. Apud AZEVEDO, Cecília, IN: Sob fogo cruzado: a política externa e o confronto de culturas políticas. IN: BICALHO, Maria Fernanda; GOUVÊA, Maria de Fátima; SOIHET, Raquel. *Culturas Políticas: ensaios de história cultural, história política e ensino de história*. Rio de Janeiro: MAUAD, 2005, p. 388

¹⁹² Como este trabalho está privilegiando os conflitos externos e internos, utilizamos este o parâmetro como guia na seleção das histórias.

Percebemos que os leitores ficaram divididos com relação ao conteúdo das narrativas focadas nos conflitos ideológicos da Guerra Fria. Alguns se manifestaram a favor dos heróis americanos e do “lado correto” desta guerra. Em 1965, um leitor da Virgínia chega a sugerir que os editores deixem o *Homem de ferro* mais concentrado na luta contra o comunismo, ao invés de combater “seus ordinários vilões fantasiados”.¹⁹³

Outras cartas se concentram no *Capitão América* e toda a concepção simbólica de patriotismo que traz o personagem. Em geral, estes leitores se dividem em debates sobre se as histórias do *Capitão* devem ser passadas na época da Segunda Guerra, ou concentradas na década de 1960. É interessante perceber que os *comics* afetam os leitores de maneira diversa e que esse público também era mais diverso do se poderia esperar. Em 1964, um leitor se identifica dizendo que tem 32 anos de idade. Na realidade, o leitor do Alabama lembra seus tempos de infância quando colecionava as revistas do *Capitão América* na época de seu surgimento. E sua satisfação ao ver que o herói que ele lia voltara à ativa.¹⁹⁴

Em outra carta, uma leitora de Long Island, no Estado de Nova York, já começa dizendo que a carta seria um pouco estranha. Ela se apresenta como mãe de três meninos, e leitora do *Capitão* quando criança. Elogiando a *Marvel*, ela diz acreditar que as revistas não traziam qualquer dano às crianças, e ressalta ainda que é universitária. Pede que as histórias abordem mais a vida privada do *Capitão América*, para que possa fazer o contraponto com a vida dele nos anos 1940, pois os filhos têm esta curiosidade.¹⁹⁵

Estas cartas reforçam nossa ideia de que os *comics*, embora voltados ao público jovem, tem adultos como admiradores tanto do trabalho artístico quanto do próprio conteúdo político e ideológico das narrativas. Ao mesmo tempo, que vão de encontro à nossa ideia de que estas narrativas acompanharam o desenvolvimento de alguns estadunidenses desde quando eram crianças. Neste caso, a infância desses leitores ocorreu na época do surgimento dos quadrinhos de super-heróis à época da Segunda Guerra, e mesmo com a decadência dos super-heróis na década de 1950, os leitores permaneceram fiéis aos heróis de sua infância.

Contudo, algumas cartas também trouxeram críticas com relação à condução das narrativas relacionadas à luta contra o comunismo. Como exemplo desta participação crítica dos leitores, em uma carta de 1966, um leitor condena a invasão do *Homem de ferro* de uma base aérea chinesa à procura de um inimigo em edições anteriores, o que poderia servir como um fermento ideológico perigoso, estimulando um antagonismo que, segundo ele, poderia

¹⁹³ Seção *Mails of Suspense* IN: Tales of Suspense nº 66. Marvel Comics: Junho de 1965.

¹⁹⁴ Seção *Mails of Suspense* IN: Tales of Suspense nº 59. Marvel Comics: Novembro de 1964.

¹⁹⁵ Seção *Mails of Suspense* IN: Tales of Suspense nº 65. Marvel Comics: Maio de 1965.

fomentar uma nova guerra mundial. Inclusive, ele é sarcástico ao pedir que os editores se pusessem no lugar dos chineses e imaginassem como se sentiriam se o mesmo ocorresse em solo americano.¹⁹⁶

Vale destacar nas cartas as divergências quanto ao Vietnã. Quando passou a ter sua própria revista, o *Capitão América* passou a atrair número maior de leitores. Enquanto alguns pediam o envolvimento direto do *Capitão América* na guerra, outros pediam que ele continuasse afastado do conflito na Ásia. Assim, a seção de cartas da revista *Captain America*, chamada *Let's Yap with CAP* foi palco de intensos debates sobre a configuração patriótica do personagem.

Entre uma delas destacamos a do leitor Albert Rodríguez da Califórnia, na qual ele fala que o personagem é um herói ultrapassado, e, segundo suas palavras, “um tipo de homem que vive para lutar por sua marca pessoal associação à liberdade” que acredita nos “monges da guerra” do passado e apenas reproduz seus atos nos dias de hoje.

É interessante perceber que seu sobrenome sugere uma ascendência latina. Por ser da Califórnia, pode-se supor que se trata de um imigrante, ou filho de imigrantes da América Latina. Pertencente a um grupo étnico minoritário dos EUA, o leitor enumera uma série de discursos do personagem que reforçam sua ideia do *Capitão* como defensor do *Establishment*.¹⁹⁷

A carta de Rodríguez provocou reação imediata por parte de outros leitores. Edições posteriores apresentaram cartas de leitores criticando duramente Rodríguez. Um deles afirma que o mundo não é “um lugar seguro e pacífico”, e que uma HQ para ser boa precisa de personagens que lutem pelo bem e por seu país.¹⁹⁸ Outro leitor afirma que o *Capitão* é um idealista pautado nos princípios de liberdade e de glória da *Marvel Comics*.

No total de vinte edições analisadas de *Captain America* contadas a partir da de número 110 com a carta de Rodríguez, contabilizamos um total de catorze cartas discutindo a respeito do envolvimento ou não do *Capitão América* no Vietnã ou sobre o patriotismo que o personagem inspira. Destas catorze cartas, sete eram a favor do personagem ser retratado na guerra, e seis contrárias à configuração do personagem como uma encarnação do idealismo e do patriotismo nos termos propalados pelo *establishment*. Houve ainda uma que se pode considerar neutra, que preferiu se abster de um posicionamento por um ou outro lado preferindo discutir o que se deve fazer para alcançar um mundo melhor.

¹⁹⁶ Seção *Mails of Suspense* IN: Tales of Suspense n° 81. Marvel Comics: Setembro de 1966.

¹⁹⁷ Seção *Let's yap with CAP*. IN: Captain America n° 110. Marvel Comics: Fevereiro de 1969.

¹⁹⁸ Seção *Let's yap with CAP*. IN: Captain America n° 114 -5. Marvel Comics: Junho/Julho de 1969.

O que aparece como traço comum nestas cartas a favor do personagem é o lamento pela diminuição da propaganda anticomunista da *Marvel* e uma visão positiva do *Capitão América* como encarnação desse propósito. Os autores das cartas acreditam que os combates no Vietnã não são contra o povo vietnamita, e sim contra o comunismo. Assim como a Segunda Guerra seria contra a ameaça nazista, e não contra a Alemanha. São cidadãos estadunidenses que acreditam no dever dos EUA de defender o mundo dos inimigos da liberdade e da democracia.

Esta constatação nos remete à chamada “maioria silenciosa” do ex-presidente Richard Nixon. O então presidente americano tornou famoso este termo para designar o grande número de americanos que não estavam protestando contra a Guerra do Vietnã, não apoiavam a revolução contracultural dos anos 60, e eram apenas americanos pacatos que queriam estabilidade.

A expressão “maioria silenciosa” passou a integrar o vocabulário político mundial, sendo, em geral, utilizada por movimentos e partidos conservadores que consideram que a maioria da população é ordeira e pacífica, e que não é representada pelos valores dos grupos radicais que promovem protestos e demonstrações de rua.¹⁹⁹

Contudo, mesmo considerando as vozes que questionam o envolvimento no Vietnã, elas apresentam argumentos curiosos. Destacamos uma delas de um leitor da cidade de Nova York, na qual ele expõe que os EUA somente entram em uma guerra quando atacados. No caso do Vietnã, afirma ele, o país se intrometeu em um conflito entre facções asiáticas. Os verdadeiros inimigos estariam dentro de casa: a pobreza, a injustiça, a raiva que nasce da frustração. Assim, a partir do momento que os EUA intervêm num conflito distante, eles permitem que os “vermelhos” como os russos e os chineses se unam contra os estadunidenses.²⁰⁰ Ou seja, mais uma vez a reprovação é dirigida à maneira equivocada de conduzir o combate ao comunismo, não ao combate em si mesmo.

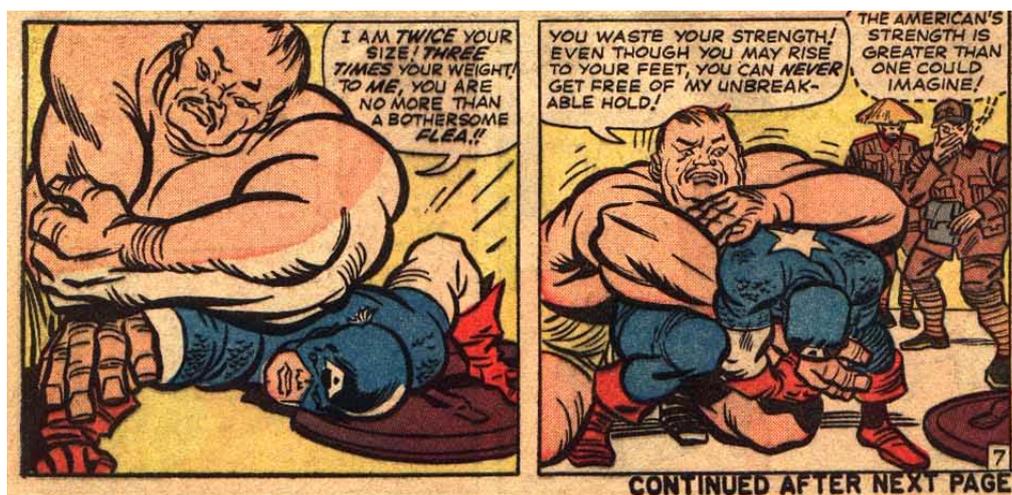
Em função da baixa frequência de histórias com essa temática, é possível afirmar que o *Capitão* de fato não se engajou de corpo e alma na guerra. Contudo, poucos meses depois de voltar à ativa nos quadrinhos, o herói fez uma viagem até o Vietnã. Sua missão era resgatar um piloto estadunidense que fora capturado pelas tropas vietcongues. Mas a narrativa que se segue inclui manifestações da convicção pelo herói do já mencionado “lado certo” da guerra.

¹⁹⁹ Para mais informações ver BAUDRILLARD, J. *À sombra das maiorias silenciosas: o fim do social e o surgimento das massas*. São Paulo: Brasiliense. 1993.

²⁰⁰ Seção *Let's yap with CAP*. IN: *Captain America* nº 127. Marvel Comics: Julho de 1970.

Mesmo em desvantagem numérica, o *Capitão* chega a derrotar três adversários ao mesmo tempo, antes de enfrentar (e vencer) o general responsável por aquela localidade.²⁰¹

Tratava-se de um lutador de sumo que entra numa luta corporal com o americano. Isto retrata a visão estereotipada dos orientais. Mesmo se tratando de uma luta japonesa, Stan Lee a retrata como integrante da cultura vietnamita (Figura 23).



(Figura 23) *Tales of Suspense* nº 61 – Janeiro de 1965.

Em uma viagem ao Vietnã, o *Capitão América* se depara com vilões asiáticos estereotipados.

O vilão da história é mostrado com duas vezes o tamanho do *Capitão América*. Apesar disso, o herói consegue reagir, e com bravura derrota seu adversário. Na imagem vemos o general tentando imobilizar o americano, porém este consegue concentrar suas forças para vencer seu oponente.

O tamanho desproporcional entre os dois personagens é simbólico, pois indica que não importa o tamanho físico, mas a força moral, que potencializa a física e garante a vitória do herói estadunidense no final. No segundo quadro podemos perceber a incredulidade dos soldados vietnamitas diante da força do *Capitão*. Suas pernas flexionadas demonstram a sua reação acompanhada da hesitação do vilão que não consegue mais controlar o corpo do herói. O desenhista Jack Kirby exhibe os tremores do vietnamita através de sutis traços na cor preta no entorno de seu corpo.

No final da luta, o *Capitão América* realiza uma jogada de futebol americano, deixando seus inimigos atônitos e, por fim, ele os derrota e, de quebra, liberta o prisioneiro. Mais uma vez, a narrativa mostra a “superioridade estadunidense” novamente triunfando sobre o “lado errado” da guerra.

²⁰¹ LEE, Stan. *The strength of the sumo!* IN: *Tales of Suspense* nº 61. Marvel Comics: Janeiro de 1965.

Naquela altura, em 1965, a escalada da guerra estava ainda em seu início e as demonstrações contra a guerra ainda não tinham chegado a seu ápice. De todo modo, a narrativa pode representar a superioridade numérica dos vietcongues, mas também representaria sua fraqueza estratégica, razão pela qual a vitória dos estadunidenses seria certa, como indicava o discurso oficial.

Até 1967, a *Marvel* enviaria outros dois de seus heróis para uma rápida intervenção no conflito do sudeste asiático. Em 1965, na revista *Journey into Mystery* nº 117, Thor vai até o Vietnã em busca de pedras místicas que comprovariam o plano de destruição de *Loki*, seu meio-irmão e maior inimigo. Ao chegar a terras vietnamitas, *Thor* é abatido pela artilharia pesada dos vietcongues e é resgatado por uma família de camponeses que se protegem dos comunistas.

Após receber cuidados médicos, *Thor* decide fazer uma busca com sua identidade de *Donald Blake*, e é capturado pelos vietcongues. Já na base militar, ele descobre que o chefe da guerrilha local pertence à família de camponeses que o acolheu. Família esta que também é feita prisioneira. Logo, acontece uma discussão entre o comandante e sua família. Por fim, no auge da briga, o líder comunista atira com uma pistola em direção ao seu irmão, mas sua mãe se põe na frente dele, e o vietcongue mata os dois. Nas palavras do vietnamita dirigidas a seu irmão: “Não! **Não!** Eu sou o **comandante** aqui! Você não importa! **Ninguém** importa! Apenas a causa comunista é importante! Pessoas não significam **nada!** Vidas humanas não significam nada!”²⁰²

Contudo, o choque ao ver seus familiares mortos por sua arma, desperta o comandante vietcongue, que prontamente se diz arrependido do que fez. A narrativa conduz o leitor às atitudes de um homem louco, cego por acreditar em uma ideologia “errada” na visão do roteirista. No último ato da história, *Thor* jura voltar para vingar a morte de inocentes no Vietnã: “Eu retornarei, e quando eu voltar, o martelo de *Thor* será ouvido em cada aldeia – em cada casa – e em cada coração desta terra torturada!”²⁰³

O comandante então toma uma atitude drástica. Entendendo agora que trouxe morte para sua família e desonra para seu nome, ele decide acabar com sua própria vida atirando no enorme arsenal bélico que sua base escondia. Assim, segundo suas palavras, foi o comunismo

²⁰² LEE, Stan. “*Into the blaze of battle!*” IN: *Journey into Mystery* nº 117. Marvel Comics: Junho de 1965, p. 14. (Os grifos estão no original).

²⁰³ *Ibidem*, p. 16.

que o transformou em um ser brutal, e com sua morte, “o comunismo pode desaparecer da face da terra e da memória da humanidade!”²⁰⁴

Mais uma vez usa-se na narrativa o artifício do sacrifício do comunista, quando este enxerga os seus erros. Neste sentido, personagens como o *Guardião Vermelho*, o cientista *Anton Vanko* e o comandante vietcongue da história do *Thor* morrem por enxergar a “verdade”, o “lado certo” da disputa. Pelas narrativas da *Marvel Comics*, eles morrem como homens de honra, sujeitos que dão suas vidas em favor do direito de liberdade de cada indivíduo. Trata-se de uma narrativa que segue a simbologia cristã de redenção do pecador. A mensagem do pecado e a possibilidade de redenção são levadas pelo herói americano.

Os quadrinhos da *Marvel*, apesar das polêmicas registradas na seção de cartas, resgatam a guerra, ao realizar histórias isoladas. O significado da guerra pode conter contradições, mas ao incorporar a disposição heróica de seus personagens, a editora transmitiu uma exaltação ao sentido de missão de levar a “liberdade” para os povos oprimidos.

2.1.3 - Um *mea culpa*

As revistas da *Marvel* alcançavam leitores além das fronteiras dos EUA. Em 1968, um soldado americano no Vietnã de nome Ronald Williams escreveu uma carta aos editores apontando um erro na descrição de uma arma que apareceu em um helicóptero que levava o *Homem de ferro* e os soldados estadunidenses numa das histórias publicadas pela editora. O leitor-soldado foi capaz de apontar um erro na identificação da metralhadora pela descrição da sua capacidade de disparos.²⁰⁵

Esse caso ilustra a identificação do leitor, que buscava nas revistas uma representação fiel da realidade e que, supostamente, identificava-se com os elementos simbólicos e a postura ideológica da revista. Como a carta apresentada era de um americano no *front* de batalha, sua proximidade com elementos bélicos era clara.

Esta narrativa foi produzida em 1967, quando o *Homem de ferro* retornava ao Vietnã, local onde se iniciara sua saga. Na trama, o vingador dourado é convocado para invadir um castelo no alto de uma montanha no Vietnã e destruir uma poderosa arma que os vietcongues estavam produzindo. A estreita relação entre o *Homem de ferro* e o governo estadunidense é demonstrada pela confiança que os soldados têm nele.

²⁰⁴ *Ibidem*, p. 16.

²⁰⁵ Seção *Mails of Suspense* IN: Tales of Suspense nº 97. Marvel Comics: Janeiro de 1968.

Na realidade, a narrativa seria mais uma sobre a união dos comunistas – russos e vietnamitas – contra o país “da liberdade e da democracia”, os EUA. Contudo, o importante de se destacar nesta trama é o plano utilizado pelos comunistas. Ele consistia em destruir uma aldeia camponesa à noite, no momento em que caças bombardeiros estadunidenses se deslocavam para mais um ataque ao Vietnã do Norte, e assim, atribuir a culpa aos americanos.

O objetivo é claro: fazer com que a opinião pública internacional se voltasse contra os EUA. Mas o *Homem de ferro* consegue derrotar os inimigos e frustrar seus planos, inclusive com direito à prática comum nas histórias da *Marvel* de “conversão” do vilão comunista que, arrependido de seus atos, ajuda o herói. A diferença é que, desta vez, ele não se sacrifica.²⁰⁶ É importante destacar que essa história vai de encontro ao discurso conservador/oficial dentro dos EUA que buscava rebater as denúncias de crimes de guerra e de massacres de camponeses pelas forças estadunidenses.²⁰⁷

É curioso que a partir deste momento, a postura em relação à Guerra do Vietnã da *Marvel Comics* mudou. Mesmo com poucas histórias, o que se seguiu na inserção do Vietnã nas narrativas revela uma postura menos arrogante de disputa de “bem versus mal”, e sim de maior compreensão e tentativas de enxergar o outro lado da guerra.

O ano de 1968 marcou a história dos EUA. Foi o ano de dois assassinatos que chocaram a população: o de Martin Luther King, que provocou a revolta em bairros negros e a ocorrência de distúrbios em diversas cidades; e de Robert Kennedy, candidato democrata à presidência dos EUA naquele ano, irmão do falecido presidente John Kennedy, morto cinco anos antes. Foi também o ano de inúmeras greves estudantis e da ocupação da Universidade de Columbia. Foi o ano dos protestos na Convenção do Partido Democrata em Chicago, quando pacifistas foram barbaramente agredidos por policiais.

A guerra era apenas fisicamente distante, mas não deixava de impor sua presença: através das televisões, dos jornais, do drama das famílias que enviavam seus filhos para a guerra e por vezes os perdiam, dos relatos dos veteranos que retornavam com traumas e dificuldades de reintegração social, das canções, das peças teatrais, etc.

²⁰⁶ LEE, Stan. “*The tragedy and the triumph!*”. IN: Tales of Suspense n° 94. Marvel Comics: Outubro de 1967.

²⁰⁷ Em outubro de 1967 ocorreu uma grande manifestação: o cerco ao Pentágono, que reuniu milhares de pessoas unindo pacifistas, intelectuais das mais variadas convicções, estudantes, hippies, movimento negro que marcharam do Lincoln memorial até o Pentágono, com o objetivo de protestar contra a Guerra do Vietnã. Segundo relato de Norman Mailer, protagonista da Marcha, a despeito da violência empregada pela polícia, a cobertura da imprensa foi extremamente favorável ao governo e crítica dos manifestantes, apresentados como baderneiros.

No início de 1968, a Frente de Libertação Nacional (FLN) do Vietnã desencadeou a *ofensiva do Tet*,²⁰⁸ demonstrando a impossibilidade dos EUA vencerem facilmente a guerra como o governo anunciava. A partir daí, intensificou-se o uso de armas químicas, bombardeios maciços e massacres. Os comunistas perderam de 30 a 40 mil homens, sem conseguir manter as posições inicialmente conquistadas, o que fez com que os analistas em geral avaliassem a ofensiva como uma derrota militar. Contudo, pode-se considerá-la como uma vitória política, pois a ousadia da ofensiva e as baixas americanas provocaram impacto no governo e na opinião pública dos EUA, que até então pareciam estar finalmente vencendo a guerra depois de três anos de presença ativa na região.²⁰⁹

Até a *ofensiva do Tet*, a maioria da imprensa e da população dos EUA apoiara a guerra. Essa situação foi mudando com as crescentes baixas nas próprias fileiras, bem como a ousadia guerreira dos vietnamitas o envolvimento bélico crescente dos EUA e o aumento das baixas. Em 1968, já haviam morrido 14.692 americanos no Vietnã, além de 2.820 feridos.²¹⁰

Diante de tantos percalços, o então presidente Lyndon Johnson desistiu de se candidatar à reeleição no ano de 1968. Segundo John Gaddis, ao fazer uso de todas as medidas no esforço de conter o comunismo, Johnson percebeu com a Guerra do Vietnã, que “era impossível planejar e fazer a guerra sem continuar ocultando do povo americano o rumo seguido.”²¹¹ Continuando, Gaddis afirma que, o modo como as operações no Vietnã estavam sendo conduzidas, gerou a percepção de que as tradições morais e consitucionais estavam sendo sacrificadas.²¹²

Assim, naquele ano foi eleito Richard Nixon do Partido Republicano opositor ao governo Johnson, dos Democratas. Nixon chegava na presidência com o objetivo de acelerar as negociações de paz com o Vietnã e pôr um fim ao atoleiro em que os EUA tinham afundado. O presidente Richard Nixon e o seu secretário de Estado Henry Kissinger, preocupados com isso e em reduzir os custos político-econômicos da liderança internacional dos EUA, acabaram por favorecer a instauração de um quadro internacional caracterizado pela *Détente*. Ao mesmo tempo, o país ganhava tempo para reconquistar seu poder ante seu rival, não abdicando de derrotá-lo. Apenas os métodos, a partir daí, seriam diferentes.²¹³

²⁰⁸ A *ofensiva do Tet* ocorreu a partir de 30 de janeiro, por ocasião dos feriados do Ano Novo lunar (Tet). Os comunistas do Vietnã do Norte atacaram maciçamente o Vietnã do Sul e as forças americanas ali sediadas.

²⁰⁹ GADDIS, John Lewis. *Op. cit.*, p. 162-3.

²¹⁰ RIDENTI, Marcelo. 1968: rebeliões e utopias. IN: REIS Filho, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge & ZENHA, Celeste (Orgs.). *O século XX vol. 3 – O tempo das dúvidas. Do declínio das utopias as globalizações*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000, p. 137.

²¹¹ GADDIS, John Lewis. *Op. cit.*, p. 163.

²¹² *Ibidem*, p. 164.

²¹³ PECEQUILLO, Cristina. S. *Op. cit.*, p. 163.

Era a Doutrina Nixon, ou Doutrina de Guam, que significava a vietnamização do conflito, ou seja, implicava cada vez mais em deixar a guerra em mãos dos sul-vietnamitas e diminuir o envolvimento direto dos Estados Unidos. Foi dado um maior destaque para os aliados regionais nas tarefas de segurança e o estabelecimento de uma aliança estratégica com a República Popular da China.²¹⁴ A partir da década de 1970, os EUA começaram a tentar encontrar formas de não repetir o envolvimento em conflitos diretos a não ser que tivessem certeza absoluta da vitória.

Como a Guerra do Vietnã espalhou um sentimento antiguerra, Stan Lee gradualmente reduziu as referências à Guerra Fria nos *comics* da editora. Constatando o aprofundamento das divisões políticas no país e a crescente politização dos jovens, ele concluiu em 1968 que a melhor política era se fixar no centro vital e evitar comentários políticos de qualquer tipo. Assim, de acordo com Bradford Wright²¹⁵, tentaria não alienar conservadores ou liberais.

Neste sentido, os vilões que o *Homem de ferro* combateria seriam os mesmos, porém, a questão ideológica foi deixada de lado, e os personagens apresentados a partir desse momento como seres malignos não demonstravam alinhamento ou identidade política. A revista *Tales of Suspense* em que eram publicadas suas histórias terminou, dando origem a duas novas revistas de personagens solo: *Captain America* e *Iron man*.

Neste novo título, as histórias apontavam mais para o papel de seu *alter ego* Tony Stark. Sua identidade de empresário industrial, milionário, conquistador de mulheres. As narrativas passaram a ter um apelo mais dramático. Em uma delas conta-se a morte de *Janice Cord*, então namorada do herói. Empresária do ramo industrial como Stark, ela se envolve em uma trama de vingança do terceiro *Dínamo Escarlate* contra o *Homem de ferro* por ele ter enganado o primeiro *Dínamo*, *Anton Vanko*, fazendo-o desertar para os EUA. Durante o desenrolar de uma luta entre os dois inimigos, mais o russo *Homem-de-titânio* (*Titanium man*) *Janice* é gravemente ferida e morre nos braços de Stark. (Figura 24).²¹⁶

Nesta história é possível reparar a mudança na técnica de desenho que estava em curso, mencionada anteriormente. Mesmo com a face estática do *Homem de ferro*, o desenhista George Tuska aplica um sombreamento no capacete do herói que deixa transparecer a emoção do personagem, mesmo sem vermos seu rosto.

No primeiro e segundo quadros, o sombreamento sobre os olhos do capacete permite que o leitor veja, mesmo que de forma sutil, o arqueamento da visão do *Homem de ferro*

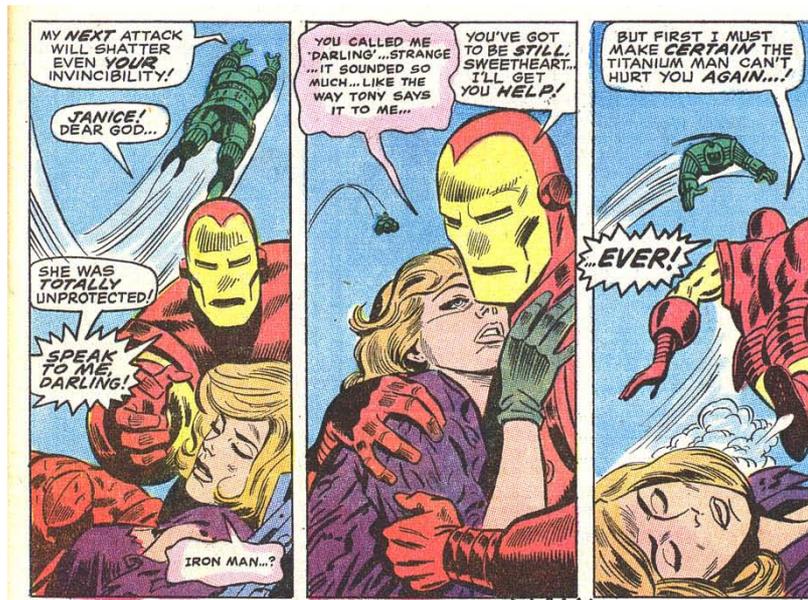
²¹⁴ VIZENTINI, Paulo G. Fagundes. *Op. cit.*, p. 215.

²¹⁵ WRIGHT, Bradford W.. *Op. cit.*, p. 223.

²¹⁶ GOODWIN, Archie. *From this conflict... death!*. IN: The Invencible Iron man nº 22. Marvel Comics: Fevereiro de 1969.

transmitindo a sensação de angústia e logo depois do ódio contra seu adversário que foi o responsável pela morte de *Janice Cord*. O mesmo se repete com outras emoções como tristeza, dor, alegria, cuja representação teria continuidade nas mãos de outros artistas.

Voltando à narrativa, da morte de *Janice* podemos entender que *Tony* estava sendo punido por sua atitude de anos atrás de convencer, através de um embuste, seu inimigo a seguir ao seu lado. Simbolicamente, o pecado original é condenado, os fins não poderiam justificar os meios. E o castigo para o *Homem de ferro* veio com a morte de quem ele amava, indiretamente provocada por uma mentira criada por ele.



(Figura 24) *The invencible Iron Man* nº 22 – Fevereiro de 1969.
Janice Cord morre nos braços do herói. Mais dramaticidade nas histórias.

Poderíamos interpretar essa história como uma metáfora política. O presidente Johnson também fora punido por inventar o ataque no Golfo de Tonquim para justificar a ampliação da ofensiva. O número crescente de mortes dos soldados americanos, ou seja, o sacrifício de vidas inocentes seria o castigo que estava recaindo sobre a nação por sua arrogância. No caso da narrativa do *Homem de Ferro*, a inocência sacrificada é representada por uma mulher frágil, indefesa. Se a nação americana estava tão fragilizada, caberia saber quem a protegeria.

São frequentes as viagens internacionais de *Tony* como industrial, principalmente ao continente asiático. Entre os anos de 1974 e 1975 foi produzida uma série de histórias em que o *Homem de ferro* fica baseado em ramificações de suas indústrias no Japão e nas Filipinas. E não raro, se aventura em países daquela região. Entre eles, o Vietnã. Naquela época, as relações comerciais entre os EUA e o Japão eram muito intensas. Inclusive, uma das

justificativas para a intervenção no sudeste asiático foi uma possível perda do Japão para o bloco socialista, com a expansão do comunismo do Ásia no caso de vitória dos vietcongues.

Naquela altura os EUA já haviam retirado suas tropas do Vietnã. Fato este enfatizado pelo roteirista Mike Friedrich em uma das narrativas. Em 1973, as tropas americanas saíram do país asiático deixando alguns fuzileiros navais guardando a embaixada estadunidense em Saigon. Esta medida fazia parte do Acordo de Paris pelo secretário de Estado, Henry Kissinger e o representante do Vietnã do Norte, Le Duc Tho. Ainda sobre o acordo firmado, haveria um cessar-fogo completo e as forças sul e norte-vietnamitas deveriam se manter em suas posições. Simultaneamente, os prisioneiros de guerra de ambos os lados começariam a serem libertados como também seriam feitos esforços para repatriar os restos mortais de soldados mortos em poder do inimigo.

Foram acordadas negociações entre as duas forças políticas do Vietnam do Sul - o governo da República do Vietnã e o vietcong - para que o povo do Vietnã do Sul pudesse escolher seu destino em eleições livres. A reunificação do Vietnã seria levada adiante passo a passo por meios pacíficos. Contudo, o vietcongue reiniciou suas operações ofensivas quando a estação das secas começou, e em 1974 havia recapturado todo o território perdido no ano anterior. Após dois confrontos, nos quais 55 soldados sul-vietnamitas morreram, o presidente Thieu anunciou que a guerra havia recomeçado e que os Acordos de Paris não tinham mais efeito.

Em 1975, as forças norte-vietnamitas iniciaram uma ofensiva através do interior do Vietnã. Com a rendição dos soldados, o presidente Thieu renunciou ao cargo, acusando os americanos de tê-los traído. Em 27 de abril, 100 mil soldados nortistas cercaram Saigon, até que, no dia 30, os últimos cidadãos estadunidenses que estavam em Saigon foram retirados da embaixada e levados para fora do país.

Voltando ao *Homem de ferro*, as narrativas produzidas sobre o Vietnã na década de 1970 levavam a um questionamento da participação das forças armadas estadunidenses no conflito. O melhor exemplo foi em setembro de 1975 com a publicação da história “*Muito tempo atrás*” (*Long time gone*), na qual um pensativo *Tony Stark* em seu escritório, lembrava de um episódio até então não revelado de suas aventuras no Vietnã.

Em suas palavras:

“Como *Homem de ferro* você combateu os **comunas** pela democracia sem ao menos **questionar** se era **apenas** à democracia que estava **servindo** ou **àqueles** a quem você serviu e o que pretendiam **fazer** com o mundo, uma vez que você **salvou**

o mundo para eles! O **Vietnã** levantou **todas** essas perguntas não é Tony? **Não é?**”²¹⁷

Estas divagações conduzem a narrativa para as lembranças de *Stark* quando ele foi ao Vietnã ajudar as tropas a testarem uma nova arma de grande poder de destruição construída pelas *Indústrias Stark*. Durante um ataque inesperado dos vietcongues, a arma é enfim disparada, e sua força revelou-se imensa, levando a uma grande explosão após os primeiros disparos.

Protegido por sua armadura o *Homem de ferro* desperta horas mais tarde e descobre que tanto os soldados estadunidenses quanto os vietcongues morreram na batalha. O vingador dourado é atacado por um adolescente com um fuzil. Ao abatê-lo, o americano descobre que o rapaz está cego, e o atacou por estar amedrontado. Muito provavelmente sua cegueira foi provocada pelo ataque de horas antes.

Sem falar inglês, o jovem acaba levando o *Homem de ferro* para sua aldeia, e o americano descobre que ela foi dizimada pelo mesmo ataque. Neste momento, o herói sente-se culpado de colaborar com tudo isso: “E eu **fiz isso!** Você **ouviu** isso, Deus ou Satanás quem estiver no **inferno** está **escutando!**”²¹⁸

A seguir, o *Homem de ferro* destrói os últimos vestígios da arma, e do alto de uma colina escreve a palavra “Why?” (Por quê?) queimando o solo, como uma forma de epitáfio para as vítimas da guerra (Figura 25). A narrativa termina com o *Homem de ferro* levando o menino a um lugar seguro. Ou seja, mesmo arrependido de suas missões passadas, o personagem não deixa de exercer sua função heróica ao salvar o menino que, de inimigo, passa a vítima desprotegida.

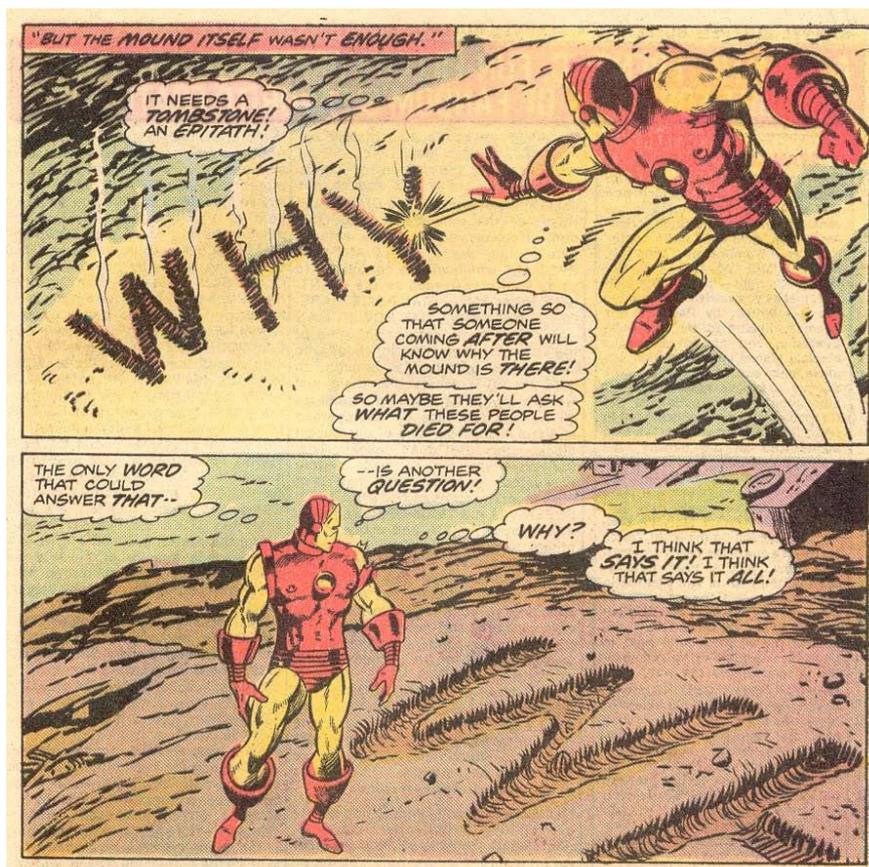
A escolha do alto de uma colina para expressar o seu questionamento se justifica pelo fato de que, a inscrição neste local de difícil acesso no solo seria visível do alto por soldados de ambos os lados que sobrevoassem a área.

Então a narrativa volta para o presente, e impondo um tom dramático, *Tony Stark* revê o seu papel de herói se comprometendo a lutar pelos inocentes que podem ter suas vidas perdidas pela ignorância de homens. Ao final afirma que “irá morrer tentando!”²¹⁹ O roteirista Bil Mantlo termina a narrativa com uma singela inscrição no final da última página “Dedicado à paz”.

²¹⁷ MANTLO, Bill. *Long time gone*. IN: Iron man nº 78. Marvel Comics: Setembro de 1975, p. 2. (Grifos estão no original)

²¹⁸ *Ibidem*, p. 23. (Grifos estão no original)

²¹⁹ *Ibidem*, p. 31.



(Figura 25) Iron man nº 78 - Setembro de 1975.
O “mea culpa” do herói por todo o seu envolvimento na guerra.

O historiador George C. Herring²²⁰ aponta três razões para o fracasso estadunidense no Vietnã do Sul. A primeira teria sido a insistência do governo dos EUA em apoiar um país arrasado e politicamente destruído após sua independência, fragmentado em vários grupos étnicos, políticos e religiosos.

O segundo motivo foram as incoerentes tentativas de “modernização” da nação vietnamita – a famosa estratégia de “*nation building*”. O deslocamento de camponeses de aldeias isoladas pode ser citado como parte dessa estratégia equivocada, já que esses camponeses estavam nesses locais há muitas gerações, e não raro estas aldeias eram consideradas locais sagrados. Forçados a sair pelos estadunidenses, os jovens camponeses eram facilmente cooptados pelas forças vietcongues.

Por último, a liderança do presidente Ngo Dinh Diem, que fez de seu governo um grande centro de corrupção, não respeitando as regras democráticas mais elementares. Por conta disso, Diem não teria como liderar o Vietnã do Sul e mobilizar a população a participar de um esforço bélico sob sua liderança.

²²⁰ HERRING, George C., *Why the United States failed in Vietnam*. IN: *Major Problems in American Foreign Relations, Volume II: Since 1914*. Belmont: Wadsworth Publishing, 2005, p. 463-4.

Entendemos que o impacto que esta guerra produziu teve reflexos imensos não só nos que foram recrutados, mas também na sociedade que gerou e deu suporte à guerra. O imaginário e a identidade nacional foram abalados pela derrota no Vietnã.

Com o universo de leitores da *Marvel* não foi diferente. Após a publicação da história do *Homem de ferro*, os editores já esperavam pela grande repercussão da narrativa. Assim, a seção de cartas da revista *Iron man n° 81* começou com uma breve explicação do editor que selecionou duas cartas que sintetizassem uma opinião do público em geral, devido a grande quantidade de mensagens que a editora recebeu.

Uma delas questiona se os roteiristas realmente achavam que o mundo está “pronto para *comic book* inteligente”.²²¹ O leitor de Indiana se mostrava a favor da iniciativa da editora, e manifestava suas melhores expectativas de que os EUA crescessem aceitando seus erros ao invés de culpar o Vietnã por suas mazelas.

Por outro lado, a carta seguinte se posiciona contra a narrativa de arrependimento do *Homem de ferro*. Entende ele que ela expressava o pensamento de um “liberal-derrotista”.²²² O leitor de Nova York se queixou de que os americanos foram retratados como vilões da história e acusava o roteirista Bill Mantlo de propaganda política. O leitor ainda tentou inverter os papéis apontando os massacres promovidos pelos vietcongues, mas omitindo os provocados pelos americanos durante a guerra.

Desta forma, a editora encerrou um processo de transformação do *Homem de ferro* que vinha desde a sua concepção em 1963. De um playboy milionário, *Tony Stark* reverteu sua indústria de armas para serviços de bens de consumo e parafernália voltadas para proteção ambiental. A revista tentava adotar uma postura politicamente correta, seguindo os ventos liberais.

A Guerra do Vietnã provocou consequências imensas para os EUA. Não atentemos para a guerra em si, mas fiquemos com as palavras de Eric Hobsbawm, de que o conflito asiático:

(...) desmoralizou e dividiu a nação, em meio a cenas televisadas de motins e manifestações contra a guerra; destruiu um presidente americano; levou uma derrota e retirada universalmente previstas após dez anos (1965-75). E o que interessa mais, demonstrou o isolamento dos EUA. Pois nenhum de seus aliados europeus mandou sequer contingentes nominais de tropas para lutar junto as suas forças.²²³

²²¹ Seção *Shock it to Shel-head*. IN: *Iron man n° 81*. Marvel Comics: Dezembro de 1975.

²²² *Ibidem*.

²²³ HOBBSAWM, Eric J. *Op. cit.*, p. 241.

As figuras a seguir trazem exatamente o envolvimento de três dos principais super-heróis Marvel na guerra. Embora o engajamento dos personagens não tenha sido tão efusivo como fora o dos heróis convocados para a Segunda Guerra Mundial, no caso da Guerra do Vietnã os roteiristas e desenhistas não deixaram de apresentar os americanos com uma aura de superioridade.



(Figura 26) *Tales of Suspense* nº 61 – Janeiro de 1965.



(Figura 27) *Tales of Suspense* nº 92 – Agosto de 1967.



(Figura 28) *Journey into Mystery* n° 117 – Junho de 1965.
Três dos heróis principais da Marvel atuaram em solo vietnamita na década de 1960.

As figuras 26, 27 e 28 trazem a constituição de vilões asiáticos estereotipados com culturas asiáticas. Nas imagens, os vietnamitas têm o corpo magricelo e usam um chapéu de bambu típico de daquela região. Mesmo estando em desvantagem numérica, o herói estadunidense está representado em posição superior. Seja o *Capitão* saltando sobre o adversário e a bala ricocheteando no escudo; o *Homem de Ferro* arrancando a árvore onde se escondem dois inimigos, ou o *Deus do trovão* confrontando um exército com seus oponentes sempre em posição defensiva. Além disso, os uniformes e as estrelas nos quepes dos opositores não seria uma representação fiel da realidade do exército vietnamita.

Na realidade, os estereótipos não seriam exclusivos de vilões ou dos comunistas. Ao longo da década, foi marcada pelo surgimento de personagens de várias etnias que viriam a se somar ao combate das “forças do mal”, como veremos a seguir.

2.2 – Multilateralismo: uma nova representação do papel dos EUA no mundo

Uma das principais características dos *comics* estadunidenses foi a representação de personagens como cidadãos do país, com seus costumes, sua cultura. Desde o início dos quadrinhos, as narrativas tinham como mocinhos/protagonistas cidadãos americanos. E como vimos anteriormente, acompanhando o clima da Segunda Guerra e Guerra Fria, os vilões boa parte das vezes eram concebidos como estrangeiros com loucos desejos de conquistar do mundo.

Esses antagonistas variavam conforme a época em que a narrativa era produzida. Ora eram os nazistas, ora eram os comunistas. Assim, tínhamos a configuração dos estadunidenses como defensores únicos da “liberdade e da justiça”, conscientes de seu dever de defender o seu povo e os demais povos que compartilhassem dos mesmos princípios contra a “opressão e tirania.”

Esta exaltação dos heróis estadunidenses faz parte de uma cultura nacional. Esta cultura se constrói pela mitificação das experiências do passado, que produz através de relações de identificação e projeção com os heróis da pátria, bem como também se identificam com o grande corpo invisível, mas vivo, que através dos séculos de provações e vitórias, assume a figura da Mãe Pátria, a quem devemos amor) e paterna (o Estado, a quem devemos obediência).²²⁴

Contudo, nenhuma identidade é fixa, estável e duradoura. Segundo Teixeira Coelho²²⁵, toda identidade, como toda cultura, está em constante mutação, dissolvendo-se e liquefazendo-se para se recompor e refazer em seguida sob aparência pouco ou mesmo muito diferente. Toda cultura, toda identidade em outras palavras, escapa de si mesma, ultrapassa os contornos que lhe são atribuídos.

Desta forma, passando para os *comics* da *Marvel*, os aspectos que conformavam os americanos como únicos defensores da justiça começaram a serem revistos através da inserção de novos personagens de outras nacionalidades. Era, literalmente, um mundo novo que se abria para a editora e seus leitores.

2.2.1 - Sedução e parceria na luta contra o mal: as novas heroínas

O heroísmo é um fenômeno intensamente enraizado no imaginário e na moralidade popular. Os feitos de coragem e superação inspiram modelos e exemplos em diversos povos, em diferentes culturas. As inúmeras situações de conflito e de competição são cenários usuais para feitos considerados heróicos, sendo a cultura a matriz para a construção da imagem do feito heróico.

Assim sendo, os heróis dos *comics* podem facilmente ser associados ao modelo que os estadunidenses utilizam para representar sua relação com o mundo. Podemos assim compreender que todas essas figuras representam anseios fundamentais da sociedade,

²²⁴ MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1975, p. 11.

²²⁵ COELHO, Teixeira. *A cultura e seu contrário*. São Paulo: Ilumiuras, 2008, p. 15.

propagados em símbolos diferentes, mas de essência comum, independentemente da nacionalidade do personagem.

Mencionamos anteriormente que já na década de 1960 a *Marvel* trazia em suas histórias a “conversão” de personagens comunistas para o lado dos EUA. Estes casos narravam a exaltação do lado nobre dos personagens, ao culpar o estado soviético pelos seus atos de vilania.

Existe um caso simbólico desta mudança de postura de um personagem para o lado capitalista já citado que é o da *Viúva Negra (Black Widow)*. Esta apareceu pela primeira vez na revista *Tales of Suspense* n°52 de abril de 1964, na narrativa sobre a vingança do estado soviético contra o primeiro *Dínamo Escarlate* e sua deserção para os EUA.

Seu nome verdadeiro era *Natasha Romanova*, uma espiã soviética designada para se infiltrar em território estadunidense para roubar projetos de tecnologia e armas produzidos por *Tony Stark*. Os roteiristas entenderam que a força bruta apenas não deveria ser o método mais eficaz de combater *Stark* e seu *alter ego* o *Homem de ferro*. Para tanto, se valeram de elemento presente na vida de um *playboy* milionário colecionador de casos amorosos: a sensualidade feminina.

Na narrativa a *Viúva Negra* se passa pela irmã de *Bóris Turgenev*, designado pelos soviéticos para roubar a armadura do *Dínamo Escarlate* e matar *Anton Vanko*, detentor da armadura e desertor soviético. Para isso, *Bóris* se disfarça como um professor de ciências da Ucrânia interessado em conhecer a propalada tecnologia americana. *Natasha*, fingindo estar interessada em *Stark*, acaba distraíndo-o de modo a viabilizar a missão de *Turgenev*. Contudo, ambos falham na retomada da armadura do *Dínamo*, e mesmo com a morte de *Vanko*, *Turgenev* também perde a vida e a *Viúva Negra* é obrigada a se esconder nos EUA temendo ser punida por seus superiores soviéticos ao falhar em sua missão. Porém, *Natasha* acaba obtendo o perdão de seus superiores, que por sua vez, a designam para outras missões nos meses seguintes, mas todas acabaram fracassadas.

Nesse período, a *Viúva Negra* se envolve com o jovem estadunidense *Clint Barton*, mais conhecido como *Gavião Arqueiro (Hawkeye)*, seu companheiro de crimes. *Barton* não fica muito tempo do lado dos criminosos e logo se arrepende de seus atos. Como prova da sinceridade do seu arrependimento e de sua efetiva opção pelo “lado dos mocinhos”, ele é aceito como membro dos *Vingadores*. Este fato permitiu que o agora herói conseguisse uma aproximação entre o supergrupo e a *Viúva Negra*. Apesar das resistências de tê-la como membro, ela é aceita como colaboradora em várias missões. Em seguida, *Natasha* é

convidada para fazer parte da agência de espionagem dos EUA, a *Shield*, para atuar como agente dupla.

Assim sendo, estava consolidada a sua deserção para os EUA. O roteirista Roy Thomas tomou como princípio os vários casos de desertores do regime comunista que ocorriam naquela época. Os casos de dissidentes da URSS não eram raros. Cientistas, intelectuais, esportistas e artistas contrários ao regime comunista, foram expulsos ou se exilaram por conta própria em outros países.²²⁶

Novamente a opção pelo lado certo da guerra fria movimenta a narrativa. O questionamento do uso de espiões dentro de território americano é visto como uma afronta às autoridades do país. No entanto, logo que a *Viúva Negra* oficializa sua deserção, a primeira proposta de atuar a serviço do governo estadunidense é realizar o papel de agente dupla, o que faria com que ela participasse do “jogo sujo” da espionagem parecendo pender para um lado, mas que na realidade, já estaria acordado com o outro. Mas sendo em benefício dos americanos, este fato não é apresentado como negativo.

A *Viúva Negra* foi inspirada na famosa espiã Mata Hari,²²⁷ que assim como ela usou da sensualidade feminina para enganar homens poderosos e roubar segredos preciosos. Embora Stan Lee tenha desenvolvido a personagem, foi o desenhista Don Heck quem criou sua imagem de mulher possuidora de extrema sensualidade.

Heck foi o desenhista das primeiras histórias do *Homem de ferro*, sendo o responsável pela criação do visual de *Tony Stark* e todos os personagens secundários das histórias. Ele começou sua carreira profissional em 1949, quando conseguiu um emprego no departamento de produção de *Harvey Comics*. Na década de 1950, se tornou um apoio da *Atlas / Marvel Comics*.

Depois de um breve período como desenhista de modelos de avião, Heck voltou a trabalhar com os quadrinhos em *Tales of Suspense*. Mais tarde, Heck também fez um trabalho nas primeiras histórias de *Thor* e *Giant-man*. Durante seu tempo na *Marvel*, também

²²⁶ Como alguns exemplos podemos citar: o bailarino Mikhail Baryshnikov, que pediu asilo político ao Canadá em 1974; o escritor e diplomata Michael Voslensky, destituído de sua cidadania soviética em 1974, quando trabalhava na Alemanha Ocidental; o religioso Victor Sokolov, que também teve sua cidadania soviética extirpada em 1976; e o caso mais conhecido, do escritor Aleksandr Solzhenitsyn, que foi deportado da URSS após a publicação de seu livro *Arquipélago Gulag* em que conta a vida num dos campos de trabalhos forçados da URSS.

²²⁷ Mata Hari foi o nome artístico de Margaretha Geertruida Zelle, uma dançarina exótica dos Países Baixos. Descendente de javanês, seu pseudônimo Mata Hari quer dizer sol (mas literalmente "olho do dia") em malaio e língua indonésia. Durante a Primeira Guerra Mundial, Mata Hari teve relações sexuais com vários oficiais, tanto franceses, quanto alemães e se tornou um peão da intriga internacional. Em 1917, ela foi julgada na França acusada de atuar como espiã e também como agente dupla para a Alemanha e França. Foi considerada culpada e no dia 15 de outubro do mesmo ano foi fuzilada.

contribuiu para a arte de *Spiderman* e *X-Men*. Pela forma como desenhava personagens femininas, foi considerado por Jack Kirby, como o melhor desenhista de mulheres atraentes em histórias em quadrinhos.

E foi a partir dessa fama que Heck desenvolveu a primeira caracterização da *Viúva Negra* (Figura 29). Explorando seu codinome, criou uma mulher de rosto *sexy* e olhar penetrante. Os gestos de *Natasha* sempre pareciam sensualizados acompanhada de um vestido preto com um véu que cobria seu rosto indicando a viuvez.

Além disso, na região do colo do seio, existia uma simulação de teia de aranha que remetia à sua periculosidade, principalmente perante os homens, fazendo uma analogia ao aracnídeo que inspirou seu nome.²²⁸ Mas este visual não permaneceria por muito tempo.

Na edição 64 de *Tales of suspense*, de abril de 1965, os soviéticos deram uma última missão para a *Viúva Negra*. Só que para cumprí-la criaram um traje mais parecido com os super-heróis estadunidenses. Ele era constituído por luvas e botas que aderiam ao teto e às paredes. Além de dois braceletes que eram capazes de disparar um poderoso fio que permitiria equilíbrio e rápido deslocamento. Isto tudo combinado com a capacidade de ginasta olímpica da personagem que foi revelada nesta edição (figura 30).

Curioso que, mesmo sem serem mencionados nas narrativas, o traje caracterizou a personagem como uma versão feminina do herói da *Marvel*, o *Homem-Aranha* (*Spiderman*).²²⁹ E é justamente num confronto com o herói aracnídeo que, anos mais tarde, a *Viúva Negra* ganha um *status* maior dentre os personagens da editora.

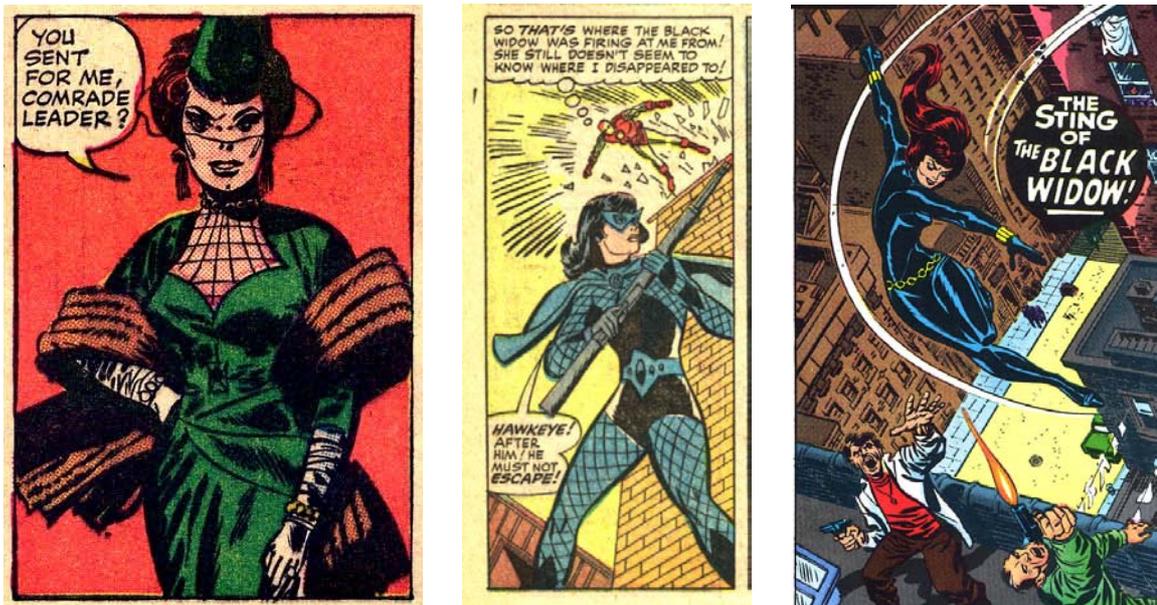
Decidida a assumir de vez seu codinome, ela abandona seu traje desenvolvido pelos soviéticos, e passa a usar um uniforme totalmente negro, com um cinturão dourado em sua cintura e braceletes da mesma cor amarela, só que, ao invés de somente lançar teias, ela agora pode disparar poderosas rajadas laser como se fossem um ferrão (Figura 31).

Seu uniforme acabou por exaltar ainda mais a sensualidade da personagem destacando mais seu corpo. Além disso, os quadrinistas, dali em diante, passaram a desenhar a personagem com um cabelo ruivo, ao invés do cabelo preto que a acompanhava desde a sua criação. Vale ressaltar que essa personagem feminina não tem nenhuma semelhança com as mocinhas frágeis salvas pelos heróis. A feminilidade aqui é sinônimo de sensualidade, sedução, esperteza, autonomia e heroísmo.

²²⁸ Viúva negra é o nome que se dá em geral às aranhas do género *Latrodectus*, de distribuição cosmopolita. O nome provém do fato de a fêmea geralmente se alimentar do macho após a cópula. Sua picada é muitas vezes fatal.

²²⁹ O *Homem-Aranha* será desenvolvido quando tratarmos da juventude estadunidense no capítulo 3.

Assim, a *Viúva Negra* se transformou numa típica vigilante americana combatendo o crime nas ruas de Nova York. Fato esse que levou os roteiristas a aproximarem do herói *Demolidor* (*Daredevil*), bem conhecido na editora por sua luta constante contra as forças do submundo do crime. Assim, acabou ocorrendo a composição do título da revista que reuniu o personagem e a ex-espã soviética: *Daredevil and Black Widow*.



Da esquerda para a direita: *Tales of suspense* nº 52 – Abril de 1964 (Figura 29). A primeira aparição da Viúva Negra; *Tales of Suspense* nº64 – Abril de 1965 (Figura 30). O traje arcnídeo. *Amazing Adventures* nº01 – Agosto de 1970 (Figura 31). O uniforme que se tornaria clássico e referência da personagem até os dias atuais.

A *Viúva Negra* acabou por se tornar um dos casos mais simbólicos desta nova operacionalização dos *heróis marvel*, com a inclusão de heróis de outras nacionalidades no combate às injustiças, não só externas, mas internas. Veremos a seguir que esse modelo se intensificou na década de 1970 na editora, mas nem por isso ficou livre da estereotipia, inerente a esse tipo de narrativa.

2.2.2 - O mundo (segundo os EUA)

Conforme vimos anteriormente o período da *détente* iniciou-se com o governo de Richard Nixon em 1969. A dura experiência da Guerra do Vietnã abalou a credibilidade no poder dos EUA frente a seus adversários. Ainda mais, a *détente* também implicava considerar a União Soviética como uma força emergente, equiparando-se aos Estados Unidos em termos tecnológicos e estratégicos. Como a personagem *Viúva Negra* retratada acima.

A doutrina de Nixon partia da percepção que os EUA manteriam seus compromissos externos e continuariam comprometidos com seus aliados, não se afastando do

comportamento usual, mas esse posicionamento foi complementado por outros movimentos estratégicos, baseados na percepção de que o mundo estava caminhando da bi para a multipolaridade.²³⁰ Neste sentido, as relações econômicas entre os EUA e seus aliados era de fundamental importância para manter a política externa estadunidense. O caso do Japão é exemplar.

Alvo de duas potentes bombas atômicas que pulverizaram duas de suas principais cidades, o Japão deixou o papel de inimigo mortal da década de 1940 para o de principal aliado dos EUA no continente asiático na década de 1970. Ao final do conflito mundial houve um investimento maciço na recuperação econômica do país asiático. A ideia dos Estados Unidos era a de que o Japão deveria converter-se num líder regional, dentro de um sistema global dominado pelos estadunidenses. A hipótese de que o país pudesse vir a se tornar um sério concorrente não era levada em consideração.

Na década de 1960, o governo Kennedy estava interessado em encontrar meios de garantir a viabilidade dos japoneses. Esta foi finalmente criada pela Guerra do Vietnã, que custou caro aos Estados Unidos, mas foi benéfica para a economia japonesa, como tinha sido a Guerra da Coreia.²³¹

O Japão recebeu ajuda para se industrializar, mas os EUA mantiveram o controle de seu abastecimento de energia e suas instalações de refino de petróleo. Ainda em 1973, segundo Chomsky, “apenas 10% do abastecimento petrolífero do Japão eram supridos por companhias japonesas”.²³²

Tendo como pano de fundo a segunda guerra mundial e as explosões atômicas, em 1970, Roy Thomas cria um personagem japonês na revista *X-men nº64*, de janeiro de 1970. Era o mutante *Shiro Yoshida* que atendia pelo codinome de *Solaris (Sunfire)*, com poderes de expandir fortes ondas de calor emanadas de seu corpo.

Durante a narrativa ficamos sabemos que a mãe de *Shiro* foi uma sobrevivente da bomba atômica na cidade de Hiroshima, mas que morreu poucos anos depois ao dar à luz. Ao chegar à maturidade, *Shiro* é levado por seu tio às ruínas da cidade-natal de sua mãe. E ao tocar no solo radioativo, seu poder mutante despertou. A explicação é que sua mãe recebera doses grandes da radiação da bomba, o que acabou passando para seu filho e a levou à morte no parto.

²³⁰ PECEQUILLO, Cristina. *Op. cit.*, p. 192.

²³¹ CHOMSKY, Noam. *Op. cit.*, p. 66-7.

²³² *Ibidem*, p. 75.

Segundo dados oficiais, juntando as duas detonações de Hiroshima e Nagasaki, estima-se que 70 mil pessoas morreram na hora ou poucas horas depois das explosões. Outras 130 mil morreram nos cinco anos subsequentes, em função de ferimentos e doenças causadas pela exposição à radiação.

Mas como nos quadrinhos tudo é possível, imagina-se uma consequência positiva da radiação: um ente com superpoderes. Após descobri-los, *Shiro* é convencido por seu tio a vingar a morte de seus compatriotas atacando os EUA. O alvo dos ataques não poderia ser mais simbólico: ele tenta destruir o Capitólio, na capital estadunidense Washington. Mas *Solaris* é impedido pelos *X-Men* de concretizar seu objetivo.

Contudo, quem impede efetivamente o ataque de *Shiro* é seu pai, que não compartilha das mesmas ideias do tio de *Shiro*. Para seu pai, as "velhas querelas estão mortas e que devem ser esquecidas."²³³ Seu pai o convence que toda a raiva que sente é fruto da mente insana de seu tio, consequência de uma "guerra morta há muito tempo" e que seus atos poderiam se transformar em um "pesadelo acordado para as duas nações em detrimento dos sonhos de glória."²³⁴

As ideias do pai de *Shiro* refletem o pensamento do governo americano à época. Por entender que a reconstrução do país passou por aceitar a ajuda estadunidense, o povo japonês deveria respeitar o povo americano e percebê-lo como "amigo" e não ficar preso ao passado muito menos pensar em revanchismo. Uma vez que os custos militares do Japão estavam sendo desviados para sua prosperidade econômica, pensar num combate com os EUA por revanchismo seria loucura.²³⁵

Além disso, aos olhos do roteirista americano, os EUA venceram uma guerra que entendiam ser justa. Aos japoneses – assim como para os alemães – deveria sobrar apenas o sentimento de culpa e arrependimento dos atos cometidos durante a Segunda Guerra.

Por outro lado, a narrativa não aponta qualquer arrependimento dos estadunidenses com relação às bombas atômicas que lançaram sobre o Japão. Ao final da narrativa, é *Solaris* que se arrepende de seus atos quando seu pai é assassinado por seu tio. A "moral da história" é que os conflitos do passado deveriam ser esquecidos, e as duas nações deveriam trabalhar juntas pelo progresso de ambas. E que a bomba atômica, mesmo tendo provocado a morte de

²³³ THOMAS, Roy. *The coming of Sunfire!* IN: X-men nº 64, Marvel Comics: Janeiro de 1970, p. 13.

²³⁴ *Ibidem*, p. 19.

²³⁵ Simbolicamente, esta lógica poderia ser aplicada a qualquer outro povo que tivesse sido anteriormente atacado pelos EUA, inclusive os vietnamitas. Vários foram os filmes na década de 1990 que apontavam nessa direção ao apresentar casos de adoção de crianças ou casamento entre americanos e vietnamitas.

milhares de pessoas, foi um “preço justo” para o encerramento do conflito. A *Marvel* contribuía assim para o silenciamento do passado, para o apaziguamento da história.

Anos mais tarde *Solaris* reapareceria para integrar a nova geração do supergrupo *X-Men*. Mais uma vez, como ocorrera com a *Viúva Negra*, a estratégia para contornar o conflito era incorporar, absorver, transformar o antigo inimigo em aliado.

A revista do grupo *X-Men* apresentava queda nas vendas desde o final da década de 1960. Com isso, entre 1970 e 1975, a revista passou de mensal para bimestral, e dedicou-se a reapresentar histórias antigas dos mutantes. Em 1975, os principais nomes da *Marvel* Stan Lee e Roy Thomas se reuniram com o presidente da editora na época, Al Landau que também presidia o *Trans World Features Syndicate*, uma organização que licenciava quadrinhos dos EUA para o resto do mundo. Landau acreditava que a *Marvel* poderia se aproveitar dessa circunstância favorável e criar uma série com personagens com origens em diversos países para ampliar as vendas da revista. Logo, Thomas teve a ideia de aplicar o conceito na revista dos *X-Men*.²³⁶ (Figura 32)

Com o roteiro de Len Wein, que já trabalhara na editora há alguns anos, e os desenhos de Dave Cockrum, a ideia básica da nova série *X-Men* era dar um caráter multiétnico para a equipe, que até então somente apresentava personagens americanos. O ponto de partida era: se existem seres que nascem com super-poderes nos EUA, por que não haveria no resto do mundo?²³⁷

De certa maneira, todos os continentes acabaram tendo representantes nos *X-Men*, o que não coincidia com o objetivo da *Marvel*. Para a editora que queria recuperar um título falido, era primordial que fossem criados personagens vindos de países onde as vendas da *Marvel* fossem maiores. Mas “o aspecto mercadológico não me interessava”, disse certa vez o roteirista.²³⁸

Wein foi substituído nos roteiros após três edições pelo jovem escritor Chris Claremont, que ficaria responsável pelo título por 17 anos. Com ele, a revista dos *X-Men* se tornou a de maior vendagem da *Marvel Comics* ao longo das décadas seguintes. Claremont acolheu o método do desenvolvimento individual dos personagens, analisando os motivos, desejos e personalidades de cada um. Esta abordagem chamou imediatamente a atenção de forma positiva.

²³⁶ GUEDES, Roberto. *A Era de Bronze dos Super-heróis*. São Paulo: HQ Maniacs, 2008. p. 55.

²³⁷ WRIGHT, Bradford W.. *Op. cit.*, p. 263.

²³⁸ *Ibidem*.

O desenhista Dave Cockrum também contribuiu para o sucesso do grupo. Com a experiência de trabalho na editora rival, a *DC Comics*, Cockrum deu aos novos números dos *X-Men* um apelo dramático. Ao contrário de Wein, Cockrum permaneceu na publicação por apenas dois anos, mas retornou algum tempo depois já nos anos de 1980.



Giant-Size X-Men n°01 – Maio de 1975. O multiculturalismo é a tônica do novo grupo de mutantes (Figura 32) Da esquerda para direita: (Chão) Wolverine, Pássaro Trovejante, Colossus e Noturno. (No ar) Tempestade, Banshee e Solaris

Na narrativa desenvolvida pelos dois, os *X-Men* originais desapareceram em combate, sendo capturados por um espécie de “ilha viva” no Oceano Pacífico. De todos os membros do grupo apenas escapou o líder de campo, *Ciclope* (*Cyclops*) e o mentor dos mutantes, o *Professor X*. Este por sua vez, convencido de que precisaria de toda força possível, decide viajar pelo mundo recrutando jovens mutantes com as características mais variadas.

Embora tenha se preocupado em criar personagens de várias nacionalidades, os próprios artistas acabaram compondo cada membro da nova equipe segundo estereótipos correntes nos EUA. As análises sobre os processos de estereotipia ressaltam que as pessoas, inicialmente, imaginam e definem o mundo e, em seguida, o observam. A interpretação estaria fundamentalmente associada à cultura, que determinaria estereotipia da noção interna,

a respeito do mundo externo. Wein e Cockrum – e mais tarde Claremont – constituíram os personagens seguindo uma visão que os próprios estadunidenses tinham das nações que foram representadas nas narrativas.

Segundo Stuart Hall, o imaginário sobre uma identidade cultural nacional é construído com base na “narrativa da nação”. Essa fornece uma série de imagens, panoramas, cenários, eventos históricos, e símbolos. Para imaginar uma cultura nacional é necessário construir narrativas que incluem a representação de identidades com base em tradições e mitos fundadores da pátria.²³⁹ Os *founding fathers* e o Destino manifesto seriam elementos importantes do panteão mítico nacional dos EUA.

Já para Walter Lippman,²⁴⁰ o conceito de estereótipo que utiliza no livro *Public Opinion* se refere às “imagens em nossa cabeça” que expressam a percepção de certas facetas da realidade. Neste obra, o autor sugere que na vida moderna as pessoas são convidadas a tomar, diariamente, uma série de decisões sobre um conjunto de temas a respeito dos quais não possuem qualquer conhecimento. Como esta decisão tem de ser tomada, e de forma rápida, na falta de um repertório informacional adequado que guie sua decisão, elas terminam por se sustentar em um conjunto de crenças, compartilhadas amplamente pela sociedade, e sobre as quais não se dispensou qualquer juízo avaliativo.

Assim, entendemos de acordo com o argumento de Lippman, que os estereótipos surgem a partir do momento que somos solicitados a tomar decisões sobre um número substancial de questões, algumas complexas, sobre as quais não possuímos um entendimento suficiente. E mesmo conhecendo apenas uma parte ínfima da realidade, somos levados a interpretá-la elaborando assim, um retrato parcial e um tanto ingênuo a respeito do mundo em que vivemos.

Para Elias Saliba, alguns tipos específicos de estereótipos constituem representações de uma realidade social ou histórica, tomadas como verdadeiras, mas que constituem quase sempre a fantasias ou produtos da imaginação.²⁴¹ Por basearem-se em relações afetivas em detrimento de observações empíricas, os estereótipos dizem menos sobre a realidade do que é retratado e mais sobre como e por que é retratado.

Voltando aos *X-Men*, além da participação de *Solaris*, e do *Ciclope*, o grupo foi constituído ainda por mais seis personagens. O primeiro deles chama-se *Banshee*. Criado

²³⁹ HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001, p. 52.

²⁴⁰ LIPPMAN, Walter *apud* MAISONNEUVE, Jean. Opiniões e estereótipos. In: *Introdução à psicossociologia*. São Paulo: Edusp, 1977, p. 110.

²⁴¹ SALIBA, Elias Thomé. As imagens canônicas e o ensino de História. In: *III ENCONTRO: Perspectivas do ensino de História*. Curitiba: UFPR, 1999

primeiramente como um vilão dos *X-Men* em 1967, o personagem é na verdade *Sean Cassidy*, um investigador irlandês da Interpol. Seu poder consiste em emitir uma poderosa rajada sônica emanada de suas cordas vocais que lhe concede o poder de voar, assim como atacar seus inimigos atordoando-os com a alta frequência que do som que emite.

O personagem foi baseado em uma figura da mitologia celta de mesmo nome. Banshee é um ente fantástico cujo o nome significa algo próximo de "*fada mulher*". Diz a lenda que quando alguém avistava uma Banshee sabia logo que seu fim estava próximo. O gemido da Banshee é um som especialmente triste que parece o som melancólico do uivo do vento e tem o tom da voz humana além de ser audível a grande distância.

Ou seja, mesmo que a lenda estivesse relacionada sempre a uma mulher, os roteiristas acabaram incorporando suas características a um personagem masculino. Não se sabe se esta relação com a mitologia irlandesa foi proposital, mas não seria de se estranhar dado que a imigração irlandesa foi uma das mais fortes nos EUA, com uma cultura amplamente difundida no país.

O segundo personagem é o jovem nativo americano *John Proudstar*, com o codinome *Pássaro Trovejante (Thunderbird)*. Este personagem é retratado como um jovem arrogante que nutre profundo rancor pelo “povo branco” que arrasou seu povo indígena. *Pássaro Trovejante* tem um postura muito parecida com a de *Solaris*, o que não deixa de ser curioso, pois tanto os índios americanos, quanto os japoneses estiveram envolvidos em confrontos com os estadunidenses brancos descendentes de imigrantes europeus. A postura que a narrativa apresenta como arrogante desses dois personagens advinha do sentimento de vingança que sentiam pelo que ocorreu no passado com seus povos.²⁴²

A história apontava para a necessidade de curar essas feridas, superar o passado, para participar da glória do futuro, em comunhão com os seus inimigos do passado. O paralelo com a mensagem cristã é evidente: perdoar uma ofensa do passado para ser perdoado também por Deus. Afinal, todos seriam igualmente pecadores aos seus olhos.

O próximo membro se destacaria pelo seu poder de controlar o clima. *Tempestade (Storm)* ou *Ororo Munroe* era uma jovem que vivia nas planícies do Quênia, e dado o seu imenso poder, era tratada como uma deusa pelas tribos locais. Ela era capaz de modificar todas as condições climáticas do ambiente onde estivesse, seja produzindo chuvas, nevascas, ventanias, ou um dia ensolarado.

²⁴² Voltaremos ao *Pássaro Trovejante* no capítulo 3 quando falarmos sobre as representações das minorias nos EUA.

Aqui, Wein, e depois, Claremont associaram duas características num só personagem: além de ser mulher, ela é negra, e logo se tornou a mais poderosa do grupo. Mesmo sendo por algum tempo a única mulher do grupo, a postura da personagem mostrou que a editora havia avançado nesta área com a promoção de personagens femininas que não se limitariam a receber a proteção dos homens.²⁴³

Kurt Wagner, mais conhecido como *Noturno* (*Nightcrawler*) era um mutante da então Alemanha Ocidental que não podia disfarçar seus poderes. Diferentemente dos demais membros, *Noturno* nasceu com uma aparência grotesca: sua pele era azul, seus olhos amarelos, possuía apenas três dedos em cada mão e dois em cada pé, além de orelhas e de uma enorme cauda pontiagudas. Seu poder consistia em se teletransportar de um lugar ao outro instantaneamente, embora deixasse no ar um cheiro de enxofre ao desaparecer (Figura 33)

Dadas estas características, *Noturno* passou a ser considerado um demônio pela pequena cidade no sul da Alemanha, que o via como uma ameaça que precisava ser destruída. Quando estavam quase conseguindo cravar uma estaca em seu peito, o *Professor Xavier* interveio e conseguiu salvá-lo.



Giant-Size X-Men n°01 – Maio de 1975 (Figura 33)

É interessante notar como Len Wein deixa transparecer nesta narrativa o desespero e o temor pelo desconhecido por parte dos alemães. Vale lembrar que apenas trinta anos antes, o mesmo povo alemão vivera sobre o regime nazista que, pregando a existência da raça superior

²⁴³ Mais sobre *Tempestade* será exposto no capítulo 3 quando falarmos sobre o poder dos personagens femininos na *Marvel*.

ariana, considerou necessário exterminar todos aqueles que se julgava diferente. De alguma forma, Wein acabou por atribuir esta disposição àqueles que perseguiram *Noturno*. Com o passar dos anos, o personagem viveria uma transformação ao incorporar elementos do catolicismo. O personagem passaria a se confessar com padres, aparecer com crucifixos em suas mãos, ou recitar orações católicas.

O quinto membro da equipe é *Piotr Rasputin*, que adotou o codinome de *Colossus*. Figura emblemática da equipe, o personagem seria um dos primeiros personagens soviéticos que não teriam um passado de crimes contra os EUA, sendo representado como um herói desde sua primeira aparição. Seu poder consistia em transformar seu corpo em um tipo de aço orgânico que o torna quase indestrutível e possuidor de incrível força física.

Na narrativa, *Piotr* vive em uma fazenda comunitária da Sibéria, no norte da URSS. Embora os habitantes de sua cidade soubessem de seus poderes, ninguém o temia. Além disso, *Piotr* apenas vivia na fazenda, não tendo contato com ninguém do Estado soviético. Ainda mais: diferente dos outros personagens que eram associados ao comunismo, *Piotr* não tem uma postura arrogante ou superior aos demais. Ao contrário, ele é apresentado ao longo das histórias como um jovem gentil, com dotes de desenhista, mas também coarajoso e íntegro.

Os quadrinistas ao criarem *Colossus* provavelmente imaginaram que o personagem representaria a verdadeira alma do povo soviético, ao invés da postura rancorosa e maligna do Estado soviético. *Piotr* quando recrutado pelo *Professor Xavier* se mostra confuso e incrédulo, como se pode verificar no seguinte diálogo:

Piotr: “Você quer que eu vá com você... para a **América**? Mas se eu possuo tal **poder** como você diz... ele não deve pertencer ao **Estado**?”

Charles Xavier: “Seus poderes pertencem ao **mundo**, *Peter*... para ser usado em benefício de **todos**. E acredite em mim... seus poderes são **necessários**!”²⁴⁴

Para *Xavier*, *Piotr* não deveria obediência a um país, mas sim deveria adquirir a consciência de sua importância para o mundo. Mas surge uma contradição a partir do momento em que *Xavier* “americaniza” o nome do soviético, chamando-o de *Peter*. Neste instante, *Colossus* assume uma identidade nova, um tanto contraditória: a dissociação da origem nacional e a passagem para um plano universal não se dá sem uma mediação – a adoção de um nome americano. Essa travessia simbólica não deixa de ser coerente com uma percepção muito corrente nos EUA de que a universalização de valores americanos produziria

²⁴⁴ WEIN, Len. *Second Genesis!* IN: Giant-Size X-Men nº 01. Marvel Comics: Maio de 1975, p. 11.

um mundo mais harmônico. Daí os EUA se verem como paladinos de uma nova ordem mundial.



Giant-Size X-Men n°01 – Maio de 1975. Colossus vai para a América. (Figura 34)

Na figura 34, podemos visualizar o diálogo reproduzido acima. O leitor pode observar, através de um plano inclinado, o personagem *Piotr* sob o ângulo do *Professor Xavier*. O dedo que aponta para o jovem soviético sugere o chamado à responsabilidade que lhe é dirigido. Embora o personagem seja caracterizado como forte e musculoso, se indica claramente seu bom coração ao ser retratado abraçando a mãe que chora sobre seu peito.

Novamente o leitor vê a cena sob o ângulo de *Xavier* que nada diz no encontro com os pais de *Piotr*. O que indicaria que a decisão caberia somente ao jovem, pois todos os argumentos já teriam sido expostos pelo estadunidense. A posição de *Piotr* no último quadro mostra o soviético entre a figura paterna e a de *Xavier*. O primeiro dizendo que seguisse seu coração e o segundo, unicamente pela sua presença, lembrando-lhe de que a consciência, a responsabilidade em relação à sua missão deveria ter primazia.

Como último dado, é interessante notar a simbologia associada ao sobrenome de *Colossus – Rasputin*. O *Rasputin* original era um místico russo com bastante influência na corte do czar Nicolau II na Rússia pré-revolução de 1917. Juntamente com o sobrenome *Romanova* da *Viúva Negra*, ele sugere que os dois personagens teriam ligação com as figuras históricas que a Revolução Bolchevique derrubou no início do século XX. O fato de possuírem estes sobrenomes indicaria uma aproximação maior dos EUA, pois entendemos que a corte do czar e os estadunidenses teriam um inimigo comum: o comunismo.

Por fim, o último membro seria aquele que alcançaria a maior popularidade entre os leitores, permitindo inclusive uma carreira solo. *Wolverine* sempre foi cercado de mistérios desde sua criação. Criado um ano antes dos novos *X-Men* na revista do *Hulk*, Logan – seu verdadeiro nome - é retratado combatendo o *Hulk* a mando do governo canadense, quando o goliath verde apareceu no Canadá.

Aos poucos os leitores passaram a conhecer os poderes de *Wolverine*: um fator de cura poderoso que permite que qualquer ferimento em seu corpo seja rapidamente cicatrizado; o sentido do olfato altamente apurado, que lhe permite farejar qualquer pessoa, mesmo estando à distância; e um esqueleto indestrutível revestido de *adamantium*, um metal duríssimo e composto de três garras afiadas em cada mão capazes de cortar qualquer coisa.

A criação de um personagem canadense já era desejo antigo da *Marvel*, pois suas revistas vendiam muito naquele país. Ao contrário dos novos *X-Men*, a concepção do *Wolverine* baseou-se mais diretamente como se pode depreender do seu próprio codinome.

*Wolverine*²⁴⁵ é uma espécie de mustelídeo²⁴⁶ que habita as zonas frias do Canadá. Trata-se de um pequeno mamífero que tem cerca de 40cm e que possui fortes garras que ficam escondidas. Quando acuado, o wolverine exhibe as garras e ataca até animais muito maiores e mais fortes que ele. Conta uma lenda indígena canadense que o wolverine é imortal.

Desse modo, os quadrinistas desenvolveram o personagem de grande potencial. Sua personalidade agressiva, que chega por vezes a uma selvageria irracional, seu fator de cura que faz com que o personagem envelheça devagar, respaldam à lenda criada pelos índios do país sobre sua imortalidade.

Logo, *Wolverine* se tornou um dos anti-heróis que emergiram na cultura popular para representar as atitudes anti-governamentais geradas pela Guerra do Vietnã, o escândalo de Watergate, etc. Assim, nas palavras de Bradford Wright, *Wolverine* “livre de tecnicismos burocráticos ou sensibilidade liberal, dispensa a justiça empregando a violência justa.” Apesar do temperamento violento do personagem, que o diferencia de outros heróis de grande sucesso, *Wolverine* se tornou extremamente popular.

Os grandes responsáveis por esta ascensão de *Wolverine* foram o já mencionado Chris Claremont e o artista John Byrne. Este último é um quadrinista anglo-canadense, que nos anos de 1970 estava em plena ascensão. Seus desenhos tinham um *layout* moderno que causavam sensação entre os leitores de *comics*.

²⁴⁵ No Brasil, o animal é conhecido como Carcaju ou glutão. Para fins editoriais, os tradutores brasileiros preferiram manter o personagem com seu nome original.

²⁴⁶ A família dos mustelídeos inclui animais como as lontras, as doninhas, e os texugos.

Em 1977, Byrne foi contratado para assumir os desenhos da revista dos *X-Men*, em substituição a Dave Cockrum. Com o tempo, Byrne ganharia o *status* de co-roteirista junto com Claremont. A primeira sugestão de Byrne foi dar um novo patamar para o herói *Wolverine*.

Com raízes canadenses como o personagem, Byrne criou uma trama que envolvia o passado do personagem. A idéia era fazer o governo canadense enviar um super-herói local para levar *Wolverine* de volta a seu país à força, pois ele teria abandonado o governo para se juntar aos *X-Men*. O herói do Canadá em questão é *James Hudson*, o *Arma Alfa (Weapon Alpha)*, mais tarde rebatizado de *Guardião (Guardian)*, cujo uniforme tinha uma inspiração no *Capitão América*, só que com a bandeira canadense. Essa história acabou chamando a atenção dos leitores para *Wolverine* e seu passado misterioso, característica que se tornaria um dos maiores atrativos do herói por muitos anos.

A intenção de criar um herói que representasse o Canadá permitiu que fosse introduzido em 1979 um supergrupo composto apenas por heróis deste país: a *Tropa Alfa (Alpha Flight)*. Byrne já havia criado alguns de seus membros antes de se tornar desenhista profissional, caso do *Guardião*, por exemplo. Os demais membros ele criou como um contraponto a cada membro dos *X-Men*.

Por se tratar de um canadense produzindo personagens canadenses, era se esperar que o conhecimento sobre a cultura do país permitisse criar figuras menos estereotipadas principalmente em se tratando de um país tão próximo geograficamente e culturalmente dos EUA como o Canadá.

Diferentemente do que havia sido feito anteriormente pela *Marvel*, Byrne criou personagens que reuniam características detalhadas e diversas relacionadas à cultura canadense:

- *Guardião – James Hudson* é o líder e criador do traje que dá a *Hudson* poder de voo, e de criar campos de força eletromagnéticos ao redor de seu corpo. É ligado ao governo canadense, concentrando suas atividades na capital do país, Ottawa;

- *Shaman* – Herói que tem como *alter ego* o médico Michael Twoyoungmen, descendente direto dos povos indígenas que habitavam a província de Alberta. Tem poderes místicos que herdou de seus ancestrais;

- *Pássaro da Neve (Snowbird)* – É o codinome de Anne McKenzie, um ser com a capacidade de transmutar em qualquer animal que viva na região do Ártico no extremo norte do país;

- *Estrela Polar (Northstar) e Aurora* – Codinomes dos gêmeos *Jean-Paul e Jean-Marie Beaubier*, possuidores de super-velocidade e capacidade de voo. Ambos são da região de Quebec, no território do Canadá francófono;

- Sasquatch – Codinome do biofísico *Walter Langkowski*, com capacidade de se tornar um ser peludo de cor laranja de quase três metros de altura com extrema força e vigor físico. Para criar o personagem, Byrne se inspirou na lenda do *Sasquatch*, ou comumente chamado de *Pé-grande*, que habitaria as florestas da Colúmbia Britânica, na costa do Pacífico canadense.

A *Tropa Alfa* se tornou um sucesso a ponto de ganhar um título próprio em 1983, escrito e desenhado pelo próprio Byrne. O quadrinista explorou as ambiguidades entre os membros do grupo, conseguindo atribuir um caráter multicultural a grupo de personagens de um mesmo país, mas povoado por grupos muito diversos. Assim Byrne estava seguindo as tendências político-culturais de seu país de origem na época.

Até a segunda metade do século XX, a presença dos imigrantes de mais de uma centena de grupos linguísticos e culturas não foi reconhecida como determinante para a composição de uma identidade canadense. Em Ontário, a maior e mais populosa das dez províncias, vigorou durante muito tempo uma política de assimilação anglófona. Foi só no início dos anos 1970, com Pierre Trudeau que o reconhecimento oficial da nação como bilíngüe e bi-cultural entrou em vigor.²⁴⁷

Trudeau foi primeiro-ministro durante o período de 1968 a 1984; foi um intelectual carismático do Quebec que conferiu ao país na Constituição o bilinguismo oficial. Em 1971, ele reconhece a contribuição de outros grupos étnicos para a identidade do país. Esse reconhecimento conduz à adoção, anos mais tarde, de uma política multicultural que se baseia no reconhecimento da coexistência no país de muitos e variados grupos linguísticos e culturais cuja contribuição não podia continuar a ser ignorada.²⁴⁸

Não por acaso, Pierre Trudeau aparece em uma narrativa da *Tropa Alfa* em *The Uncanny X-Men n°140*, de dezembro de 1980. Este indício permite se pensar que Byrne pretendia ser para os quadrinhos aquilo que Trudeau fora na política canadense: um promotor do multiculturalismo. Contudo, embora tenha criada por um canadense, o sucesso da história nos EUA, não foi registrado no país de origem do artista. Segundo uma entrevista dele em 1983:

²⁴⁷ PEREIRA, Rodrigo da Rosa. *Para além do espelho: a ficção pedagógica de Himani Bannerji*. Rio Grande, Universidade Federal do Rio Grande, 2008, p. 14. [Dissertação de Mestrado]

²⁴⁸ *Ibidem*, p. 15.

“... Não houve grande retorno em relação à *Tropa Alfa* no Canadá, seja nas cartas ou reações nas convenções. As respostas mais positivas vieram dos EUA, que é o que eu acho que nos motiva a dar ao grupo seu próprio título. Se tivesse sido um sucesso esmagador apenas no Canadá, não valeria a pena. Penso que a verdadeira popularidade da equipe não está nos fãs canadenses, mas nos estadunidenses, possivelmente porque os personagens são... sei lá, ligeiramente exóticos por serem canadenses. São²⁴⁹ estrangeiros, e por isso mesmo fora do comum para o fã estadunidense.”



The Uncanny X-Men n°121 – Maio de 1979. A primeira aparição da *Tropa Alfa*. (Figura 35)

Neste sentido, mesmo se tratando de um país que faz uma longa fronteira, e que apresenta afinidades histórico-culturais, a simples caracterização de personagens que tem peculiaridades da cultura de outro país já é suficiente para serem percebidos como exóticos, tornando-os atraentes como curiosidade e consumo. Esse exemplo pode nos fazer pensar sobre os processos nada simples de identificação e projeção simbólica, como também sobre a

²⁴⁹ BYRNE, John. IN: *Marvel Age* n°02. Marvel Comics, Maio de 1983.

impossibilidade da indústria cultural controlar ou mesmo prever as respostas dos consumidores.

A primeira visualização de toda equipe deu-se, por uma preferência de Byrne, na utilização de um quadro inteiro no meio da história. Este é um recurso artístico comum nos *comics* quando se quer representar um momento ápice da narrativa. Via de regra, um quadro único se apresenta logo na primeira página da história, ou em página dupla, quando se quer ter noção da amplitude da imagem.

Na figura 35, vemos os *X-Men* olhando para a *Tropa Alfa*. Esta equipe por sua vez se apresenta posicionada de maneira significativa. O *Guardião* como líder da equipe ocupa uma posição central entre os membros da *Tropa*. O *Sasquatch*, por ser o maior do grupo – e de todos os personagens da cena – é colocado no fundo do quadro para que o leitor tenha a percepção da diferença de tamanho entre os personagens. Assim como os demais membros ficam posicionados ao redor de *Sasquatch* em posição de ataque.

Assim como ocorreu com o Canadá, na década de 1970 a *Marvel* buscou se expandir por mercados fora dos EUA. Logo, em 1972, a editora criou a *Marvel UK* que reimprimia as narrativas americanas para o mercado de quadrinhos semanal britânico. E assim foi até 1976, quando Chris Claremont e Herb Trimpe criaram o *Capitão Britânia* (*Captain Britain*) exclusivamente para o mercado britânico. O personagem foi criado para ser o equivalente do *Capitão América* na Inglaterra.

A narrativa conta a aventura de *Brian Braddock* um jovem inglês rico que tinha uma bolsa de estudos num centro de pesquisas nuclear. Uma noite, o centro é invadido por bandidos querendo roubar o material que se encontrava lá. *Brain* consegue fugir em uma motocicleta, só que, durante a fuga, ele sofre um acidente e cai de um penhasco. Ao acordar surpreso por não ter morrido, *Brian* se depara com espírito do *Mago Merlin*, segundo as lendas britânicas conselheiro e braço direito do famoso *Rei Arthur*.

Logo lhe é oferecida uma escolha: possuir o *Amuleto do Dever* ou a *Espada do Poder*. Considerando-se ele mesmo não ser um guerreiro e incapaz de assumir o desafio, ele rejeita a espada e escolhe o amuleto. Esta escolha o transforma em *Capitão Britânia*.

De início, suas narrativas não integravam as publicações permanentes nos EUA. Contudo, em 1978, o personagem foi apresentado ao público americano em uma aventura com o *Homem-Aranha*.

O uniforme do *Capitão* seguiu a mesma fórmula anterior de um símbolo nacional personificado. O traje tinha predominância da cor vermelha, em nos pulsos, a bandeira da Grã-Bretanha apelidada de *Union Jack*. No peito está um leão estilizado em pé, representando

o Reino Unido, pois o animal é o símbolo britânico das conquistas da nação no passado, indicando coragem, prudência e determinação. Diferentemente de seu equivalente nos EUA e Canadá, o rosto do personagem era totalmente coberto por uma máscara que protegia sua identidade, somente expondo seu cabelo loiro (Figura 36).

O herói inglês usa como arma um cetro dourado. Os chefes de várias culturas adotaram o cetro ao longo dos séculos como sinal de autoridade, fazendo-o consistir em uma vara ou bastão adornado que poderia conter alguma figura simbólica. O cetro esteve presente na representação de reis ao longo da história. Essa arma é significativa: enquanto que o *Capitão América* tem um instrumento de luta, de poder, o *Capitão Britânia*, tem um instrumento de dever, de autoridade. Esta escolha de armas pelos personagens indicaria uma hierarquia entre os dois. Enquanto que o estadunidense é relacionado a um guerreiro, o britânico encarna uma função de nobreza.



Marvel Team-up n°65 – Janeiro de 1978. A Inglaterra tem o seu *Capitão América* (Figura 36).

Esta relação entre EUA e Grã-Bretanha é o que o historiador estadunidense Kevin Phillips denominou *English-speak Imperium*, ou também chamado de Império dos Primos²⁵⁰. O motivo é que nos últimos três séculos, ora um, ora outro, ou até mesmo juntos, americanos e ingleses enfrentaram e venceram várias outras nações. Ou seja, quem os desafiou acabou sofrendo derrotas.

²⁵⁰ PHILLIPS, Kevin *apud* SCHILLING, Voltaire. *América – A História e as contradições do Império*. Porto Alegre: L&PM, 2004, p. 277.

A relação e a herança histórica que ambas essas nações cultivam – o “fardo do homem branco”, segundo Kipling, o poeta do império inglês que enaltecia a responsabilidade da Inglaterra pelo processo civilizatório - sustenta exatamente essa imagem de serem essas nações as guardiãs do mundo. O personagem *Capitão Britânia* representa todo o ideal de uma nação, que mesmo não tendo a pujança de outrora, ainda guarda as glórias de um passado não tão distante, mas que tem o seu equivalente nos EUA.

2.2.3 - A viagem de *Hulk*

Como último ponto a ser discutido neste capítulo, trataremos de uma série de histórias protagonizadas pelo *Hulk*. Elas fizeram parte da linha regular de título do personagem e foram publicadas no início do ano de 1981. Elas revelam percepções do mundo, principalmente do continente asiático, do roteirista Bill Mantlo – o mesmo responsável pela história do retorno do *Homem de Ferro* ao Vietnã.

A narrativa tem início após um confronto do *Hulk* contra *Thor* na cidade de Nova York. Após o combate, *Hulk* desejando ficar em paz, se refugia num navio que pudesse levá-lo para longe. O navio tem como destino Tel Aviv, em Israel. Ao chegar lá, o *Hulk* entra em confronto com a polícia local ainda na zona portuária. Por sua maior força, *Hulk* consegue arrasar os policiais e segue cidade adentro até que se acalma e volta a ser *Bruce Banner*.

Na cidade, *Banner* encontra com um menino de rua de origem árabe que sabe falar inglês e o ajuda a conseguir comida. Contudo, algumas horas mais tarde a explosão de um prédio provocado por terroristas árabes mata o menino, o que desperta o *Hulk* novamente em *Banner*, que ataca os terroristas desejando vingança.

Nesse intervalo surge a heroína *Sabra* ligada ao governo de Israel e vestindo um uniforme inspirado na bandeira daquele país. *Sabra* ataca o *Hulk* achando que ele está associado aos terroristas, e após vários minutos de luta, *Hulk* se vira para o corpo do menino, apanha-o, e com um grande salto sai do campo de batalha.

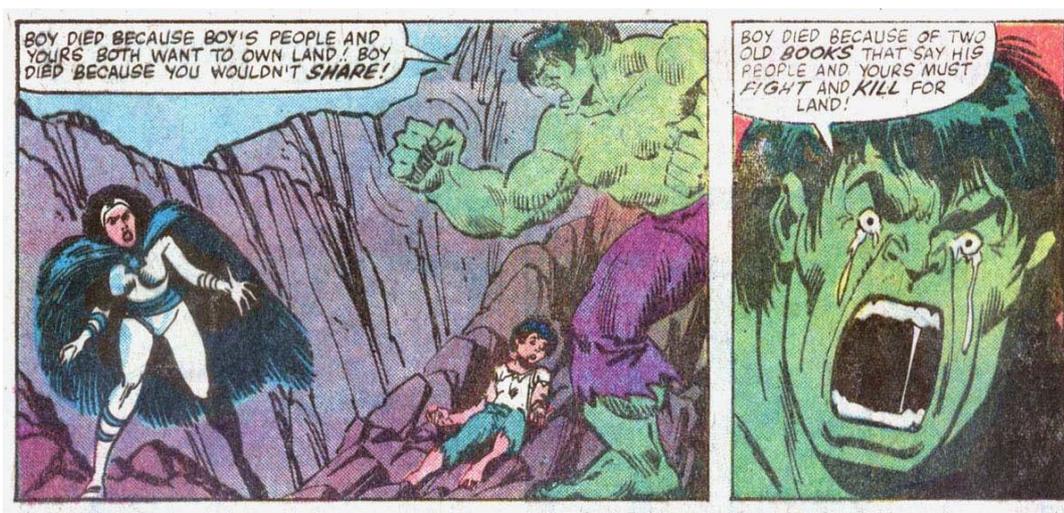
Porém, *Sabra* decide segui-lo, e acaba encontrando-o no deserto olhando o corpo do garoto. Continuando a acreditar no envolvimento de *Hulk* na explosão provocada pelos terroristas, *Sabra* discursa para *Hulk* acusando-o de cumplicidade com a explosão e o conseqüente assassinato do menino árabe. Eis que o *Hulk* se revolta, e num raro momento de lucidez com os olhos lacrimejando diz:

“O garoto morreu porque o povo dele e o seu querem a mesma terra! O garoto morreu porque você não quer **compartilhar!**”

O garoto morreu porque dois **livros** velhos que dizem que o povo dele e o seu devem **lutar e morrer** por terra!
Agora o garoto está morto... **mas o garoto mesmo sequer leu os livros!**"²⁵¹

No primeiro quadro da figura 36 vemos o garoto morto entre *Sabra e Hulk*. Isto sugere que inocentes estariam no meio dos interesses entre israelenses e americanos. Mais uma vez Bill Mantlo transmite uma mensagem clara contra a guerra. Desta vez no Oriente Médio, o leitor é levado para um conflito que já se arrastava por décadas, e que continua não resolvido. A utilização de um personagem como o *Hulk*, relacionado à destruição e conflito com as autoridades, é muito significativa.

A partir do momento, que ele é transposto para outro cenário, os conflitos entre árabes e judeus são transformados em confrontos tolos pelo mesmo pedaço de terra. A produção desta narrativa reforça o posicionamento ideológico de Mantlo frente às revistas. A ideia de um ser de aparência monstruosa chorando e criticando a violência daquela região associa a narrativa aos movimentos pela paz. (Figura 37)



The Incredible Hulk n°256 – Fevereiro de 1981. (Figura 37)

Na edição seguinte, vemos o *Hulk* aparecer no Egito. Encontrado no deserto desmaiado na forma de *Bruce Banner*, ele é acudido por um grupo de beduínos que lhe dão água e abrigo. O líder deles, *Abdul Qamar*, com aparência amistosa, confia em *Banner* percebendo-o como um viajante estrangeiro que precisa de ajuda.

Dando continuidade ao que foi trabalhado na aventura em Israel, Bill Mantlo novamente envereda novamente pelas questões de cunho político-religioso. Um dos beduínos cita o Antigo Testamento para falar da região, na ocasião que os hebreus fugiram da tirania do faraó atravessando o Mar Vermelho e se estabelecendo onde está hoje o Estado de Israel. No

²⁵¹ MANTLO, Bill. IN: *Power in the Promised Land*. Marvel Comics: Fevereiro de 1981, p. 27.

meio de sua fala ele diz: “*A História se repete Dr. Banner. Veja, como agora... egípcios e judeus são inimigos mortais.*” No que *Abdul* retruca: “*Mas o Egito está em paz com Israel agora, Dr. Kareem.*” E termina com *Kareem* perguntando: “*Nós estamos Abdul?*”

A referência é clara: os Acordos de Camp David assinados em 1979 por Israel e Egito nos jardins da Casa Branca em 1979, por intermédio do então presidente estadunidense Jimmy Carter.²⁵² A pergunta final de *Kareem* acaba ficando sem resposta. Mas fica evidente o questionamento do roteirista Bill Mantlo sobre a possibilidade de paz entre essas nações. Pois, na edição anterior já havia destacado a intolerância que vitimou o menino que *Banner* conheceu em Tel Aviv.

Continuando com a narrativa, o objetivo dos beduínos é ressuscitar antigos demônios que vagavam pelo Egito na época dos faraós, e que se encontravam naquele momento dentro de uma caverna. E assim, com sua ajuda, lançar uma ofensiva sobre Israel como vingança pelas guerras do passado. Porém, quando estão prestes a concretizar o fato, um terremoto atinge a caverna, matando *Kareem* e provocando a transformação de *Banner* em *Hulk*.

Quanto à *Abdul*, este descobre uma cimitarra dourada, uma espécie de espada árabe, em outra câmara. E ao tocá-la se transforma em um ser com poderes místicos: o *Cavaleiro Árabe (Arabian Knight)*. Contudo, Mantlo acaba cometendo equívocos ao criar um personagem, que não é egípcio, e sim da Arábia Saudita. O uniforme do *Cavaleiro* inclui além da cimitarra, um turbante típico da região, botas e uma calça totalmente larga. O personagem exibe o torso nu. Para completar, seu meio de transporte é um tapete voador que o auxilia a atacar seus adversários. (Figura

O visual tão inverossímil do personagem recebeu críticas por parte dos leitores. Destacamos dois leitores, um de Massachusetts, o outro de Michigan. Mesmo elogiando o roteiro, ambos acharam a caracterização do *Cavaleiro Árabe* totalmente estereotipada. A começar pelos nomes árabes que aplicaram aos personagens: *Abdul e Kareem*. Destacando que são nomes muito comuns na região, indicando que poderia ter sido feita uma pesquisa melhor para compô-los.

²⁵² Em 1979, ciceroneados pelo presidente americano Jimmy Carter, o primeiro-ministro israelense Menahem Begin e o presidente egípcio Anwar Sadat se enclausuraram durante 12 dias em Camp David, retiro presidencial em Maryland, para redigir o esboço de um ansiado tratado de paz. O resultado foram dois acordos, anunciados em 17 de setembro numa cerimônia transmitida para todo o mundo, com direito a um surpreendente abraço de Begin e Sadat.

O primeiro acordo previa a devolução ao Egito da península do Sinai, conquistada por Israel na Guerra dos Seis Dias, e a normalização das relações diplomáticas entre os dois vizinhos. O segundo, mais suscetível a futuras discussões, referia-se ao futuro dos territórios palestinos da Cisjordânia e da Faixa de Gaza, ocupados na mesma guerra, com a concessão de alguma autonomia aos palestinos.

O leitor de Michigan vai mais além, e critica o visual do *Cavaleiro* dizendo que espécie de *Simbad hollywoodiano* e não um nômade do deserto. Também ele critica a cor da pele e dos olhos dos personagens árabes, pois assemelham-se aos caucasianos, o que revela o desconhecimento da composição étnica da região.²⁵³ O editor admite o erro e promete que será tomado cuidado nas próximas caracterizações étnicas. É interessante notar a sensibilidade do público em relação ao descuido do editor e seu *mea culpa* são reveladores do ambiente político mais liberal e politicamente correto do período.

Derrotados os demônios egípcios, *Hulk* parte para outra região em busca de paz. Em menos de um dia, ele salta em direção ao leste, até chegar às montanhas do Afeganistão. Ao chegar, *Hulk* encontra um aldeia devastada com a população aterrorizada por um massacre. Na época da narrativa, o Afeganistão vivia sob ocupação da URSS iniciada em 1979. A guerra para expulsá-los durou dez anos e contribuiu para o colapso do regime comunista de Moscou, foi o que alguns analistas chamaram de “O Vietnã da URSS.”²⁵⁴

Assim, não demora e o *Hulk* entra em confronto com o exército soviético. Sendo levado para dentro da União Soviética, em uma região chamada Khystym, descrita pelo roteirista como a *Zona Proibida*.²⁵⁵ Apesar da inversão de letras, o lugar é uma referência a Kyshtym, uma região da URSS, na qual, em 1957, ocorreu um grave acidente nuclear, se tornando o maior desastre nuclear já registrado, até o acidente da usina de Chernobyl em 1986.²⁵⁶

Ao mesmo tempo, um perigoso criminoso começa a operar na região de Khystym. Logo, o governo da URSS convoca sua equipe dotada de super-poderes chamada *Supersoldados Soviéticos (Soviet Supersoldiers)*. A ideia é parecida com a que analisamos no caso do *Guardião Vermelho*: criar um equivalente soviético dos heróis estadunidenses. No caso, o supergrupo *Vingadores*.

²⁵³ Seção *Green-Skin's Grab-Bag*. IN: *The Incredible Hulk* n°264. Marvel Comics: Outubro de 1981.

²⁵⁴ O Afeganistão foi chamado com razão de “o Vietnã da URSS”, pela semelhança com a longa guerra e a derrota militar e política dos Estados Unidos no Extremo Oriente. Certamente, o desgaste da guerra e a derrota do exército soviético ajudaram a enfraquecer a União Soviética e aceleraram a decisão da burocracia de restaurar o capitalismo no país.

²⁵⁵ Kyshtym está perto do Chelyabinsk-40 complexo nuclear, conhecido também como “Mayak” (“farol” em Russo), onde em 29 de setembro de 1957, em uma violenta explosão violenta de um tanque contendo material altamente radioativo, contaminou uma área que foi chamada de Traço radioativo do leste de Ural (EURT). Havia 270 000 habitantes da área.

O acidente de Kyshtym foi escondido pela maior parte pelo governo soviético, até 1980, quando o biólogo soviético Zhores Medvedev revelou sua existência.

²⁵⁶ Em 26 de abril de 1986, a explosão de um reator nuclear na cidade Chernobil na URSS, hoje Ucrânia, causada por superaquecimento do urânio após uma pane no sistema de refrigeração, matou imediatamente 30 bombeiros. Depois, outros 15 mil trabalhadores de equipes de socorro morreram, e 50 mil ficaram inválidos. De imediato, o raio de contaminação alcançou milhares de quilômetros, condenando alimentos produzidos em vários países, sobretudo no leste da Europa, resultando na evacuação e reassentamento de aproximadamente 200 mil pessoas. Nos primeiros dez anos, a radiação matou pelo menos dez mil pessoas.

A equipe é formada por quatro membros: *Dínamo Escarlata*, ou *Dimitri Bukharin*, o quarto homem a vestir a armadura; *Vanguard (Nicolai Krylenko)*, possuidor de grande força física; sua irmã, *Estrela Negra (Darkstar – Laynia Petrovna)*, capaz de gerar grandes concentrações de energia; e *Ursa Maior (Ursa Major – Mikahil Ursus)*, que poderia se transformar em um enorme urso gigante.

Segundo a narrativa, eles foram os primeiros a sobreviver à suspeita do aparato de segurança do Estado soviético e foram acolhidos pelo governo para desenvolver seus poderes. Logo, estamos diante de um quarto tipo de representação de personagens comunistas.

Primeiramente, a editora representou apenas vilões como inimigos dos EUA. Depois, personagens como a *Viúva Negra* que seriam vilões que se tornariam pró-ocidente e desertam para a América. A seguir, fomos apresentados a *Colossus* que não serviu ao Estado, empregando seus poderes para benefício de todo o planeta. Agora, temos os *Supersoldados Soviéticos*, servidores do Estado e mobilizados ideologicamente pelo comunismo, só que não são figuras malignas.

Desde sua primeira aparição, o grupo é representado como um grupo de heróis, pois acreditam que fazem a coisa certa ao defender seu país de ameaças externas, sem abrir mão da ética. É emblemática a caracterização dos membros da equipe como representantes da ideologia comunista. *Vanguard*, por exemplo, usa como armas a foice e o martelo, símbolos do comunismo.

Quando em combate, *Vanguard* dificilmente tem sucesso quando utiliza suas armas uma de cada vez. Quando utilizadas simultaneamente, ele pode disparar um raio de energia que atordoar qualquer adversário. Fica claro que é a simbologia da união das armas que permitem ao herói soviético vencer suas lutas. Ainda mais que em todas as cenas de luta o soviético as posiciona na altura do seu peito, como se a vontade de vencer, emanasse de seu coração, centro vital dos valores ideológicos do personagem. É significativo também que o personagem evoque tais símbolos, nomeando-os como símbolos do Estado proletário. (Figura 38).

A recepção destes personagens por parte dos leitores foi, em sua maioria, positiva. Em várias cartas publicadas, são feitos elogios pela viagem do *Hulk* por outro país não ficando confinado aos EUA, como afirma um dos leitores. Esse mesmo leitor enaltece Bill Mantlo por conduzir uma narrativa com personagens estrangeiros que “não pende para nenhum lado.” Ao

contrário, a ideia fundamental é a de união de forças para enfrentar um inimigo comum pela paz.²⁵⁷



The Incredible Hulk n°259 – Maio de 1981. A união da foice e do martelo como fonte de poder. (Figura 38)

Destacamos uma dessas cartas escrita por um leitor de Niagara Falls, no Estado de Nova York. O leitor exalta os argumentos da narrativa contra o anti-semitismo e a invasão do Afeganistão pela URSS. Ele também critica de forma irônica a viagem de *Hulk*, em virtude de não haver uma parada no Irã, já que na época havia uma crise para a libertação dos reféns americanos na embaixada americana, que continuava sem solução.²⁵⁸ Para ele, o herói poderia ter participado das negociações de libertação de seus compatriotas. Sobre este pedido,²⁵⁹ o editor da revista informa que os roteiristas têm ordens estritas de não tocar neste assunto.

Isto é bastante revelador dos limites de liberdade de expressão, ou de auto-censura que a mídia se impõe, considerando as sensibilidades políticas. A projeção clara do leitor, francamente favorável a uma ação externa afirmativa dos EUA. A função dos *comics* como sublimadores da ferida narcísica produzida pelos reveses vividos pelos EUA no Oriente Médio.

Em sua próxima parada, o Japão, *Hulk* não encontra nenhum super-herói, apesar da existência de *Solaris*. Mas isto foi proposital. Em todas suas andanças na Ásia, *Hulk* sempre foi em busca de paz. Na terra do sol nascente, o mais significativo foi o encontro do Golias verde com uma pequena estátua de Buda.

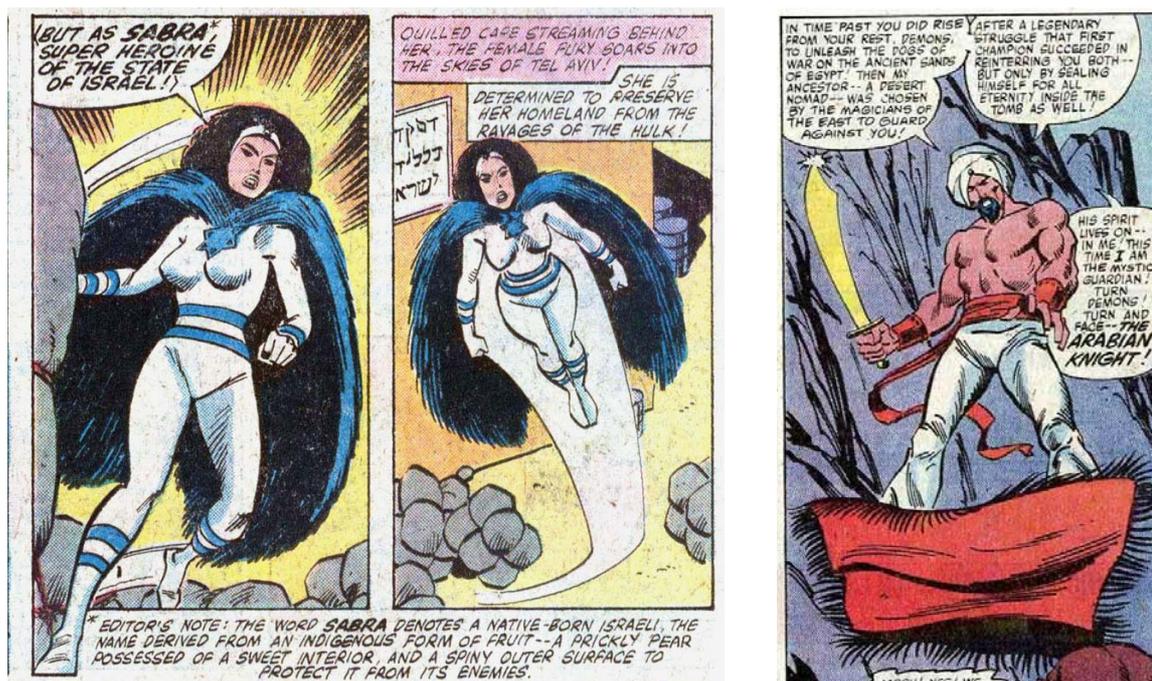
²⁵⁷ Seção *Green-Skin's Grab-Bag*. IN: *The Incredible Hulk* n°267. Marvel Comics: Janeiro de 1982.

²⁵⁸ O episódio conhecido como Crise de reféns do Irã foi um período de 444 dias no qual estudantes do novo regime iraniano fizeram como reféns 66 diplomatas e cidadãos estadunidenses na Embaixada americana em Teerã. A crise durou de 4 de novembro de 1979 até 20 de janeiro de 1981.

²⁵⁹ Seção *Green-Skin's Grab-Bag*. IN: *The Incredible Hulk* n°265. Marvel Comics: Novembro de 1981.

Ao ficar defronte dela, *Hulk* é invadido por um sentimento de tranquilidade. Ele relaciona a cor da estátua – verde – com a cor da sua pele, percebe que a paz que a imagem de Buda transmite é o que ele está buscando. *Hulk* fica tão identificado com a imagem que a protege de um ataque inimigo, e a trata como se fosse um ser vivo. Por ter sentido a paz interior que estava buscando. *Hulk* decide salvar a cidade japonesa em que estava como sinal de gratidão à estátua.

No final de sua viagem, *Hulk* nadou de ilha em ilha pelo Oceano Pacífico até que finalmente chegou à costa da Califórnia, retornando para casa. Em suas andanças pelo mundo, o *Goliath Verde* representou o desejo que os editores e roteiristas da *Marvel* tinham de expandir sua gama de personagens, dando-lhes um caráter mais internacional. Apesar de alguns deslizes, o saldo foi positivo com o surgimento na década de 1970 de mais personagens estrangeiros do que em toda história da editora. Mais importante: fugindo à regra vigente nos períodos anteriores, nem todos eles eram maus.



The Incredible Hulk n°256 – Fevereiro de 1981. Imagem de Sabra (Israel) (Figura 39)

The Incredible Hulk n°257 – Março de 1981. Imagem do Cavaleiro Árabe (Arábia Saudita) (Figura 40)



Giant-Size X-Men n°01 – Maio de 1975. Imagem de Solaris (Japão) (Figura 41)
The X-Men n° 94 – Agosto de 1975. Imagem de Banshee (Irlanda) (Figura 42)



The Uncanny X-Men n°121 – Maio de 1979. Imagem de Wolverine (Canadá) (Figura 43)

CAPÍTULO 3 - A POLÍTICA INTERNA DOS EUA – OS MOVIMENTOS DE DISSENSO

Este capítulo irá debater outros temas dos *comics* da *Marvel*, relacionados à política interna dos EUA. Abordaremos aqui a crescente representação nos *comics* de segmentos da população americana até então alijados deste universo predominantemente masculino e de “cultura branca”. Trataremos ainda neste capítulo da juventude estadunidense e de sua relação com a contracultura nos anos 1970.

Se a política externa estadunidense apresentou diferentes vertentes ao longo das décadas, podemos dizer que a sua política interna viveu uma nova guinada a partir das décadas de 1960 e 1970. Nessa época, o país entrou em ebulição na luta pela garantia e ampliação dos direitos civis, o surgimento do *black power*, o fortalecimento do movimento feminista e a contracultura defendidos, não apenas, mas majoritariamente, por jovens determinados a transformar a sociedade. Embora apenas uma minoria de jovens se identifique como membros ativos de movimentos sociais e políticos, muitos mais vieram a se sentir parte de uma geração que foi moral e materialmente distinta da geração dos seus pais.

A partir deste período, outros segmentos da sociedade estadunidense tem suas lutas por seus direitos e melhor aceitação na sociedade. Para isso, usaremos a noção dos movimentos de dissenso. Em muitos sentidos, vários desses movimentos efetivamente mudaram a sociedade norte-americana profundamente – estendendo direitos e mudando valores – especialmente o movimento pelos direitos civis e o feminista.

Segundo Cecília Azevedo,²⁶⁰ desde os anos 1960, vários pesquisadores têm se dedicado a revelar a face do dissenso recuperando movimentos de resistência e protesto, experiências sociais que deram origem a culturas políticas diferenciadas, que disputam o sentido a ser atribuído ao passado e à identidade nacional.

Neste sentido, Steve Martinot²⁶¹ demonstra que movimentos sociais de natureza diversa, sejam eles em defesa dos direitos civis, pacifista, feminista, ambientalista traçaram nos EUA sentidos alternativos de cidadania com base na democracia participativa. Neste caso, para o autor, devem-se reinventar as tradições e as práticas intelectuais passadas como o

²⁶⁰ AZEVEDO, Cecília; FARIAS, Rodrigo; NEIVA, Gabriel. IN: AZEVEDO, Cecília (Coord.). *Modernidades alternativas: o confronto de culturas políticas e a tradição de dissenso nos EUA*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009. CD-ROM. (Outras modernidades – Nuestra América e EUA - textos e propostas; v.1)

²⁶¹ MARTINOT, Steve *apud* AZEVEDO, Cecília. *A esquerda americana e o Brasil -1960-1970*. IN: Anais do Décimo Congresso Internacional da Associação de Estudos Brasileiros - Brazilian Studies Association, Brasília, 10, 2010.

objetivo de identificar novos problemas e ampliar novos conceitos juntamente com possibilidades de reflexão e participação em modelos alternativos de expressão política.

Continuando com Martinot, é necessário diferenciar resistência e protesto. O ato de protestar indica que o diálogo com o poder vigente ainda é possível, pois por se tratar de uma discordância, existe uma disposição por parte do mandatário em considerar as demandas apresentadas. Já o sentido de resistência implicaria uma crise de maior proporção, uma vez que exigiria criar uma nova ordem, pois além de se opor, ela não cede ao seu opositor. Neste caso, novas linguagens e novos sentidos de identidade e de comunidade são produzidos, o que equivaleria à emergência de uma cultura política alternativa.²⁶²

Resistência possui um caráter forte, inclusive no seu sentido de continuidade, pois ela possui objetivos que se dirigem à derrubada da sua força opressora através de todos os métodos possíveis, visando o seu desmantelamento por completo. A oposição mediante o protesto se faz de maneira mais ordeira em que se acredita na forma de combate através da existência de mecanismos legais, com os quais o sistema vigente não seria destruído, mas apenas substituído pelo seu opositor. Os movimentos de resistência acontecem nas mais variadas formas, surgindo muitas das vezes da formação de grupos com interesses comuns, ou da vigilância constante do discurso ideológico dominante.

Os ideólogos e ativistas que recorreram à desobediência civil reivindicaram que ela teria por motivação a liberação do indivíduo como cidadão político — alguém que compartilha o ônus e os benefícios da política, numa democracia efetiva. Além disso, permitiria à sociedade avaliar a questão da moralidade de suas ações e de suas leis.

Cecília Azevedo lembra que a esquerda americana sempre associada a uma tradição nativa de dissenso denominada de liberalismo radical. Isto implica na precedência do bem comum sobre o individual que representaria uma reforma do sistema econômico e social com base nos princípios morais distintos da tradição puritana.²⁶³

Gary Gerstle²⁶⁴ avalia que o liberalismo estadunidense adquiriu um sentido social que favoreceu, em alguns momentos, a construção de pactos políticos mais amplos em prol de reformas do sistema social e econômico. Este liberalismo desde o *New Deal*²⁶⁵ admitia a regulação estatal e a relativização de princípios clássicos em benefício da justiça e igualdade

²⁶² *Ibidem.*

²⁶³ *Ibidem.*

²⁶⁴ Gerstle, Gary. “The Protean Character of American Liberalism”. In: *American Historical Review*, out 1994, pp. 1043-1073 *apud* AZEVEDO, Cecília. *Op. Cit.*, p. 02.

²⁶⁵ O *New Deal* foi o nome dado à série de programas implementados nos Estados Unidos entre 1933 e 1937, sob o governo do Presidente Franklin Delano Roosevelt, com o objetivo de recuperar e reformar a economia estadunidense e assistir os prejudicados pela Grande Depressão.

social. Este tipo de liberalismo, foi designado como liberalismo radical, ou “liberalismo de esquerda”.

Desta forma, consideramos os movimentos de dissenso de grande importância para compreensão deste trabalho no que concerne à política interna estadunidense. A seguir apresentaremos os movimentos que fizeram parte das décadas de 1960 e 1970 a partir de suas lutas e projetos e como estes segmentos sociais foram representados nos *comics* da *Marvel*.

3.1 - A questão do negro

A questão racial sempre foi um problema nos Estados Unidos. Segundo o historiador estadunidense Gary Gerstle, foi no início do século XX que a questão racial adquiriu melhor contorno a partir do credo democrático idealizado pelo presidente americano Theodore Roosevelt quando construiu um nacionalismo cívico, chamado pelo então presidente de *true americanism*.²⁶⁶ O termo era baseado na construção de uma masculinidade americana, onde valores não nacionais e não brancos foram caracterizados como fracos ou efeminados.

Roosevelt moldou uma política de incorporação na sociedade americana de imigrantes oriundos de países europeus ‘brancos’ que estivessem dispostos a favorecer a construção de uma nacionalidade pela assimilação dos valores culturais americanos.²⁶⁷

Essa concepção da identidade nacional não considerava nem os povos nativos indígenas, nem os afro-descendentes dos Estados Unidos. A exclusão simbólica e efetiva desses contingentes tinha como base um passado marcado pelo massacre de povos indígenas durante a expansão da fronteira em direção à Costa Oeste, bem como séculos de escravidão negra que, embora tivesse sido extinta cerca de quatro décadas antes, deixou como herança um sistema segregacionista.

Franklin Roosevelt seguiu a reformulação do nacionalismo americano realçando a dimensão cívica em detrimento da étnica, propondo como programa central a ampliação de certos direitos sociais aos cidadãos. A premissa era a de que a segurança econômica permitiria desenvolver o potencial cívico e moral da nação.²⁶⁸

Após décadas de descontentamento com sua situação, os negros estadunidenses reagiram contra a posição de inferioridade e exclusão a que as leis dos brancos os

²⁶⁶ GERSTLE, Gary. *American crucible: race and nation in the twentieth century*. Princeton: Princeton University Press, 2001. Cap. 2.

²⁶⁷ *Ibidem*.

²⁶⁸ *Ibidem.*, p. 67-79

condenaram. A partir da década de 1950, eles se ergueram contra a discriminação e a segregação racial que sofriam em seu país. Por todos os Estados do sul dos EUA, imperavam velhas leis racistas que os tornaram párias sociais, ou ainda cidadãos de segunda classe.

Foi neste panorama que surgiu o Movimento pelos Direitos Cívicos (Civil Rights Movement). Este movimento sofreu a influência e influenciou o processo de emancipação dos povos subjugados pelo imperialismo na Ásia e na África, iniciando a luta pela descolonização.²⁶⁹

O movimento pelos direitos civis nos EUA foi, para aqueles que participaram, um movimento de libertação, podendo ser considerado a terceira revolução americana, como defende o historiador Eric Foner. Segundo palavras gravadas em documentos, discursos e canções, tratava-se de uma “luta por direitos humanos”, “direitos iguais” e “direitos fundamentais”.²⁷⁰ Desde seu início, no final dos anos 1950, o movimento foi marcado por mobilização de massa em protestos e marchas e atos de desobediência civil.

Em torno do movimento negro, a ideia de participação política ligada à conquista da igualdade civil ganhou expressão no cenário público. Através da imprensa o movimento recebeu divulgação e tentou a partir da mobilização universalizar a questão racial estadunidense. Os direitos que as principais lideranças reivindicavam iam além do pleno direito ao voto e da igualdade de acesso a espaços públicos. Eram também direitos sociais e econômicos necessários à “dignidade humana” daqueles que tinham sido um dia escravizados e de seus descendentes, ainda explorados e oprimidos.

As lideranças do movimento eram mais amplas do que as poucas figuras que se tornaram mais conhecidas e foram, relutantemente, aceitas mais tarde no restrito panteão de heróis públicos americanos.²⁷¹ Longe de ser apenas um breve e notável fenômeno dos anos 1960 e início dos anos 1970, o movimento de liberdade teve raízes profundas nas primeiras e multifacetadas lutas dos afro-americanos nos EUA no século XX.

O movimento de massas adquiriu uma linguagem religiosa, uma vez que as igrejas sempre foram espaços sociais e culturais importantíssimos para os negros. Daí a importância das lideranças religiosas. Martin Luther King, um pastor batista faria história a partir dali, até ser derrotado pela mesma violência que ele repudiava como instrumento de luta. Martin Luther King era um grande orador, pacifista, foi consagrado por sua liderança em grandes

²⁶⁹ SCHILLING, Voltaire. América – A História e as contradições do Império. Porto Alegre: L&PM, 2004, p. 231.

²⁷⁰ AUGUSTO, Geri. Luz e canções de liberdade: Reflexões sobre o legado do Comitê Não-Violento de Coordenação Estudantil (SNCC) para o Internacionalismo Negro. *Revista da ABPN*. v. 1, n. 2 – jul.-out. de 2010, p. 85.

²⁷¹ *Ibidem*, p. 86.

manifestações negras a partir do Alabama, e a participação em inúmeras marchas e protestos em outros estados. Segundo Lerone Bennett Jr., Luther King conseguiu transferir a luta que se travava nos tribunais pela igualdade de direitos para as ruas, “das bibliotecas de direito para os púlpitos das igrejas, da mente para a alma.”²⁷² Ele considerou a luta contra as injustiças sociais como “uma característica esquizofrênica da América, tragicamente dividida contra si mesma”.²⁷³

Luther King realizou passeatas unindo negros e brancos simpatizantes do movimento em direção a capital do país, Washington, para pressionar as autoridades a aprovar uma nova lei dos direitos civis. A mais importante delas reuniu cerca de 250 mil pessoas, procedentes de diversos estados americanos, no dia 28 de agosto de 1963. Concentradas em torno do lago em frente ao monumento de Lincoln, as pessoas se espalharam por todos os cantos para ouvir de Martin Luther King Jr. no seu mais famoso discurso, as seguintes palavras:

"Eu tenho um sonho, de que um dia, nas colinas da Geórgia, os filhos de antigos escravos e de antigos senhores de escravos poderão sentar-se juntos à mesma mesa da fraternidade. Eu tenho um sonho de que um dia até mesmo o Mississipi, um estado sufocado pelo calor da injustiça, será transformado num oásis de liberdade e justiça".²⁷⁴

As marchas juntamente com os conflitos entre a polícia e manifestantes, fizeram com que a emenda dos Direitos Civis, que dava ao Governo federal o poder de intervir nos estados que promovessem segregação racial, foi encaminhada ao Congresso pelo então presidente John Kennedy e, depois de quase um ano sancionada por seu sucessor, Lyndon Johnson. No dia 2 de julho de 1964, o presidente Johnson assinou o Ato dos Direitos Civis de 1964, que proibia discriminação racial no trabalho e em lugares públicos.

Apesar disso, a luta de Martin Luther King Jr. contra a injustiça o levou algumas vezes à cadeia, como aconteceu em fevereiro de 1965, após uma manifestação não-autorizada em protesto contra a lentidão das reformas eleitorais no Alabama. Sua jornada então seguiu por mais alguns anos, até que em abril de 1968 em Memphis, capital do Tennessee, um tiro disparado pelo rifle do foragido James Earl Ray atingiu-o no rosto enquanto conversava com o também pastor Jesse Jackson na sacada do quarto onde estava hospedado. Martin Luther King morreu na hora, aos 39 anos. Sua morte sensibilizou o mundo e alertou a sociedade americana sobre a instabilidade trazida pelo racismo para o interior da sociedade.

²⁷² BENNETT JR., Lerone *apud* SCHILLING, Voltaire. *Op. cit.*, p. 238.

²⁷³ GERSTLE, Gary. *Op. Cit.* p. 276.

²⁷⁴ O discurso de Martin Luther King pode ser lido em sua íntegra no site http://www.presentationmagazine.com/martin_luther_king_speech.htm. Acessado em 22 de janeiro de 2011.

Paralelo ao movimento negro que seguia a estratégia de não violência, houve também outras vertentes políticas em favor dos direitos civis conhecidas como *Black Power*, literalmente *Poder Negro*. Embora o termo fosse novo, a ideologia associa-se a uma velha tradição de nacionalismo negro que tinha surgido no século XIX e que periodicamente atraía um grande número de adeptos.²⁷⁵ Ideologicamente, os militantes deste movimento pregavam o radicalismo como ação preventiva e reivindicativa, recusando a integração com os brancos como descrito nas palavras de um importante líder muçulmano Malcolm X: “*É preciso reagir e dar o troco*”.

Durante sua juventude, quando ainda se chamava Malcolm Little, indignado com a falta de oportunidades que os negros possuíam, começou a entrar na vida do crime por meio de roubos, tráfico de drogas e até mesmo participando do agenciamento de prostitutas. Foi preso em 1946, e durante os sete anos de prisão, Malcolm tornou-se seguidor de Elijah Muhammad, o líder do grupo Nação do Islã.

Foi exatamente no Alcorão, livro sagrado do islamismo, que Malcolm X dizia ter encontrado a revelação mística motivadora de sua conversão e da pregação revolucionária em favor de um poder negro na América e no mundo. Adotou o nome de Malcolm X, em substituição ao de batismo, Malcolm Little. Depois de conseguir liberdade condicional em 1952, Malcolm X se tornou ministro e alto dirigente do movimento negro muçulmano nacional.

O islamismo também o levou aos *Black Muslims (Muçulmanos Negros)*, talvez o mais radical entre vários outros grupos do movimento negro americano que defendiam a ação violenta contra o racismo. A luta dos *Black Muslims* demandava não apenas a criação de instituições negras e treinamento paramilitar para defesa contra a violência branca, mas também viver consoante estrito código moral, no qual não era permitido drogas, cigarros, álcool promiscuidade sexual, entre outros.²⁷⁶

No auge da militância deu-se o rompimento com Elijah Muhammad e os Black Muslims. Malcolm X se viu acuado por antigos correligionários que o assassinaram em 1965. Um ano antes de morrer, com a ajuda do influente escritor negro Alex Haley, autor de *Raízes (Roots: The Saga of an American Family)*²⁷⁷, produziu uma autobiografia que só viria a ser publicada após a sua morte. De imediato, o livro transformou-se numa espécie de Alcorão nos

²⁷⁵ GERSTLE, Gary. *Op. Cit.*. p. 295.

²⁷⁶ *Ibidem*, p. 297.

²⁷⁷ Este livro relata a saga de uma família americana descendente de Kunta Kinte, um africano transportado como escravo da região onde hoje é a Gâmbia, na África Ocidental, e levado para os EUA no século XVIII. Na década de 1970, o livro inspirou uma minissérie na tv americana, com enormes índices de audiência e vencedora de uma grande quantidade de premiações.

corações de militantes negros descrentes de soluções pacíficas para a tragédia racial que fraturava a sociedade estadunidense

A participação de militantes em defesa da causa negra mobilizou jovens que não acompanhavam o pacifismo adotado por King. O grupo exigia uma postura defensiva aos males causados aos negros na sociedade. A postura militar assumida por este movimento determinava o uso de armas e também de um esquema de segurança feito por negros para negros.

Estes militantes afro-americanos queriam apenas igualdade com os brancos, motivo de tantas lutas até então pacíficas. Eles ambicionavam o poder, a independência e até a revolução contra o capitalismo. Perseguindo esse desejo que Bobby Seale e Huey Newton fundaram em outubro de 1966, em Oakland, na Califórnia, a organização paramilitar conhecida como Partido dos Panteras Negras (Black Panthers), da qual falaremos mais adiante.

Apesar da divergência radical quanto aos métodos de não-violência de Martin Luther King, e a política raivosa de Malcolm X, seus seguidores partiram da mesma premissa: a necessária reação e a indignação da situação da população negra estadunidense. Cada um a seu modo procurou estabelecer uma estratégia para mudar a situação de milhares de afro-americanos com vistas ao reconhecimento de seus direitos e ao estabelecimento de uma dignidade pela qual esperavam há gerações.

Há visões muito divergentes sobre King e muita discussão em relação aos processos de sacralização que se desenvolveram em torno dos líderes do movimento negro. A sacralização da marcha pacífica sobre Washington, a construção de uma memória sobre este período que a monumentaliza, produz uma santificação do personagem. King também apontava para as dificuldades do caminho e a necessidade das massas negras se mobilizarem, indicando que a mudança só viria se elas lutassem a despeito de toda violência, injustiça e insensibilidade daquela ordem social.

3.1.1 – A Questão negra nos *comics*

Desde seu início, os *comics* representavam em suas narrativas protagonistas que atendiam aos requisitos da figura do herói americano paradigmático: forte, bonito, destemido e branco. Quando alguma narrativa era encenada em outras regiões do planeta, o tom e o desenvolvimento da trama não continham o entusiasmo das demais encenadas em ambiente doméstico. Estas eram chamadas *jungle comics books* (*histórias em quadrinhos da selva*). Nas

palavras de Bradford Wright,²⁷⁸ estas *jungle adventures* eram centradas em um herói, quer homem, ou mulher, mas sempre branco, que defendia os interesses ocidentais nas terras selvagens “atormentadas” pelo caos interno e ameaças externas.

Particularmente quando retratavam africanos, estes apareciam como qualquer bruto selvagem ou estereotipado “com enormes olhos esbugalhados e grossos lábios, frequentemente falando uma imbecil hibridez de jargões em inglês com exageradas gírias afro-americanas.”²⁷⁹ Em suas primeiras aparições durante as décadas de 1930 e 1940, os negros estavam restritos basicamente a dois tipos de situações: ou eram coadjuvantes passageiros em histórias de personagens já estabelecidos ou então atuavam como personagens regulares e, em grande parte dos casos, tinha uma função cômica.

Desde o século XIX existiu um espetáculo chamado *minstrel show*, um tipo de teatro americano de variedades que surgiu em 1830, onde alternadamente são apresentados dança, música, esquetes cômicos, atos variados, por atores brancos com a cara pintada de negro, tentando personificar de forma caricatural os negros estadunidenses. No *minstrel* os negros são retratados como ignorantes, preguiçosos, superciosos e musicais. Sobreviveu como divertimento interpretado por atores profissionais até 1910, continuando de forma amadora até 1950 .

Esses artistas brancos pintados de preto (os chamados “*black face*”) se tornaram muito populares realçando, exagerando ou ridicularizando os estereótipos da população negra. Os “*black face*” poderiam representar, sempre em performances e imagens pejorativas, personagens negros que evocavam diretamente os tempos da escravidão.

Joseph Boskin,²⁸⁰ afirma que este tipo de personagem teve ampla circulação na cultura popular norte-americana ao longo do século XIX. Assim tornava o homem negro um objeto de riso, diminuindo-lhe a masculinidade e a dignidade, enfraquecendo-o como um pretense concorrente sexual e econômico do homem livre e branco. Esta caricatura do homem negro continuaria no século XX a partir de outras mídias como cinema, por exemplo (Figura 44)

O primeiro personagem negro fixo a obter sucesso foi *Lothar*, o parceiro do mágico *Mandrake*. Criado por Lee Falk em 1934. *Lothar* seria o herdeiro de uma confederação tribal africana chamada *Sete Nações*, que ele abandonara suas obrigações reais para acompanhar o mágico em suas aventuras ao redor do mundo. *Lothar* não fugia dos estereótipos com os quais

²⁷⁸ WRIGHT, Bradford W.. *Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 2001, p. 36.

²⁷⁹ *Ibidem*, p. 37

²⁸⁰ Boskin, Joseph *apud* ABREU, Martha & VIANA, Larissa. Lutas políticas, relações raciais e afirmações culturais no Pós-Abolição. Os Estados Unidos em foco. In: Azevedo, Cecília & Raminelli, Ronald (orgs). *História das Américas: novas perspectivas*. Rio de Janeiro, Ed. FGV

os africanos eram caracterizados nos comics: ele usava um barrete turco na cabeça, se vestia com pele de leopardo e tanga, mal falava, e quando o fazia era em um inglês sofrível e sua participação nas histórias era restrita a exibições de sua grande força física.

Contudo, os personagens fixos que começaram a aparecer nas histórias do período, continuavam a ser utilizados para fins humorísticos. Seus nomes invariavelmente tratavam com sarcasmo, ridicularizavam sua conformação étnica e a própria cor da pele.²⁸¹ Nesse caso, se destacam dois personagens com características parecidas. O primeiro é *Whitewash Jones* (*Cal Jones*). Este foi o primeiro personagem negro de destaque da *Timely Comics* que fazia parte de uma equipe de jovens heróis chamada *Young Allies* (*Jovens Aliados*), equipe essa que tinha entre seus membros os *sidekicks* do *Capitão América* e do primeiro *Tocha Humana*, respectivamente *Bucky* e *Centelha* (*Toro*). *Whitewash* foi criado em 1941, e era retratado com vestimentas e sugeriam relação com a forma como os moradores do Harlem na época se vestiam. À *Whitewash* cabiam duas funções na equipe: ser salvo pelos poderosos parceiros juvenis e garantir as gargalhadas com seu jeito atrapalhado.

Uma linha parecida seguia *Ébano Branco* (*Ebony White*), um dos principais coadjuvantes da maravilhosa série *Spirit* de Will Eisner. *Ébano* acompanhava o herói por todos os lados tendo como sua marca registrada sua maneira peculiar de falar, cometendo erros gramaticais grosseiros da língua inglesa. Mesmo sendo um dos personagens favoritos de Eisner, que chegou a criar algumas histórias solo para ele, o quadrinista admitiu anos depois que errou quando criou *Ébano Branco*, pois o parceiro do *Spirit* foi elaborado segundo os padrões daquilo que era considerado engraçado nos anos 1940.²⁸²

Podemos perceber nas figuras abaixo a representação do negro nos *comics* durante a *Era de Ouro dos Quadrinhos*. Na figura 45, *Ébano Branco* aparece na capa ao lado de *Spirit* dando a exata proporção dos personagens. Como *Ébano* é um garoto, ele fica sob a supervisão do adulto branco, como os libertos também ficavam no sul dos EUA. Na imagem, *Spirit* aparenta uma expressão destemida e confiante. Já *Ébano* tem o rosto suado, marcado pela intranquilidade. Mesmo que vá para frente de combate, caberá ao adulto sua proteção. Além disso, podemos ver a expressão caricatural de *Ébano* com os olhos esbugalhados e grandes lábios grossos.

²⁸¹ BASÍLIO, Cláudio Roberto. *Os negros nas histórias em quadrinhos*. Em http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=297. Acessado em 22 de Janeiro de 2011.

²⁸² Na mesma época, estreou o filme *E o Vento Levou* (*Gone with the Wind*) trazendo a ideia de que os personagens negros “bons” eram fiéis aos senhores e abobalhados.



Imagem do ator Al Jolson no filme *O Cantor de Jazz* (*The Jazz Singer*). A representação de um Black Face. Figura 44): *The Spirit* nº10 – Outono de 1947 (Figura 45)

Os estereótipos citados acima incomodavam os que militavam no incipiente movimento negro que começava a tomar forma nos Estados Unidos. Um desses era o jornalista Orrin C. Evans, membro militante da histórica organização *NAACP* (*Associação Nacional pelo Progresso das Pessoas de Cor*). Ele foi um dos primeiros afro-americanos a obter destaque na imprensa americana, sendo considerado por isso até hoje o patriarca dos jornalistas negros.

Acreditando que heróis negros poderiam ser uma referência positiva para todas as crianças afro-americanas, Evans convocou diversos colegas cartunistas e juntos elaboraram aquele que seria o primeiro *comic book* étnico do mercado estadunidense. Em junho de 1947, foi lançada a revista *All Negro Comics* e em suas páginas, entre diversas HQ's curtas de humor, dois personagens se destacavam: *Ace Harlem*, criado pelo desenhista John Terrell, era um detetive particular negro que, como o próprio nome já diz, investigava crimes no bairro do Harlem, na cidade de Nova York.

O outro era *Lion Man*, que foi desenvolvido pelo irmão de Orrin C. Evans, George J. Evans Jr., como um jovem cientista americano que é enviado pela ONU para investigar uma misteriosa montanha mágica na Costa do Ouro. Ao chegar ao local, ele descobre que a tal "montanha mágica" era na verdade uma gigantesca mina de urânio. Decidido a proteger tal reserva da mão de criminosos, ele decide permanecer no local, se transformando em uma espécie de "*Tarzan negro*". Apesar das histórias serem consideradas boas, problemas com

fornecedores de papel fizeram com que somente a edição número 1 de *All Negro Comics* fosse publicada.

Essas foram tentativas esparsas de publicar personagens negros e até mesmo a Marvel, que na época se chamava *Atlas*, se aventurou ao lançar na revista *Jungle Tales nº01*, em setembro de 1954, aquele que seria com certeza o primeiro herói negro de todo o seu elenco de personagens: *Waku, Prince of Bantu* (*Waku, Príncipe de Bantu*).

Suas histórias se passam entre o final do século XIX e início do século XX. *Waku* é retratado como o príncipe herdeiro de uma tribo de etnia bantu e que é obrigado pelo seu pai, que estava no leito de morte, a fazer um juramento de não-violência. Posteriormente, *Waku* é forçado a quebrar esse juramento quando o seu rival pela liderança da tribo, *Mabu*, se alia a caçadores brancos e escraviza todo o povo bantu. Após a quebra da promessa, o espírito de seu pai surge e o desobriga do juramento de não-violência e eis que *Waku* se torna de fato o rei dos *Bantu*.

Embora *Waku* seja descrito como um homem inteligente, ele era um africano convivendo com africanos, o que nos permite depreender que não havia comparações no tocante a seus atributos com brancos. Desta forma, *Waku* era interpretado como sendo superior aos seus pares. *Waku, Prince of Bantu* teve pouquíssimas histórias publicadas e não foi possível determinar quem foram os seus criadores.

De qualquer modo, todos os personagens comentados acima ainda apresentados características que remetiam a uma “inferioridade” do afro-americano em relação ao branco. Conforme já mencionamos, quando a *Atlas* se transformou em *Marvel Comics*, uma ascensão capitaneada por Stan Lee revolucionou o conceito dos super-heróis.

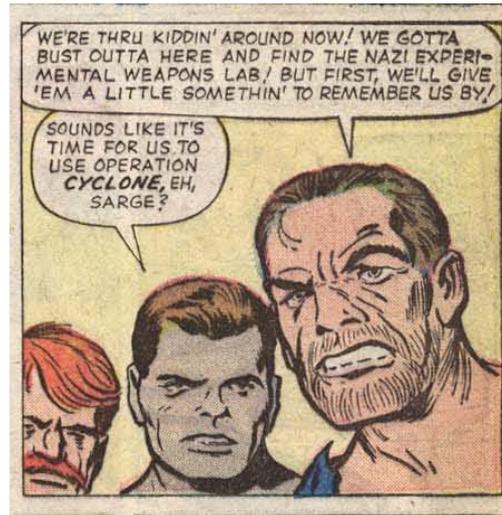
Em 1963, a editora apresentou seu primeiro personagem negro, já com o nome *Marvel*. O soldado *Gabriel “Gabe” Jones* fez sua estreia no *comic war Sgt. Fury and his Howling Commandos*. *Gabe* era um músico de jazz que participava de um regimento do exército americano na Segunda Guerra, como já havíamos mencionado no Capítulo 2. A diferença com relação aos personagens negros do passado era que *Gabe* se expressava em um inglês impecável e sua bravura no campo de batalha era sempre ressaltada.

Contudo, a intenção de sua inserção nos *comics* não impediu uma gafe. Quando foi apresentado pela primeira vez, o soldado aparece com pele mostrada como branca mesmo ele sendo apontado como negro na narrativa. (Figura 46). Logo se tentou corrigir o erro na segunda edição da revista, mas o efeito não seguiu o esperado e *Gabe Jones* apareceu com a pele em tom acinzentado (Figura 47).

O curioso é que a *Marvel* passou a usar este padrão de cor para representar os personagens negros por alguns anos. Somente com a inserção de heróis, a padronização mudou. Na verdade, heróis negros já existiam nos *comics*, mas à *Marvel*, poucos anos depois da sua criação, coube a primazia em termos de criação do primeiro super-herói negro.



Sgt. Fury and his Howling Commandos n°01 – Maio de 1963. A cor da pele foi esquecida. (Figura 46).



Sgt. Fury and his Howling Commandos n°02 – Julho de 1963.

No personagem do meio, tentativa de correção. (Figura 47)

3.1.2 - O Pantera Negra mostra suas garras

Como vimos anteriormente, a representação do negro nos *comics* já ocorria desde seus primórdios. De personagem caricatural a auxiliar dos heróis, o negro não escapou dos estereótipos na descrição dos seus perfis. Mesmo com a evolução na concepção deste grupo étnico, tardou muito para que fosse criado um super-herói negro.

Se considerarmos a definição de super-herói como um personagem que reúne as três características já mencionadas no início deste trabalho, quais sejam a utilização de um uniforme, a existência de um *alter ego*, e uma habilidade fora do comum, podemos dizer que os personagens negros que apareceram nos *comics* de aventura eram personagens comuns. Embora pudessem até apresentar habilidades incomuns, a não utilização de uniformes ao estilo dos demais super-heróis e a ausência de identidade secreta, não permite que sejam considerados super-heróis.

Neste sentido, a *Marvel* percebeu que a criação de um personagem negro que tivesse as características de suas principais criações poderia servir para atacar de modo sutil o

establishment, criado um personagem sem uma clara conotação política.²⁸³ Prova disso que as publicações da *Marvel* raramente faziam menção ao movimento dos direitos civis.

Em Julho de 1966, Stan Lee e Jack Kirby criaram o primeiro super-herói negro com a pretensão de apresentar inovação conceitual. O *Pantera Negra (Black Panther)* se tornaria o precursor de todos os super-heróis negros que viriam a seguir.

A trama conta a história de *T'challa*, um príncipe de uma fictícia nação africana chamada *Wakanda*, alvo de constantes ameaças externas por ser portadora da maior reserva de *vibranium* do mundo. Na narrativa, este é um metal com poder de absorver qualquer tipo de energia do mundo, portanto capaz de despertar cobiça no mundo inteiro.

A recusa do pai de *T'challa*, *T'chaka*, rei de *Wakanda*, em fornecer o metal a um criminoso estadunidense acabou por provocar o assassinato do rei. Jurando vingança, *T'challa* viajou para os EUA para estudar e se tornar um brilhante cientista. Ao retornar a seu país, foi coroado rei sucedendo a seu pai. Após o ritual de iniciação, ele ingeriu uma erva que expandiu sua força, velocidade, resistência, agilidade e sentidos parecidos com de um felino. Vestindo o traje cerimonial que simbolizava o animal sagrado pra seu povo, *T'challa* se tornou o *Pantera Negra*.

Logo, *T'challa* utilizou os recursos obtidos na comercialização do *vibranium* e transformou o reino de *Wakanda* na nação tecnologicamente mais evoluída do mundo. Em sua primeira aparição, o *Pantera* convida o *Quarteto Fantástico* a conhecer seu reino e sua tecnologia. Quando o grupo chega é surpreendido por ataques do *Pantera Negra* que na verdade queria testar a extensão dos seus poderes para proteger seu povo de ameaças externas.

Embora com todas as descrições das características evoluídas e modernas do *Pantera* e de *Wakanda*, Stan Lee ainda se valeu de estereótipos ao configurar os africanos. Embora possuísse toda tecnologia, o povo aparecia vestindo trajes e realizando danças rituais típicas de tribos primitivas africanas.

Na figura 48, podemos perceber claramente esta junção da modernidade com a tradição. *T'challa* aparece no centro do quadro, sentado em seu trono com os súditos a sua volta. Ao mesmo tempo em que alguns deles portam lanças e escudos tipicamente africanos, outros mais impunham rifles e metralhadoras. O próprio totem da pantera que se ergue é a síntese do amálgama. A tradição do povo de *Wakanda* aparece imponente perante todos. Mas o que o torna grandioso é a suspensão mecânica produzida pela tecnologia do reino.

²⁸³ WRIGHT, Bradford W.. *Op. Cit.*, p. 219.

Ao longo da narrativa temos a inserção de informações da sociedade americana durante a estada do *Quarteto*. Os membros da equipe jogam uma partida de beisebol com *T'challa* e seus súditos. Ao mesmo tempo, em gratidão ao *Quarteto*, *T'challa* os presenteia com roupas caras da alta costura européia. Mesmo tendo como cenário o reino africano, Stan Lee incluiu certos elementos estrangeiros como uma forma de inserir os súditos dentro no capitalismo ocidental.

Após a criação do *Pantera Negra*, a *Marvel* fez uma gradual introdução de figuras afro-americanas em cenas cotidianas nas ruas nas histórias dos principais personagens da editora. Eles apareciam como policiais, repórteres ou simplesmente pessoas comuns. Para Wright, esta foi “uma atrasada, mas significativa ilustração nos *comic books* dos EUA como uma sociedade multirracial.”²⁸⁴

A introdução do *Pantera Negra* teve impacto junto aos leitores. A seção de cartas da revista *The Fantastic Four* – revista na qual ele estreou – apenas registrou três cartas elogiando o personagem. Um leitor de Detroit no Estado de Michigan, diz que a editora quebrou todos os precedentes ao criar um herói negro como *Gabe Jones* e acabou com um tabu ao colocar um negro como super-herói.²⁸⁵

Uma leitora de New Orleans, na Louisiana vai mais além: elogia a beleza do rosto de *T'challa* e pede que o personagem seja integrado ao *Quarteto Fantástico*.²⁸⁶ Um terceiro leitor de Washington DC elogia a criação não só do *Pantera*, mas também de personagens de outras etnias não-brancas.²⁸⁷

O que chama a atenção nas cartas é a sua procedência. Os três leitores são de cidades com uma população negra consideravelmente influente. Detroit é a cidade sede da gravadora *Motown Records*, responsável pelo lançamento de vários artistas negros nas décadas de 1960 e 1970, como o *Jackson Five*, Diana Ross e *The Supremes*. Por sua vez, New Orleans é considerada o berço do jazz. Este ritmo musical é uma manifestação artístico-musical originária da cultura popular e da criatividade das comunidades negras que ali viviam e um de seus espaços de desenvolvimento mais importantes. O jazz se desenvolveu com a mistura de várias tradições musicais, em particular a afro-americana. Embora os três leitores não se identifiquem quanto à sua raça, é possível que, mesmo sendo brancos, tenham a influência do meio onde residiam para expressar suas opiniões. Washington é uma das cidades com maior percentual de negros dos EUA.

²⁸⁴ *Ibidem*.

²⁸⁵ Seção *Fantastic Four Fan Page*. In: *The Fantastic Four* n°56. Marvel Comics: Novembro de 1966.

²⁸⁶ Seção *Fantastic Four Fan Page*. In: *The Fantastic Four* n°57. Marvel Comics: Dezembro de 1966.

²⁸⁷ Seção *Fantastic Four Fan Page*. In: *The Fantastic Four* n°55. Marvel Comics: Outubro de 1966.



The Fantastic Four n°52 – Julho de 1966. Tradição e modernidade juntas (Figura 48)

Por outro lado, um leitor do Estado do Tennessee achou o personagem *Pantera* de mau gosto, inclusive utilizando em sua escrita uma gíria para indicar que o personagem cheirava mal, fedia.²⁸⁸ Para ele, era ridículo que um personagem do seu porte pudesse derrotar todo o *Quarteto Fantástico*. É curioso perceber que a única carta que observamos com crítica severa ao *Pantera* tenha vindo do sul dos EUA. Mesmo que o leitor não tenha utilizado termos racistas, é notória a diferença entre a carta oriunda de uma região do país com graves problemas raciais e as cartas das demais regiões citadas, com exceção de New Orleans.

Mas a maior polêmica com o personagem foi com relação ao seu nome. *Pantera Negra* também era o nome de um grupo revolucionário que advogava o *Black Power*. O

²⁸⁸ Seção *Fantastic Four Fan Page*. In: *The Fantastic Four* n°55. Marvel Comics: Outubro de 1966.

Partido dos Panteras Negras (Black Panthers Party) foi fundado por Huey P. Newton e Bobby Seale na cidade de Oakland, na Califórnia. Com a decisão de empunhar armas, guardar as ruas de Oakland contra incursões de “brancos ameaçadores”, buscar confrontações verbais e físicas com a polícia branca, e adotar um estilo com roupas negras arrojadas com detalhes militaristas.²⁸⁹

Os militantes negros não queriam apenas igualdade com os brancos, motivo de tantas lutas até então pacíficas. O partido estabeleceu seções em importantes cidades dos Estados Unidos, como San Francisco, Chicago, Nova York, Los Angeles, Nova Orleans, Detroit, Washington e Filadélfia. E também fundou um semanário, editado por Cleaver Eldridge, com tiragem de 150 mil exemplares, que publicava um programa carregado de reivindicações: liberdade, emprego, moradia decente, educação, isenção do serviço militar, justiça, paz, fim da brutalidade policial e do assassinato de negros.

Quatro anos depois, em 1970, os confrontos entre os Panteras e os policiais já haviam produzido mortos dos dois lados: 19 entre os militantes e quatro entre os agentes do Governo. Bobby Seale, certa vez, em entrevista na prisão, afirmou: "Nós queremos as mesmas coisas que Martin Luther King quer. Só que as nossas táticas são diferentes". Essas táticas, que incluíam guerrilhas contra a polícia, transformaram o partido em inimigo público número um do FBI.

Um relatório do FBI datado de 1970 relatava que 25% da população negra nutria grande respeito pelos Panteras Negras, considerando ainda que quase metade dos negros menores de 21 anos tinham simpatia pelo movimento. Segundo Leandro Karnal,²⁹⁰ por sua grande popularidade, a organização foi “esmagada brutalmente” pelo FBI entre os anos de 1969 e 1971, com assassinato e prisão de seus líderes.

O Departamento de Justiça destacou equipes para vigiar os passos dos Panteras, embora calculasse que o número de filiados ao partido não passasse de mil. Oficialmente, os Panteras Negras diziam ter quatro mil filiados. E defendiam a violência como forma de alcançar objetivos que imaginavam inatingíveis à base de justiça, paz e amor. Em 1977, o partido praticamente deixou de existir e, em 1989, Newton foi misteriosamente assassinado com três tiros na cabeça, em Oakland.

Os Panteras tornaram-se um grupo revolucionário marxista que defendia o armamento de todos os negros, a isenção dos negros no pagamento de impostos e de todas as sanções da

²⁸⁹ GERSTLE, Gary. *Op. Cit.* p. 300.

²⁹⁰ KARNAL, Leandro. *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*. Rio de Janeiro: Contexto, 2007, p. 249.

chamada "América branca", a libertação de todos os negros da cadeia e o pagamento de compensação aos negros por séculos de exploração branca. Desse modo, pode-se imaginar que a intenção da editora tenha sido chamar a atenção para esse grupo que se insubordinava contra a "América Branca". Mas não parece que foi bem assim.

Stan Lee sempre negou a influência do Partido dos Panteras Negras para a concepção do personagem. De fato, se observarmos as datas da criação do codinome de *T'challa* e a fundação do partido da militância negra veremos que o personagem da *Marvel* teve sua primeira aparição em julho de 1966. Três meses depois veio a ser fundado o partido no mês de outubro.

Mas isto não impediu que Lee tivesse problemas com o nome do personagem. Anos depois de sua criação, o *Pantera Negra* teve seu nome modificado para *Leopardo Negro* (*Black Leopard*). Assim, a editora evitava associações com o Partido dos Panteras Negras. Mas o nome não permaneceria por muito tempo e logo o personagem voltaria a se chamar *Pantera*.

Busca-se uma neutralidade em relação ao grupo para não alijar nenhum grupo de leitores, negro ou branco. Na edição 119 da revista *The Fantastic Four*, um dos membros da equipe o *Coisa* questiona a mudança do nome. Eis o que responde *T'challa*:

"Eu contemplo um regresso ao seu país Ben Grimm, onde o último termo tem conotações políticas. Eu não condeno nem perdoo aqueles que tomaram o nome, mas T'Challa é uma lei para si mesmo Assim, o novo nome -.. é melhor, uma vez que a pantera é um leopardo."²⁹¹

O uniforme do *Pantera* também é digno de análise. O africano usa um traje que cobre totalmente seu corpo não deixando à mostra como ele é de fato. Coincidência ou não, sempre quando algum combate cessa, normalmente o *Pantera* é retratado retirando alguma peça de seu uniforme fazendo aparecer sua pele negra, impossível de ser vista quando está coberto com o uniforme. Essa atitude não encontra paralelo nos outros heróis que estão ao seu lado e permanecem com suas roupas de luta, não esboçando qualquer desconforto por isso.

Essas diferenças podem ser melhor observadas na medida em que ampliam-se as aparições do personagem. De início, o *Pantera Negra* não foi um personagem fixo das histórias, nas quais fazia aparições esporádicas em diversos títulos da editora. Houve uma mudança após o personagem ingressar numa das equipes mais famosas da editora: os *Vingadores*. Por sugestão do *Capitão América*, o africano entrou para a equipe na edição 52 de *The Avengers*, e sua primeira participação criou polêmica.

²⁹¹ THOMAS, Roy. Three stood together. IN: *The Fantastic Four n°119*. Marvel Comics: Fevereiro de 1971.

O *Pantera* apareceu nesta edição com uma máscara diferente na qual a região da boca era descoberta tal como na máscara do *Capitão América*. Podemos reparar tal diferença comparando as figuras 49 e 50. Na segunda, *Pantera Negra* passou a ter uma aparência menos soturna. Ao invés da capa que ervergava nas costas, ganhou um uniforme completamente liso, no qual a cor preta continuava sobressaindo, mas sem detalhes que sumiam quando desenhado em certas posições.



The Fantastic Four n°52 – Julho de 1966 (Figura 49).



The Avengers n°52 – Maio de 1968 (Figura 50)

A mudança da máscara gerou críticas por parte dos leitores. Nas cartas, dois deles, um de Michigan e outro do Texas, diziam que o rosto totalmente coberto do personagem o fazia parecer como uma pantera de verdade e pediam o retorno da máscara original. O editores os atenderam e na resposta às cartas comunicaram que a máscara original retonaria na próxima edição. Ainda brincando, o editor diz que o desenhista está mais contente e pede para criar as máscaras de todos os persoangens desta maneira, pois assim “seria mais fácil desenhá-las.”²⁹²

Sobre este fato, podemos concluir que a influência do público é muito significativa. A tentativa de mudança de algo como um uniforme pode influir na continuidade das histórias. Tanto que o uniforme mudou e depois voltou ao original sem uma explicação para isso dentro da narrativa.

Ao longo da permanência do *Pantera Negra* na equipe, a temática do preconceito racial foi abordada. Em uma dessas histórias os *Vingadores* combatem uma organização racista chamada *Filhos da Serpente* (*Sons of Serpent*) que pregava a superioridade da “América Branca”.

²⁹² Seção Avengers Assemble! IN: *The Avengers* n°55. Marvel Comics: Agosto de 1968.

A trama consistia em atacar personalidades negras como forma de instaurar o medo na comunidade afro-americana e fomentar o ódio racial. Quando o grupo racista ataca uma cantora negra em ascensão, o *Pantera Negra* vai em seu auxílio. A cantora tem sua casa destruída no ataque, mas consegue se salvar. Com a chegada da polícia, ela se direciona com raiva para os policiais – todos brancos – e questiona a demora em acudir-la, afirmando que o problema é a cor de sua pele.

No dia seguinte, ela vai a televisão denunciar os ataques e o “descaso” policial em um programa já conhecido por estimular as tensões raciais. Ao ouvir as denúncias, o *Pantera* pede aos *Vingadores* para cuidar do caso sozinho, argumentando que: “*Aqueles são o meu povo em quem os serpentes estão batendo... matando! E eu clamo meu direito de cuidar deles... sozinho!*”²⁹³

O roteirista Roy Thomas quis inserir na discussão a questão da honra e a possibilidade do povo negro em resolver seus problemas. O *Pantera Negra* exibe uma postura semelhante a de seus homônimos do partido marxista do *Black Power*. Ao dispensar a ajuda dos *Vingadores* – todos brancos -, ele decide partir para o ataque contra a organização racista por conta própria.

Contudo, na mesma edição, Thomas descreve o reencontro do *Pantera* com a cantora atacada. Quando ele pede que ela não vá à TV no dia seguinte relatar mais ataques, ele diz que pede como um “irmão de alma”. No que ela o interpela do porquê de não ter informado sobre o fato de ser negro. E o *Pantera* responde que pensou que seus atos “eram suficientes para ser um homem.”²⁹⁴

Roy Thomas tenta com isso amenizar o discurso do super-herói negro impondo uma fala que remeteria à democracia racial, na qual homens e mulheres seria julgados por seus atos, não por sua cor de pele, tal como o discurso de Martin Luther King Jr.. No final, o *Pantera Negra* consegue acabar com o plano, mas não sem contar com a ajuda dos *Vingadores*. A ajuda do grupo tem como objetivo consolidar o ideal de união entre as raças para combater a intolerância de alguns que insistem na ideia de superioridade de uma raça sobre a outra ou da necessária separação para se alcançar autonomia.

O *Pantera Negra* permaneceu nos *Vingadores* até a edição 88 de maio de 1971. A alegação para a saída foi a de que compromissos com seu país o impediam de continuar por mais tempo na equipe. O personagem ainda retornaria mais algumas edições quando ganharia

²⁹³ THOMAS, Roy. *The Sting of the serpent*. IN: *The Avengers* n°73. Marvel Comics: Fevereiro de 1973, p. 16. Os grifos estão no original.

²⁹⁴ *Ibidem*, p. 17.

status de membro reserva do grupo, apenas convocado em situações de extrema necessidade ou quando estivesse a serviço de seu país nos EUA.

O personagem ainda ganharia aventuras solo em 1973 na revista *Jungle Action*, que trazia narrativas de outros personagens e a partir do número seis teria o africano como seu ator principal. Em 1977, enfim, o *Pantera Negra* ganhou um título próprio, mas que durou apenas 15 edições.

A introdução de um super-herói negro consolidou a tendência inovadora da Marvel em quebrar tabus e reformular o conceito de super-herói. De todo modo, a criação do *Pantera* não deixou de suscitar questionamentos. Na carta de um leitor do Bronx, em Nova York, que se identifica como sendo afro-americano, é elogiada – e muito – a criação do *Pantera Negra*. Ele expressa toda a sua felicidade com um personagem negro, mas questiona o porquê dele ser africano e não um americano livre de estereótipos.²⁹⁵

3.1.3 - “Invadindo” o mundo dos brancos

A demanda do leitor descrita acima seria contemplada com a inserção de elementos mais simbólicos ainda do que foi o *Pantera Negra*. Ainda faltava criar um afro-americano que salvasse vidas e vestisse um uniforme. Assim, em 1969, na revista *Captain America nº117*, a *Marvel* introduziu o primeiro super-herói afro-americano: o *Falcão* (*Falcon*).

A ideia, a princípio, foi a mesma utilizada para introduzir o *Pantera Negra*. Aproveitando a popularidade de um personagem já conhecido, cria-se uma história com um novo protagonista, e, dependendo da reação do público, aumenta-se a frequência de suas aparições nas histórias dali em diante.

O *Falcão* é o codinome de *Samuel “Sam” Wilson*, um afro-americano que vivia no Harlem, bairro de Nova York de população majoritariamente negra. Mas sua história começa em uma ilha caribenha de criminosos refugiados chamada *Ilha dos Exilados*. Lá, *Wilson* encontra o *Capitão América* que lutava contra esses criminosos.

Como também estava precisando de ajuda para lutar contra seu arquirrival, o *Caveira Vermelha* (*Red Skull*), o herói estadunidense reconhece o potencial de *Falcão*, e o acolhe como aprendiz dando-lhe um uniforme e treinamento de luta corpo a corpo. O codinome *Falcão* veio da sua habilidade de se comunicar com os pássaros, especialmente um falcão de estimação chamado *Asa Vermelha* (*Red Wing*), que parece ter um elo psíquico muito forte com *Wilson*.

²⁹⁵ Seção *Fantastic Four Fan Page*. In: *The Fantastic Four nº59*. Marvel Comics: Fevereiro de 1967.

Logo que termina o treinamento, o *Capitão* e o *Falcão* derrotam os *exilados* e o *Caveira Vermelha*. Mesmo quebrando novamente um tabu com a concepção de um super-herói afro-americano, Stan Lee ainda deixa transparecer uma suposta “tutela” do branco sobre o negro, pois foi o *Capitão* quem deu todas as condições para que *Sam Wilson* se tornasse um super-herói: uniforme, treinamento de combate, e, ao que parece, seu codinome. Mais do que isso, Wilson sai da Ilha dos Exilados e vai para o Harlem graças à relação estabelecida com o Capitão America.

Na volta para os EUA, o *Capitão* deixa seu novo companheiro em casa. O herói faz questão de acompanhar *Falcão* até o Harlem. O primeiro quadro da edição 120 de *Captian America* mostra o *Capitão América* e o *Falcão* apertando as mãos e sorrindo no centro do quadro. Ao seu redor, vários personagens negros observam a cena com perplexidade (Figura 51).

O aperto de mãos de dois personagens de raças diferentes, expõe a intenção da editora em promover a integração racial na sociedade estadunidense. Ao mesmo tempo mostra os moradores do Harlem surpresos com a cena, pois naquela época o movimento *Black Power* se encontra no ápice. O recrutamento em locais como o Harlem era muito grande. Stan Lee apresentava uma outra possibilidade: a cooperação entre os diferentes componentes étnicos americanos, superando uma desconfiança inicial.

Para tanto, nas narrativas que se seguiram sobre o *Falcão*, duas frentes de batalha foram criadas para ele. A primeira na qual em sua identidade civil de *Sam Wilson* ele exerce a função de assistente social do Harlem. Com isso, *Wilson* consegue encorajar os jovens afro-americanos a permanecer na escola e usar a educação como o melhor meio de se quebrar o que chama “ciclo da pobreza.”²⁹⁶ Esse era um jargão utilizado pelos órgãos vinculados ao Office of Economic Opportunities, criado por Johnson no bojo de sua Guerra à Pobreza. A idéia era a de que havia uma cultura associada à pobreza que deveria ser superada. Dessa forma, os pobres eram responsabilizados pela sua pobreza, por não superarem um circulo vicioso que os mantinha naquele estado “disfuncional”.

A segunda frente de batalha, já como *Falcão*, ele luta contra criminosos que tentavam corromper os jovens moradores do Harlem. A participação de *Falcão* nas histórias do *Capitão América* se tornou cada vez mais frequente até que foi oficializada a parceria entre os dois heróis, até mesmo com a inclusão do nome do herói negro no título da revista, que passou a se chamar *Captain America and Falcon*. Talvez esta tenha sido a mais significativa tentativa da

²⁹⁶ WRIGHT, Bradford W.. *Op. Cit.*, p. 238.

Marvel em inserir os negros dentro do contexto dos *comics*. A opção em utilizar um de seus principais personagens, verdadeiro ícone, símbolo máximo do patriotismo, do sentido missão redentora tão fortemente arraigada no imaginário nacional o *Capitão América*, apontava para a necessidade dos leitores vislumbrarem uma América mais unida no combate contra o mal, um combate no qual todas as forças convergissem para o objetivo comum de manutenção da ordem.



Captain America nº120 – Dezembro de 1969. (Figura 51)

Obviamente a temática racial permeou as narrativas da revista, tendo o *Falcão* como protagonista. O personagem endossava o programa de direitos civis, mas rejeitava o separatismo negro. Como contraponto, os roteiristas criaram uma namorada para *Wilson* chamada *Leila* que era envolvida com a militância *Black Power*. Em seu primeiro contato, ela

diz a que veio quando afirma para *Wilson* que o povo afro-americano não precisa de assistentes sociais, e sim de lutadores para infundir-lhes orgulho. Em resposta, *Sam* contra-argumenta que este orgulho pode ser conseguido obtendo um emprego e tendo com o que se alimentar.²⁹⁷

Isto opõe os dois tipos de movimento pelos direitos dos negros nos EUA. O dos liberais modernizadores da Guerra à Pobreza e o espírito combativo de lideranças negras como a de Malcolm X, mas também de várias outras organizações étnicas do período. Embora *Wilson* seja também o *Falcão* que enfrenta a luta corporal como pregavam militantes como os Panteras Negras, sua luta como super-herói englobava não só a defesa do povo do Harlem, mas de toda cidade e, às vezes, do país, independentemente do fato de serem os inimigos negros ou brancos.

Muitas vezes, *Sam Wilson* era chamado de *Uncle Tom*, nome do famoso personagem de Stowe que passou a ser usado para designar um afro-americano que se comporta de uma forma subserviente em relação ao americano branco, ou procurando a integração por meio de uma desnecessária acomodação.²⁹⁸

O que na realidade os roteiristas pretendiam era chamar atenção dos leitores para o embate de ideias que estava ocorrendo quanto ao movimento negro. Contudo, existia uma clara tendência em enaltecer a atitude de *Falcão*. Algumas edições mais adiante do seu primeiro encontro com *Leila*, *Sam Wilson* descobre que ela está envolvida em uma organização de militância negra comandada por um líder mascarado que pregava além do ódio aos brancos, também ataques contra todos os negros que não seguissem sua estratégia de combate.

Desta forma, durante o envolvimento do *Falcão* e do *Capitão América*, é descoberto que o líder na realidade era o *Caveira Vermelha*. O velho inimigo do *Capitão* era um ex-soldado da Alemanha Nazista que pretendia com palavras de forte poder de persuasão incitar o ódio entre a população afro-americana. Após a descoberta, os militantes se percebem enganados e recolhem as armas.²⁹⁹ Ou seja: o movimento negro mais radicalizado é qualificado não simplesmente como intolerante, mas é igualado ao nazismo.

²⁹⁷ LEE, Stan. *The badge and the betrayal*. IN: Captain America n°139. Marvel Comics: Julho de 1971, p. 07.

²⁹⁸ O termo deriva do personagem que deu o título ao romance de Harriet Beecher Stowe, *A cabana do Pai Tomás* (*Uncle Tom's Cabin*). Stowe nunca tencionou que *Uncle Tom* fosse um personagem fraco e merecedor de chacotas. O sentido pejorativo do termo desenvolveu-se a partir do modo como as versões posteriores do personagem, despojado de sua força, foram retratadas no palco ou nas telas. As diferentes apropriações e sentidos atribuídos ao personagem continuam alimentando polêmicas acadêmicas e políticas.

²⁹⁹ FRIEDRICH, Gary. *Power to the people*. IN: Captain America and the Falcon n°143. Marvel Comics: Novembro de 1971.

Diante da forma como se deram os conflitos muda a postura do *Falcão*. Quando o *Capitão* questiona que poderia explodir novamente o ódio dos negros, *Falcão* se revolta e afirma que o problema é a associação dos dois. Cansado de ser alvo de zombaria dos próprios afro-americanos por sua luta ao lado de um branco, *Falcão* decide terminar sua parceria com o *Capitão América*.³⁰⁰

A partir daquele momento, o personagem muda seu uniforme de tom verde para um vermelho mais agressivo. A postura de *Wilson* foi entendida pelo *Capitão* que, em suas palavras diz: “este povo **precisa** de um campeão... e talvez **Sam**... o *Falcão*... venha a ser este herói. Eu espero que sim... pelo amor de **Sam**, bem como das pessoas.”³⁰¹

Mas, a separação não durou muito tempo. Com a intenção de combater em favor do povo do Harlem em tempo integral, *Falcão* participou de missões ao lado do *Capitão América*. Mas sentindo-se em situação de inferioridade em relação ao seu parceiro, percebeu a necessidade de aprimorar mais sua técnica de combate ao crime. Seguindo o padrão de cooperação entre os afro-americanos, *Falcão* optou por pedir ajuda ao *Pantera Negra*, pois segundo ele, “por ele ser negro, seria mais fácil se sentir à vontade.”³⁰²

Este argumento mostra que por mais que o *Falcão* estivesse envolvido com um herói branco, ainda existiam desconfianças em relação aos demais. A vontade de *Falcão* em ajudar o “seu povo”, faz com que prefira obter a assistência de outro representante de “seu povo”. Assim, o *Pantera* criou um par de asas que permitiria ao *Falcão* voar como a ave de rapina que inspirou seu nome.

A revista *Captain America and the Falcon* perdurou com este título até a edição 222 de junho de 1978, quando voltou a sua nomenclatura original apenas com o nome do herói branco, sendo que o *Falcão* ainda teria participação em outro título.

No fim da década de 1970 o grupo *Os Vingadores* estava diretamente ligado ao governo dos EUA. Atuando como uma “equipe legalizada”, o supergrupo passou a ter respaldo governamental para realizar missões sem questionamentos. Porém, como contrapartida, o grupo teria que ceder a medidas que o governo federal apresentasse. Na revista *Avengers* n° 181 de março de 1979 o representante do governo *Henry Gyrich* estabeleceu que o número limite de membros da equipe não poderia passar de sete – àquela

³⁰⁰ Idem. *The Falcon fights alone!* IN: *Captain America and the Falcon* n°144. Marvel Comics: Dezembro de 1971.

³⁰¹ *Ibidem*, p. 20.

³⁰² EAGLEHART, Steve. *When a legend dies*. *Captain America and the Falcon* n°169. Marvel Comics: Janeiro de 1974, p. 10.

época o total de membros passava de vinte – e ainda escolhia quem seriam esses sete. E um desses membros foi o *Falcão*.

Após contestação sobre a capacidade do *Falcão* no grupo, *Gyrich* responde:

“... desde que o *Pantera Negra* não está disponível, se os *Vingadores* são sancionados pelo governo, eles terão que aderir a políticas governamentais... e isto inclui oportunidades iguais para as minorias.”³⁰³

Depois de muitos anos de segregação e discriminação contra a população negra acirraram-se as lutas raciais. Pressionado pela participação da sociedade civil, o Congresso americano aprovou, em 1964, a Lei dos Direitos Civis que, além de banir todo o tipo de discriminação, concedeu ao governo federal poderes para programar a dessegregação. Nesse contexto, surgem as políticas de ação afirmativa.³⁰⁴

Essa orientação do governo federal marcou um esforço significativo de implementar uma política que fosse além de uma postura de anti-discriminação passiva. Ela traduz uma intenção de usar o poder público em benefício de vítimas de discriminação social.³⁰⁵ Os programas de ação afirmativa deveriam apresentar objetivos e procedimentos claros, que explicitassem um esforço no sentido de equalizar as oportunidades de emprego.

Portanto, a lógica utilizada pelo representante do governo estadunidense na história para justificar a inserção de *Falcão* seguia nessa direção. Mesmo parecendo ressentido por ocupar o lugar em virtude de uma “cota”, o personagem ainda permaneceu na equipe por pelo menos 11 edições. Durante este período, os roteiristas o retrataram mais sisudo e pensativo do que nas revistas do *Capitão*.

Os enredos deixam transparecer que essa condição impedia que *Falcão* sentisse realmente à vontade com os *Vingadores*. Além disso, junto aos membros da equipe ele sempre pareceu o mais fraco em termos de poderes. Quando deixou de existir a obrigatoriedade de “membros cotistas”, o próprio *Falcão* deixou a equipe dizendo que trabalhava melhor sozinho do que em equipe.

Na cena em que deixa a *Mansão dos Vingadores*, o desenhista explorou bem o *designer* do personagem. Com asas artificiais, o *Falcão* se despede dos *Vingadores* voando

³⁰³ MICHELINIE, David. *On the matter of heroes*. The Avengers nº181. Marvel Comics: Março de 1979, p. 09.

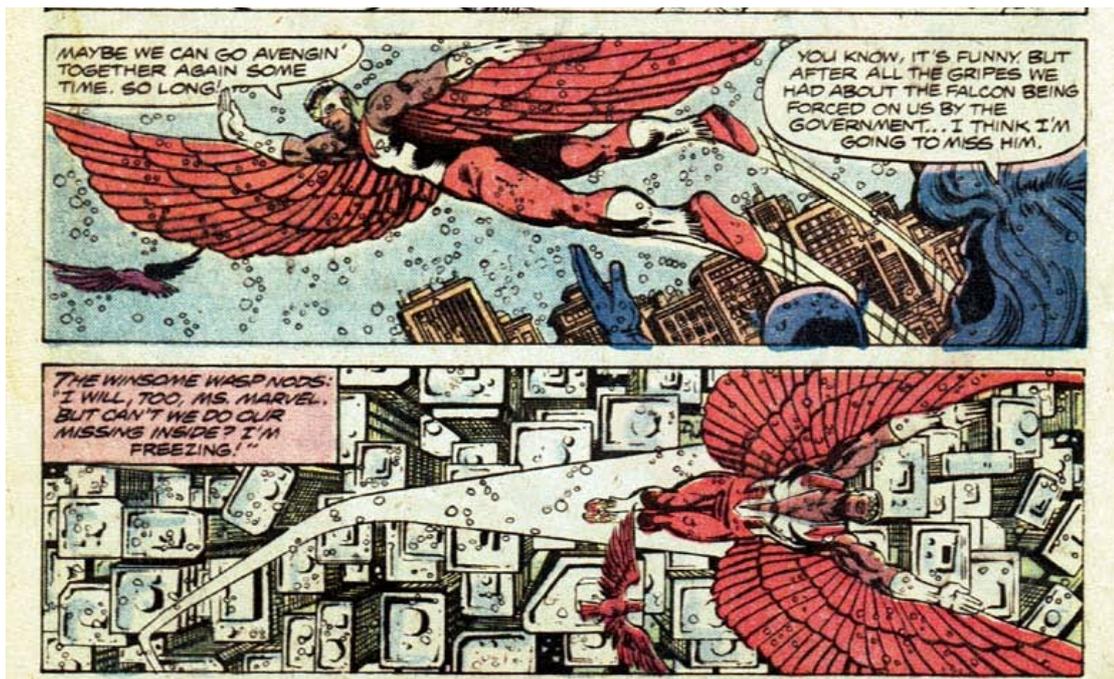
³⁰⁴ O termo ações afirmativas foi primeiramente empregado em 1961, durante o governo Kennedy, que estabeleceu um comitê para estudar a questão das oportunidades iguais no mercado de trabalho. Em 1965, o presidente Lyndon Johnson passa a exigir das empresas que recebiam contratos do governo federal um tratamento não-discriminatório no emprego e um programa de ações afirmativas que visassem a combater os efeitos da discriminação passada. Dois anos depois, a categoria sexo passou a ser usada como critério para ações afirmativas e, em 1972, as mesmas exigências passaram a vigorar também nas instituições educacionais.

³⁰⁵ VALLE, Maria Ribeiro do. Matizes do pensamento político norte-americano na virada conservadora de 1970. IN: Caderno CRH, v. 23, n. 59, p. 369-383, Salvador, Maio/Ago. 2010.

bem alto, como se fosse um pássaro liberto do cativeiro. Na realidade, para uma figura com espírito rebelde, a convivência com pessoas que não eram seus pares, incomodava *Sam* não permitindo a sua liberdade alçando voo (Figura 52).

Desde sua primeira aparição até meados da década de 1970, as narrativas de *Falcão* ao lado do *Capitão América* foram escritas por vários roteiristas ao longo da revista, tais como Stan Lee, Gerry Conway, Steve Eaglehart e Bill Mantlo, que souberam trabalhar o personagem com muita sensibilidade revelando a personalidade e motivações do herói sem cair no estereótipo simples.³⁰⁶ São motivações que expressavam o imaginário e desejo de seus criadores.

O seu ingresso nos *Vingadores* no final da década de 1970, serve de síntese para as tentativas da *Marvel* de inserção das chamadas minorias. Contudo, o *Pantera Negra* o *Falcão* não seriam os mais polêmicos entre os personagens negros lançados pela editora. Em 1972, a *Marvel*, com iniciativa de Stan Lee, lançou um novo conceito de super-herói.



The Avengers n°194 – Abril de 1980. O pássaro em busca de liberdade para agir. (Figura 52)

Até aquele momento, a categoria de super-herói contemplava os seres providos de poderes ou habilidades fora do comum que entendiam que seus dons deveriam ser utilizados na missão maior de proteger a humanidade de qualquer ameaça. Todavia, o entendimento de que se trataria de apenas defender pura e simplesmente deixaria de ser regra.

³⁰⁶ GUEDES, Roberto. *A Era de Bronze dos Super-heróis*. São Paulo: HQ Maniacs:2008, p. 139.

Em 1972, um personagem quebraria essa regra. *Luke Cage* é codinome do personagem cujo o nome verdadeiro é *Carl Lucas*, um afro-americano criado nas ruas do Harlem, que foi preso por um crime que não cometera. A vida que *Lucas* levava era de um criminoso procurado pela justiça. Enviado para a prisão Seagate, ele aceitara voluntariamente participar de um experimento científico que poderia lhe garantir uma condicional antecipada.

Porém, um guarda tentou matá-lo injetando quantidade excessiva da droga em seu corpo, o que poderia provocar morte por overdose. Mas ao invés de matá-lo, a substância gerou uma reação em seu corpo dando-lhe uma força super-humana, com uma pele extremamente invulnerável.

Desta forma, ele escapou da prisão, buscou limpar seu nome perante a justiça, e iniciou uma carreira como *Luke Cage*. Contudo, ele não realizava seus feitos de graça. Sua vida como super-herói passava pelo pagamento de quem quisesse seus serviços como um “herói de aluguel”, decidindo trabalhar dentro ou fora da lei por um preço.

Segundo Bradford Wright, enquanto o *Pantera Negra* era um príncipe africano estadista, e o *Falcão*, um assistente social da classe média, *Luke Cage* era um homem negro das camadas mais pobres da sociedade originário do gueto.³⁰⁷ Sua inspiração veio de filmes da época em que os protagonistas eram afro-americanos, tais como *Shaft* (1971) e *Super fly* (1973). Ambos os filmes retratavam a convivência da comunidade negra com o submundo da violência e do tráfico de drogas. É um gênero do cinema que ficou conhecido como *blaxploitation*, junção das palavras *black* (negro) e *exploitation* (exploração). Os filmes *blaxploitation* eram protagonizados e realizados por atores e diretores negros e tinham como público-alvo, principalmente, os negros americanos.

As narrativas de *Cage* eram originais por girarem em torno do submundo de traficantes de drogas, pobreza e perseguição por parte de personagens brancos. Além disso, *Luke Cage* foi o primeiro super-herói negro da *Marvel* a ter um título próprio desde sua primeira aparição. Haja visto que o *Pantera Negra* somente teria um título próprio em 1973, e o *Falcão* dividia as atenções com o *Capitão América*, sendo, na verdade, um coadjuvante nas histórias.

Ao escapar da prisão, e tornar-se um “herói de aluguel” que cobrava pelos serviços prestados, podemos entender isto como uma crítica social aberta, pois mostrava que mesmo nos *comics* o caminho do bem para os negros era sempre mais difícil.³⁰⁸ *Cage* é representado

³⁰⁷ WRIGHT, Bradford. *Op. Cit.*, p. 247.

³⁰⁸ GUEDES, Roberto. *Op. Cit.*, p. 140.

como um homem com passado complexo, envolvido em atitudes criminosas, sem chances de recuperação.

Vemos que o destino se encarregou de mudar sua vida e poder se redimir de seus erros. Não eram raras as vezes que *Cage* ficou sem receber o dinheiro por seus serviços, o que em muitas ocasiões o levava a arriscar a vida pelos outros por puro altruísmo. Era a tentativa dos roteiristas em mostrar a essência heróica de *Luke Cage*.

No primeiro quadro da revista de *Luke Cage* o leitor é apresentado a uma visão geral do personagem que se encontra no centro da página em um quadro único. Em volta dele podemos perceber imagens que remontam a um possível *flashback* de sua vida. Em sentido horário encontramos, cenas de violência com dois homens trocando tiros; uma mulher em posição sensual junto a um letreiro de discoteca; um policial que representa a tentativa de ver cumprida a lei; imagens de cartas e dados de jogo, indicando seu envolvimento em ações ilícitas (Figura 53).

Além de tudo, *Luke Cage* aparece em uma posição que exprime um misto de raiva e dor pelas lembranças do passado. O desenhista George Tuska parece querer exprimir ali, toda a dor do povo afro-americano, que a vida de *Cage* representaria a de muitos deles: a vida na pobreza, envolvimento em atitudes criminosas, e repressão pelo Estado por meio da força policial.

Com o passar dos anos, *Luke Cage* teria contato com os demais personagens do *Universo Marvel*. Uma dos contatos mais significativos ocorreu em 1976 na revista *Fantastic Four*. Quando *Coisa*, um dos membros do *Quarteto Fantástico*, perdeu seus poderes, ao invés de buscar um outro herói para voluntariamente se filiar à equipe, o *Senhor Fantástico* decidiu contratar os serviços de *Cage* fazendo com que ele ocupasse o papel que o *Coisa* fazia com a força bruta no grupo.

A aventura ao lado da equipe durou apenas três edições. Depois delas, o *Coisa* retornou ao seu posto. A inserção de *Cage* no grupo remete a mesma lógica do ingresso de *Falcão* nos *Vingadores*. Embora tendo ocorrido três anos antes, podemos entender que o ingresso de um negro numa equipe de super-heróis não ocorre da maneira usual. Com exceção do caso do *Pantera Negra*, os dois personagens afro-americanos citados tiveram sua aceitação no grupo mediante fatores externos. Dinheiro, no caso de *Luke Cage*, e ordem governamental, no caso do *Falcão*.

De acordo com Roger Chartier, ao analisar um discurso, devemos ter em mente que ele não é neutro. Ao contrário, ele produz estratégias e práticas que tem a tendência “a impor,

legitimar ou justificar para os indivíduos suas escolhas e condutas.³⁰⁹ Esses discursos assim, geram esquemas de classificações que orientam as percepções de cada grupo social a respeito de si e dos demais grupos, aproximando-os ou diferenciando-os.



Luke Cage, Hero for Hire nº01 – Junho de 1972 (Figura 53)

Com uma temática mais próxima da realidade dos afro-americanos, a revista *Luke Cage* permaneceu no mercado durante anos. Em 1978, *Luke* passou a dividir o título com um herói recém-criado chamado *Punho de Ferro* (*Iron Fist*). Este foi inspirado na mania pelas artes maciais dentro da *cultura pop* dos anos 1970. Repetiu-se, então, a mesma fórmula usada anos antes com *Falcão* e *Capitão América*. O herói negro ganha um parceiro branco

³⁰⁹ CHARTIER, Roger. *A história cultural: entre práticas e representações*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1982, p. 18.

novamente querendo realizar um trabalho racialmente integrado. A ideia deu certo fazendo o título durar por mais oito anos, quando foi cancelado.

Apesar da criação de todos esses personagens negros, o sucesso entre os leitores afro-americanos não foi o esperado. Mesmo que o discurso antirracista tenha perdido um pouco de espaço nos *comics* a partir de meados da década de 1970, ainda assim não explica a não aproximação do leitor negro.

Uma das explicações aponta que ao mesmo tempo que a indústria de quadrinhos se voltava para esse possível mercado consumidor, artistas negros da música alcançavam um patamar invejável na sociedade com a difusão da música *Black* “em vertentes rítmicas que iam da *Discotheque* ao *Funk*.”³¹⁰

A preferência pela música *Black* em detrimento dos personagens dos *comics* pode ser entendida pelo fato de que os leitores afro-americanos encontravam maior identificação na música, pois no âmbito musical, os jovens negros podiam ver e ouvir as mensagens dos próprios ídolos, todos negros. Ao contrário dos *comics*, embora fossem escritas para atingir os leitores afro-americanos, as narrativas com personagens negros eram escritas por roteiristas brancos.

Aos profissionais negros, quando apareciam, estava reservada a arte do desenho, como foi o caso do jovem afro-americano Billy Graham que assistia os autores com a ilustração e de vez em quando, os *scripts*, mas a concepção final das narrativas era atribuída aos criadores brancos.³¹¹

A música negra dos anos 1960 e 1970 era diversa em termos de ritmos, mas tinha mesma essência: o orgulho da negritude, ou seja, o orgulho racial e social e solidariedade cultural, buscando quase uma oposição às práticas e valores da classe média branca.³¹²

Por meio de astros como Ray Charles, James Brown, representando o *soul music*, boa parte da comunidade afro-americana enxergava que o *soul* era a força unificadora da população negra. DJs negros falavam do *soul* como algo que representava a experiência negra e que não podia ser posta de lado.³¹³ Boa parte das músicas ouvidas por membros da comunidade continham mensagens simbólicas ou diretas do orgulho negro.

Os leitores afro-americanos entenderam que um produto para ser consumido precisaria que seus produtores também fossem como eles. Não era raro o uso de uma forma expressiva

³¹⁰ *Ibidem*, p. 139.

³¹¹ WRIGHT, Bradford. *Op. Cit.*, p. 247.

³¹² FRIEDLANDER, Paul. *Rock and Roll: Uma História Social*. Rio de Janeiro: Record, 2006, p. 228.

³¹³ *Ibidem*, p. 241.

própria entre os negros, com termos como *brother*, *sister*, *uncle tom*, ou o corte de sílabas formando uma nova palavra.

A criação de personagens negros seguiu um longo caminho nos *comics* até que estivesse menos comprometida por estereótipos ou preconceitos. Embora não tenha ficado livre inteiramente no período que este trabalho abarca. Desde a concepção da estrutura física, ao seu modo de se expressar, as figuras foram ganhando contornos mais complexos, de acordo com a maneira que os direitos dos afro-americanos eram batalhados e conquistados dentro da sociedade estadunidense.

3.2 - As demais minorias

3.2.1. A mulher ganha espaço

Segundo Bronislaw Baczko, a vida social é produtora de valores e normas que agem junto a sistemas de representações “que a fixam e traduzem.”³¹⁴ É por meio de modelos que a sociedade e os indivíduos determinam sua identidade, estabelecendo papéis e distribuindo as posições sociais.

O papel da mulher na sociedade ocidental é tema de questionamento social que marca uma série de lutas e conquistas para o seu verdadeiro reconhecimento e ampliação de seu espaço de ação com um sujeito social pleno. As representações femininas e masculinas, com as quais nos deparamos nos *comics* não são fixas, pois elas “se arranjam e desarranjam lugares sociais em disposições que são sempre transitórias, pois vão se transformando ao longo do tempo.”³¹⁵

Mas, mesmo assim, por meio de mecanismos de distorção ou acréscimo, as representações sociais podem reconstruir objetos, deslocando-os por meio da intervenção de valores. Deste modo, as mudanças podem ser contornadas, mantendo as relações de poder. O modelo de família de classe média (assentado no casamento, família monogâmica e esposa dedicada a tarefas domésticas), central à manutenção da ordem social precisava ser reproduzido.

No que concerne aos quadrinhos, as figuras femininas sempre estiveram presentes nas narrativas. Em um primeiro momento, as tiras de quadrinhos até a década de 1930 usavam

³¹⁴ BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. In: ROMANO, Ruggiero (org.). *Enciclopédia Einaudi*. Lisboa: Imprensa Nacional; Casa da Moeda, 1985. v. 5, p. 307.

³¹⁵ LOURO, Guacira Lopes (Org.). *Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista*. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 28.

como chamariz o que chamamos de *family strips* (*tiras de família*) que foram estabelecidas pelos *syndicates* como um gênero padrão a ser explorados.

Quando o gênero de *comics* de aventura tomou conta do mercado já no final dos anos 1930, modelos das personagens femininas, mesmo reinventados em alguns aspectos, levaram anos para serem modificados de maneira significativa. Via de regra, nos quadrinhos de aventura, o herói tem uma namorada ou uma noiva. E desde a concepção do conceito de super-heróis nos *comics*, cabe à namorada do herói o papel da mocinha da história.

Representadas como belas e indefesas essas namoradas poderiam ter uma profissão civil ou serem companheiras de aventuras. O fato de sempre serem vistas como namoradas e não esposas indica a virilidade do herói. Segundo Selma Regina Oliveira, o herói deve ser livre de compromisso dito sério, pois assim poderá viver suas aventuras. O que não ocorreria com um homem casado que deve abdicar das aventuras para voltar-se para o trabalho que proveria o sustento da casa, esposa e filhos.³¹⁶

Continuando com a autora, a mocinha da história abre mão de seus ideais para se tornar objeto do outro. Em outras palavras, a fragilidade da mocinha valoriza a virilidade do herói, reproduzindo um discurso que pela fragilidade e docilidade da figura feminina, a infantiliza exigindo a intervenção e proteção do homem a todo momento.³¹⁷

As figuras a seguir exprimem o que representou esse papel da mocinha nos *comics*. A figura 54 representa um momento clássico da relação herói / mocinha. A personagem *Lois Lane* é salva pelo *Super-homem* das mãos de bandidos perigosos que atiram em direção aos dois. Percebe-se que *Lois* está em posição totalmente indefesa com os braços amarrados e a boca amordaçada e aparenta estar desacordada.

Lois é salva e imediatamente está nos braços do *Super-homem* que a ampara dando as costas para seus perseguidores que estão atirando em sua direção. Graças à sua pele invulnerável, o herói pode proteger sua amada e levá-la para longe do perigo.

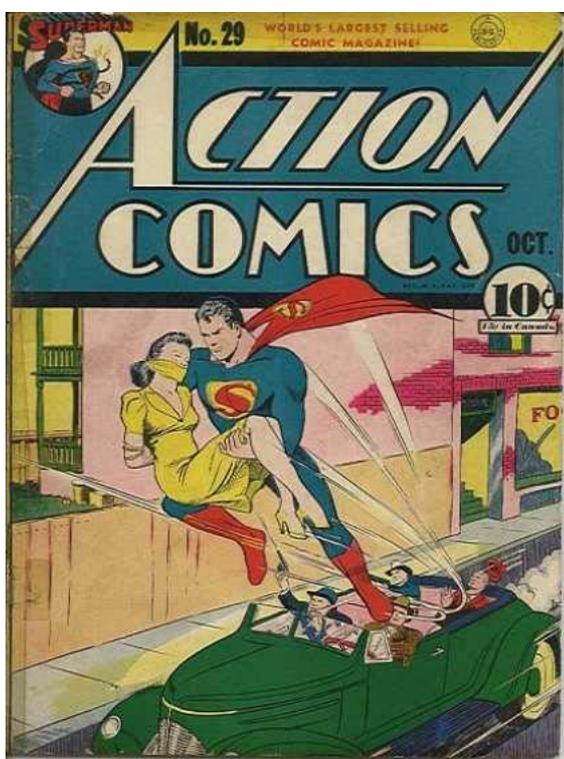
Reparemos agora na figura 55. Ela foi feita quase trinta anos depois da figura 50. Nela vemos a capa da revista do *Quarteto Fantástico*. A equipe se protegendo de um ataque de seu principal inimigo o *Doutor Destino* (*Doctor Doom*). Nesta época a equipe tinha duas heroínas como membros, ambas com envolvimento amoroso com dois membros masculinos do *Quarteto*.

³¹⁶ OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao quadrado: As representações femininas nos Quadrinhos norte-americanos: Permanências e ressonâncias (1895-1990)*. Brasília: Editora UnB, p. 62.

³¹⁷ *Ibidem*, p. 63.

Crystalis namorada do *Tocha Humana*, e a *Garota Invisível*, esposa do *Senhor Fantástico* são super-heroínas que combatem ameaças tanto quanto os demais membros do grupo. Contudo, nesta capa da revista podemos ver o grupo todo acuado com a aproximação do vilão, mas as duas personagens estão com expressão de sofrimento com seus corpos mais abatidos.

Elas são amparadas por seus respectivos parceiros, que colocam as mãos sobre suas companheiras. Ou seja, mesmo com os modelos reinventados, e as mulheres participando da frente de batalha como membros de uma equipe, a ideia permanece a mesma. Neste caso, poderemos ver mais claramente a fragilidade da mulher sob a proteção do homem.



Action Comics n°29 – Outubro de 1940 (Figura 54)



Fantastic Four n°86 – Maio de 1969 (Figura 55)

A inserção de protagonistas femininas não era novidade. Desde a criação da *Mulher-Maravilha* (*Wonder Woman*) pela *DC Comics* em 1941 que as heroínas estão presentes nos quadrinhos. Ao longo das duas primeiras décadas, elas quase sempre apareciam como parceiras dos heróis principais.³¹⁸ Vestidas em uniformes sensuais e com belos rostos criados pelos desenhistas, essas figuras povoaram a imaginação dos jovens leitores composto majoritariamente por homens.

³¹⁸ Dentre estas podemos citar *Canário Negro* (*Black Canary*), *Mary Marvel*, *Batwoman*, *Supergirl*, e *Lady Fantasma* (*Phantom Lady*).

A *Mulher Maravilha* foi criada em 1941 por Charles Moulton, pseudônimo de William Moulton Marston, um psicólogo. Diz a história que Moulton procurou a *DC Comics* com um projeto de criar uma história estrelada por uma heroína a fim de provar suas teorias sobre a mulher. E seu objetivo era criar uma personagem feminina que servisse de modelos para as mulheres. Ele acreditava que as qualidades do sexo feminino haviam sido desprezadas, e decidiu criar uma protagonista tão poderosa quanto o *Super-Homem*, mas com a beleza de uma mulher.

A concepção da mulher guerreira e independente do mundo masculino representada pela *Mulher Maravilha* foi o caminho aberto para outras personagens, porém ainda ficou atrelada ao que Betty Friedan chamou de *Mística feminina*. A autora em questão foi uma das maiores lideranças do movimento feminista. Sua ideia era a de que, após o término da Segunda Guerra Mundial a mulher foi reconduzida ao lar, e reforçando os papéis de mulher e mãe zelosa, associados a uma mística. Assim, a educação da menina desde a infância não visava que ela se tornasse independente, mas que desenvolvesse habilidades apenas para se casar e viver em função dos filhos e do marido.

Suas pesquisas com mulheres de sua geração permitiu concluir que a frustração feminina de apenas viver para os outros produzia múltiplas disfunções psíquicas, chamadas por ela de “um mal que não tem nome”. Dessa forma, as desigualdades de tratamento entre mulheres e homens eram usadas para justificar uma obrigatória dedicação ao lar que era compensada pelo estímulo ao consumo, numa economia que se expandia.³¹⁹

Este modelo de *heroína doméstica* permaneceu dominante até o final da década de 1960. Era propagado principalmente através da indústria cultural, em produtos como filmes, seriados de televisão, fotonovelas e histórias em quadrinhos. Mesmo quando apresentadas como heroínas, as personagens traziam marcas deste modelo.

Já mencionamos no capítulo 1 a personagem *Garota Invisível*, codinome de *Susan Storm*, membro fundadora do supergrupo *Quarteto Fantástico*. Ela foi a primeira personagem feminina da *Marvel*. Criada em 1961, *Susan* trazia consigo toda uma carga de arquétipos que se relacionavam com a condição de *heroína doméstica*.

Susan era bonita, habilidosa e inteligente, mas não tinha a potência de seus demais colegas de grupo – todos homens. Seu poder consistia no dom da invisibilidade de todo seu corpo, o que permitia espionar ou fugir surpreendendo o adversário. Todavia, conforme ela

³¹⁹ Para maiores informações ver: FRIEDAN, Betty. *Mística Feminina*. Petrópolis: Vozes, 1971.

utilizava seu poder, ela enfranquecia, portanto, não conseguia controlá-lo por muito tempo. Logo, os atributos da personagem acabavam se diluindo pela sua fragilidade costumeira.³²⁰

Nas primeiras histórias do *Quarteto*, *Susan* eventualmente é capturada por algum inimigo que obriga o restante da equipe a realizar o seu resgate. Percebemos que o modelo da mocinha indefesa / herói salvador permanece contido nas narrativas. Mesmo com super-poderes, a figura feminina ainda se apresenta incompleta quando comparada com a figura masculina.

Desde sua primeira aparição o leitor fica sabendo que ela é noiva do líder da equipe, *Reed Richards*, o *Senhor Fantástico*, que é quem a protege toda vez que é exposta sua fragilidade. Seu romance chega ao ápice com o casamento dos dois poucos anos depois de sua criação. Este evento acabou fortalecendo imagem de *Susan* como mantenedora do lar. Nota-se de modo subliminar que isto reforça o padrão tradicional de uma sequência natural dos fatos quando se inclui noivado/casamento.

Horas antes da cerimônia havia ocorrido uma emergência que mobilizara vários heróis da editora. Mesmo sendo seu casamento e já tendo sido vencida a ameaça, *Reed* vestiu seu uniforme de super-herói, não roupas usuais para a ocasião. Somente ela fez questão de se casar com vestido de noiva. Então concluímos que nesta narrativa a importância do matrimônio transfoma a identidade da mulher: a heroína desaparece e em seu lugar surge a noiva, e por consequência a esposa, enquanto a identidade do super-herói não é afetada. (Figura 56)

Para *Reed*, o evento do casamento é apenas protocolar permitindo que ele se case com seu “uniforme de trabalho”. Ou ainda mais: a importância do serviço está acima de qualquer coisa. O vestido de *Susan* representaria a manutenção da tradição matrimonial e o início oficial de sua vida doméstica, mesmo que às vezes, como elemento secundário, tenha que salvar o mundo.

Reparamos nas figuras 56 e 57 que há enaltecimento do núcleo familiar: um casamento tradicional, com perspectiva de ser eterno, seguido anos depois do nascimento de um filho. O casamento e a maternidade já foram considerados uma defesa da mulher contra sua própria sexualidade, pois uma vez assumindo a função da mãe, ela terá o amor e o respeito que deverão preencher de sentido sua vida.

³²⁰ OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Op. Cit.*, p. 111.



Fantastic Four Annual n°03 – 1965 (Figura 52)



Fantastic Four Annual n°06 – 1968 (Figura 53)

As manifestações de respeito e reverência que cercam a mãe são criações da sociedade dando-lhe a condição de guardiã da moral; serva do homem, conduzindo seus filhos aos caminhos traçados.³²¹ Logo, os quadros mostram o fechamento de um ciclo para a constituição de uma família, cujo ponto central passa a ser *Susan*. A partir do momento que se tornou a “senhora *Richards*”, com ela veio a responsabilidade de cuidar do lar e zelar por sua família, elementos centrais da família patriarcal.

Com o passar dos anos, os roteiristas ampliaram os poderes da *Garota Invisível*. Seu poder passou a incluir a expansão de seu campo de invisibilidade para outras pessoas ou objetos, e a descoberta que poderia criar campos de força que a protegeria de ataques permitindo que ela contra-atacasse quando necessário. Assim, seu codinome mudou para *Mulher Invisível (Invisible Woman)* marcando sua chegada à maturidade pelo aumento do grau de importância nas narrativas do *Quarteto*.

No final da década de 1960, um certo número de mulheres insatisfeitas com o modelo *heroína doméstica* presente na sociedade começaram a se manifestar publicamente. Foi neste

³²¹ BEAUVOIR, Simone de *apud* OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Op. Cit.*, p. 196.

período que renasceu o Movimento Feminista,³²² retomando suas reivindicações pela igualdade de direitos. Questionava-se a discriminação sexual e a divisão sexual do trabalho, propondo a abolição da segregação da mulher nas esferas da educação, do trabalho e da política.

O reflorescimento do feminismo fez as mulheres se preocuparem com a igualdade com os homens, um conceito que se tornou o principal instrumento para o avanço do estatuto legal e institucional das mulheres, sobretudo no Ocidente. Segundo Hobsbawm,³²³ o feminismo nos EUA envolvia fundamentalmente mulheres da classe média. O feminismo neste país demorou a abordar interesses vitais da classe operária, como a licença-maternidade, por exemplo. De qualquer modo, as mulheres como grupo tornaram-se uma força política importante como não haviam sido antes.

Os *comic books* do período retrataram o moderno feminismo com ambivalência. Embora com um número significativo de figuras femininas, os roteiristas pareciam considerar o movimento feminista com o assombro e desprezo que outras mídias faziam.³²⁴

O feminismo quando muito era representado de uma forma caricatural. Uma história dos *Vingadores* de 1970 é ilustrativa disso. Na trama os membros femininos são ludibriadas por uma desconhecida personagem chamada *Valquíria (Valkyrie)* e são relegadas a segundo plano enquanto os membros masculinos dos *Vingadores* recebem todas as glórias de seus feitos.

Chamando a si mesmas de *Lady Liberators (Damas Libertadoras)*, elas então planejam uma resposta contra seus colegas homens lançando um ataque quando eles estavam combatendo um grupo de vilões. A narrativa se perde na “batalha dos sexos” entre expressões como “*Male chauvinist Pig*” (*porco chauvinista*), e foi uma demonstração cheia de estereótipos contra as mulheres. No final da trama, elas descobrem que foram manipuladas por uma antiga vilã do grupo chamada *Encantor (Enchantress)* que nutria ódio pelos homens.³²⁵ A história deixa claro grande preconceito e desrespeito em relação ao movimento feminista então em curso.

³²² O movimento de mulheres existia nos EUA desde 1848, data da inauguração oficial do *Women's Movement (Movimento das mulheres)*. A primeira convenção pelos direitos das mulheres foi realizada em Seneca Falls, Nova York. Após dois dias de discussão e debate, 68 mulheres e 32 homens assinaram uma declaração de sentimentos, que apresenta queixas e estabelece a agenda para o movimento dos direitos das mulheres. Um conjunto de 12 resoluções aprovadas chamava para a igualdade de tratamento entre homens e mulheres no âmbito do direito e dos direitos de voto para as mulheres.

³²³ HOBBSAWM, Eric. *A Era dos Extremos: O breve século XX 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001, p. 306.

³²⁴ WRIGHT, Bradford. *Op. Cit.*, p. 250.

³²⁵ THOMAS, Roy. *The Revolution's fine!* IN: *Avengers* n°83. Marvel Comics: Dezembro de 1970.

As cartas que comentamos ao longo do trabalho mostraram que o leitor de fato era majoritariamente masculino, mas existia um público considerável de mulheres que escrevia para a editora. De todas as seções de cartas, notamos que cerca de 15% eram escritas por leitoras. Logo, tinha que haver uma preocupação em atingir esse público. Nos anos 1970, o movimento feminista começou a chamar a atenção das mulheres contra o modelo *Heroína do lar* e a entrada da mulher no mercado de trabalho pareceu inevitável.

Em 1972, a *Marvel* lançou três revista protagonizadas por mulheres. *The claws of The Cat*, que narra as aventuras de um nova super-heroína conhecida como *Gata (Cat)*, viúva de um político. Ela teve suas habilidades físicas aumentadas graças a um aparelho desenvolvido por uma universidade. *Shanna, the She-Devil*, que conta as narrativas da veterinária *Shanna O'Hara* que se estabelece na África para lutar contra caçadores de animais. E *Night Nurse* enfocando histórias sobre o trabalho de enfermeiras, profissão tradicionalmente feminina.

A diferença é que essas três revistas eram assinadas por mulheres, quase todas esposas de funcionários da *Marvel*. Estas seriam as representantes do Movimento de Liberação Feminino. Contudo, o resultado não saiu como esperavam. Os roteiros fracos, principalmente de Linda Fite, responsável por *The claws of the Cat* fez com que as baixíssimas vendas cancelassem o título com apenas quatro edições.³²⁶

Shanna e *Night Nurse* acompanharam este pífio desempenho e também não atingiram sequer seis edições. Na realidade, a intenção de promover o feminismo acabou tendo um sentido inverso. Com exceção de *Night Nurse*, as protagonistas das duas outras revistas ainda apareceram em outras revistas, só que de maneira deturpada em relação à concepção original delas.

A *Gata* se tornou um ser híbrido entre mulher e tigre com formas altamente sensualizadas e vestida apenas com um biquíni adotando o codinome de *Tigresa (Tigra)*. Como se não bastasse, ela se tornou uma personagem que passava a maior parte do tempo paquerando outros heróis no lugar de fazer valer da igualdade entre os sexos.

Por sua vez, *Shanna* foi inserida nas histórias de *Ka-zar*, um inglês que vivia numa região escondida na Antártida. Com o tempo ela se tornou sua esposa e companheira de aventuras. Embora tenha mantido as características de mulher guerreira, *Shanna* passou a viver à sombra do marido, o herói principal da série.

Tentativas de inserção de elementos femininos mais fortes somente encontrariam sucesso na segunda metade da década de 1970. Conforme vimos no capítulo 2, quando

³²⁶ GUEDES, Roberto. *Op. Cit.*, p. 154.

assumiu o título *X-Men* em 1975, Chris Claremont foi o responsável por dar um caráter multi-étnico ao grupo. O quadrinista também foi responsável por transformar as personagens femininas do grupo em figuras de destaque.

Claremont imprimiu fortes características nas personagens que desenvolveram mais que um simples papel de coadjuvante a que as mulheres estavam acostumada a desempenhar nos *comics*. Além disso, ele também evitou um tipo de ultra-feminismo que marcou os títulos das personagens femininas do início da década.³²⁷

Assim, duas integrantes do grupo não apenas desempenhavam um papel relevante, como eram os dois seres mais poderosos da equipe. A primeira, *Tempestade* tinha o dom de controlar o clima. Seus poderes eram tão fascinantes que no Quênia, apontado na narrativa como sua origem, ela era considerada uma deusa. *Tempestade* pode gerar raios, neve, vendavais com forte poder de destruição. Sua forte personalidade permitiu que ela se tornasse a líder dos *X-Men* logo após a saída de *Ciclope*, o antigo líder de campo.

A outra personagem é *Jean Grey*, a *Garota Marvel (Marvel Girl)* que foi uma dos *X-Men* originais criados em 1963. *Jean* retornou à equipe, algumas edições após sua saída, de maneira extraordinária. Ao voltar de uma missão no espaço, a nave em que estava foi atingida por uma tempestade energética. Ao proteger o restante da equipe com escudos telecinéticos, *Jean* ficou exposta à chamada *Força Fênix* que assumiu o controle de seu corpo e colocou *Jean* em estado de animação suspensa. A entidade adotou o nome de *Fênix (Phoenix)* e se juntou aos *X-Men* fazendo se passar por *Jean*.

O poderes da *Fênix* eram ilimitados. Entre outras coisas, ela podia alterar a matéria e eliminar os poderes de outros heróis. Contudo, o tamanho de seus poderes, combinado com o controle mental de um antigo inimigo do grupo fez com que a *Fênix* enlouquecesse, se transformando na *Fênix Negra (Dark Phoenix)*, um ser maligno que quase matou os *X-Men* e consumiu uma estrela no espaço, provocando a destruição de um planeta inteiro. Sabendo que havia se tornado um perigo para a humanidade, em um momento de lucidez, *Fênix* provoca a própria morte.

A exposição dos poderes de ambas as personagens foi demonstrada nas capas da revistas. Nas figuras 58 e 59 temos alguns aspectos semelhantes. A primeira capa à esquerda mostra a primeira aparição da *Fênix*. Nela, podemos perceber a imponência com que ela se apresenta. Bem centralizada, a figura da *Fênix* ergue-se sobre a água onde se encontra o restante da equipe. Os punhos cerrados e os braços abertos simbolicamente formam uma cruz,

³²⁷ WRIGHT, Bradford. *Op. Cit.*, p. 263.

que podemos entender como um sentido de renascimento da personagem. A partir daquele momento, *Jean Grey* agora era um ser onipotente, capaz de realizar tudo o que desejasse.

Já na figura 59, vemos *Tempestade* dominada por um vilão, se insurgindo contra a própria equipe. Assim como a *Fênix* ela também está no centro da capa. Os demais *X-Men* se mostram assustados e impotentes com a demonstração de suas capacidades. Suas vestimentas lembram as usadas por representações de deusas da Antiguidade que, diferentemente da *Fênix*, *Tempestade* está com o corpo mais à mostra indicando o poder da sexualidade feminina. É a força da mulher que se agiganta perante os homens. Uma mulher poderosa que, por fim, representa um perigo.



X-Men n°101 – Outubro de 1976 (Figura 58)



The Uncanny X-Men n°147 – Julho de 1981 (Figura 59)

Por fim, a *Marvel* ainda daria uma última investida em personagens femininos na década de 1970. Aproveitando a popularidade de seus heróis, a editora decidiu criar heroínas símbolos, algo que levasse o seu nome. A ideia foi usar os personagens que já existiam e criar versões femininas deles.

A fórmula não era novidade. Nas décadas anteriores, a rival da *Marvel*, a *DC Comics* havia criado as correspondentes femininas de seus heróis símbolos. Daí surgiram heroínas como a *Super-Moça* (*Supergirl*), correspondente ao *Super-Homem*; a *Batmoça* (*Batgirl*), correspondente ao *Batman*; *Mulher-Gavião* (*Hawkwoman*), correspondente ao *Gavião Negro* (*Hawkman*), e outras.

O primeiro escolhido não era tão importante para a editora, mas levava seu nome. Inspirada no *Capitão Marvel*,³²⁸ em 1977 foi criada a *Miss Marvel*. Seu nome era *Carol Danvers*, ex-chefe de segurança de Cabo Canaveral, editora de uma revista voltada para o público feminino. Sua ligação com o *Capitão* vem da origem comum de seus poderes estarem ligados à raça extraterrestre do herói.

No mesmo ano em que foi criada a *Miss Marvel*, a *Marvel* aproveitou a popularidade do *Homem-Aranha* e lançou a *Mulher-Aranha*. *Jessica Drew* apareceu inicialmente como uma vilã lutando contra o agente da *Shield*, *Nick Fury*. Seu passado era um mistério e foi sendo revelado que *Jessica* foi envenenada por exposição a urânio quando criança. Para salvar sua vida, seu pai injetou em seu corpo um soro aracnídeo que lhe conferiu poderes proporcionais aos de uma aranha. Ao se transformar em super-heroína, passou a trabalhar como secretária em sua identidade civil.

Em 1980, foi apresentada a *Mulher-Hulk (She-Hulk)*, esta com um real parentesco com o personagem correspondente. *Jennifer Walters* é prima de *Bruce Banner*, o *Hulk*. Advogada, *Jennifer* é baleada na frente do primo por criminosos de um caso em que ela estava trabalhando. No desespero em salvar sua vida, *Bruce* realiza uma transfusão de seu próprio sangue em sua prima. O sangue dele com células com radiação gama, é transferido para o corpo da advogada. E assim como, *Bruce*, *Jennifer* pode se transformar em um ser verde, maior e de incrível força, apenas com a diferença que ela permanece com a consciência de *Jennifer*, ao contrário de *Bruce* que se torna um outro ser quando se transforma em *Hulk*.

As três personagens são emblemáticas no papel da mulher na sociedade estadunidense nos final da década de 1970. Embora utilizassem codinomes que remetiam às figuras masculinas mais famosas, ou que usassem uniformes inspirados nos heróis mais famosos (Figuras 60, 61, 62), o que poderia colocá-las à sombra deles, estas personagens femininas tinham características positivas.

Estrelando três títulos solo que duraram bem mais do que as tentativas do início da década, estas três figuras femininas tiveram um papel de destaque mesmo com o cancelamento de suas revistas. Todas elas participaram dos principais supergrupos da editora (*Vingadores*, *Quarteto Fantástico*, *X-Men*), seja como membros, seja como aliadas.

³²⁸ Existem dois personagens chamados *Capitão Marvel*. O primeiro, criado em 1940, e pertencente a *DC Comics* é o rapaz *Billy Batson* que se transforma em adulto ao dizer a palavra *Shazam*. Já o segundo, pertencente à *Marvel Comics*, é o alienígena *Mar-vell* que vem ao Planeta Terra com a missão de espionagem, mas que se arrepende e se torna protetor do universo. É a este último que nos referimos neste trabalho.

Além disso, as três representavam a mulher independente, solteira, senhora de seu destino, e todas elas exerciam profissões liberais estáveis dentro da sociedade: *Carol Danvers* (jornalista); *Jessica Drew* (secretária) e *Jennifer Walters* (advogada). Mais do que isso, são muito respeitadas em seus empregos ocupando posições de destaque.



(Da esquerda para a direita – Primeira Fila) *MS. Marvel* n°15 – Abril de 1978 (Figura 60); *Spider-Woman* n°01- Abril de 1978 (Figura 61); *Savage She-Hulk* n°02 – Março de 1980 (Figura 62)

(Da esquerda para a direita – Segunda fila) *Captain Marvel* n°28 – Setembro de 1973 (Figura 63); *Amazing Spider-Man* n°201 – Fevereiro de 1980 (Figura 64); *The Incredible Hulk* n°261 – Julho de 1981 (Figura 65)

O feminismo voltado para a classe média inicialmente, suscitou questões que interessavam a todas. De acordo com Hobsbawm, as mulheres foram cruciais nessa revolução cultural que tomou conta do mundo nas décadas de 1960 e 1970, que girou em torno das

mudanças do núcleo da família tradicional, bem como com das atividades domésticas.³²⁹ E o mais importante, a afirmação de que questões privadas também eram políticas.

3.2.2 - “Nós, os primeiros americanos”

Tanto os afro-americanos, quanto os indígenas dos Estados Unidos, também chamados de nativos americanos (native americans), foram postos à margem da sociedade estadunidense ao longo dos séculos. Habitantes do continente antes da chegada dos primeiros colonos ingleses, a colonização européia das Américas levou a séculos de conflito e ajustamento entre o *Velho* e o *Novo Mundo*. Os nativos americanos viviam em sociedades de caçadores e agricultores de subsistência com sistemas de valor significativamente diferentes dos colonizadores europeus. As diferenças culturais entre os nativos americanos e europeus e as alianças entre as diferentes nações levou a mal-entendidos, e a grandes e duradouros conflitos culturais.

Curiosamente a primeiro evento entre os europeus e os indígenas na terra que viria a ser os EUA foi amistosa, e faz parte da identidade nacional e religiosa do país. O Dia de Ação de Graças (Thanksgiving Day) tem sua origem após um rigoroso inverno em 1621, quando os Peregrinos do Mayflower³³⁰ estabelecidos na colônia de Plymouth, em Massachusetts, tiveram metade de sua população dizimada pelo frio e pela fome.

Os sobreviventes foram recompensados no verão seguinte com uma boa colheita de milho a partir do auxílio dos indígenas locais que lhes passaram melhores técnicas para o plantio. Além disso, eles lhes ofereceram perus e patos selvagens para que pudessem prosseguir suas vidas no Novo Mundo. Em reconhecimento às graças recebidas, os colonos se reuniram no final da estação do outono para agradecer a Deus os benefícios conquistados em uma ceia com peru, milhos e peixes. Neste banquete também participaram os indígenas convidados pelos próprios colonos.³³¹

Todavia, ao longo dos séculos de colonização e após a independência do país, as relações não foram tão amistosas. Conforme o país se expandia para o Oeste, ocorriam confrontos com indígenas, e estes sendo expulsos de suas terras. A esta expansão, associou-se

³²⁹ HOBBSAWM, Eric. *Op. Cit.*, p. 313.

³³⁰ Mayflower (Flor de maio) foi o famoso navio que, em 1620, transportou os chamados *Peregrinos*, do porto de Southampton, Inglaterra, para o continente americano. Os Peregrinos do Mayflower foram os primeiros colonos a se estabelecer iniciando nos futuros Estados Unidos.

³³¹ O dia de Ação de Graças se transformou com o passar dos séculos em uma das principais datas comemorativas dos EUA, sendo celebrada hoje na quarta quinta-feira do mês novembro, coincidindo com o período que os primeiros colonos a comemoraram. Neste feriado é observado como um dia de gratidão a Deus, pelos bons acontecimentos ocorridos durante o ano.

o mito da fronteira, ficou estabelecida o mito da fronteira, fonte de narrativas, imagens e ícones diversos.

A tese de Frederick Turner “O significado da fronteira na História dos EUA”, escrita no final do século XIX, constatava o fim da fronteira em movimento. Essa expansão para o Oeste representava “novas oportunidades com sua relação contínua com a simplicidade da sociedade primitiva que forneceram as forças dominantes do caráter americano.”³³² Turner ainda descreve a fronteira como um “ambiente selvagem”, descrita como uma terra “desocupada e inabitada”.

Gerson Moura critica esta visão argumentando que nenhuma destas noções fazia justiça à existência e organização de várias sociedades indígenas que habitavam além das terras conquistadas pelo homem branco. Não contemplava os conflitos sociais internos, além de dificilmente se conciliar com a organização dos Estados da Federação.³³³³³⁴

De qualquer forma, este Mito da Fronteira seria incorporado no imaginário estadunidense. De acordo com Richard Slotkin,³³⁵ ainda no final do século XIX os estadunidenses tiveram uma amostra da competência desta construção e difusão do mito. O Mito da Fronteira foi dramatizado por mais de trinta anos (de 1883 a 1916) pelo *Buffalo Bill's Wild West Combination*, onde William F. Cody, o *Buffalo Bill* se negava a chamar seu empreendimento de *show*. O espetáculo teve grande influência na construção de uma imagem do Oeste americano.

Os espetáculos de Cody sobre o Oeste Selvagem firmaram-se como promotores dos valores americanos por todo território dos EUA. O declínio do empreendimento só ocorreu porque, com o avanço da tecnologia, o cinema passou a oferecer a mesma emoção a um custo muito menor.

Esta categoria “selvagem” atribuída ao território do entendimento do que representava o índio. O nativo americano era visto como um selvagem, que não conseguia viver em harmonia com o homem branco, inclusive com extrema dificuldade de aprender a falar a língua inglesa. Conforme a indústria do entretenimento foi crescendo no século XX, ainda mais estes estereótipos eram firmados.

No cinema, os *Westerns* frequentemente representavam os índios como os vilões da história. Estes filmes expunham esses povos para o público como selvagens e ignorantes,

³³² TURNER, Frederick *apud* MOURA, Gerson. *História de uma História*. São Paulo: Edusp, 1995, p. 24.

³³³ MOURA, Gerson. *Op. Cit.*, p. 25.

³³⁴ Sobre a tese de Turner, ver Knauss, Paulo (org.). *Oeste americano: quatro ensaios de história dos Estados Unidos de Frederick Jackson Turner*. Niterói: Ed UFF, 2004.

³³⁵ SLOTKIN, Richard. *Gunfighter Nation. The Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. University of Oklahoma Press, 1988.

sendo um grande obstáculo ao nobre homem branco que tinha como missão levar os valores da civilização cristã até os confins do mundo.

Em 1948, foi lançada em quadrinhos as aventuras do *Cavaleiro Solitário (Lone Ranger)*,³³⁶ uma adaptação do famoso programa de rádio. A narrativa se passa em 1869, onde um solitário justiceiro do *Velho Oeste* combate os fora-da-lei montado no cavalo branco *Silver*, ao lado de seu fiel companheiro de aventuras, o índio *Tonto*. O índio aqui aparecia como amigo do homem branco, salvando sua vida diversas vezes. A descrição da bravura e fidelidade de *Tonto* seriam a marca desta relação. Desta vez o indígena não era o vilão da história.

Nos *comics*, as narrativas que representavam indígenas passavam-se no *Velho Oeste* ou ainda no período da América Colonial. De todas as histórias, apenas uma destaca um personagem indígena sem que seja ele o vilão. As histórias de super-heróis raramente apresentavam os nativos, não havendo personagens fixos.

Este panorama mudaria com a própria *Marvel*. Ao mesmo tempo em que inseriu a temática do negro e valorizou o papel da mulher, a editora também criou o primeiro super-herói indígena. Em 1970, Roy Thomas introduziria o personagem *Lobo Vermelho (Red Wolf)* em uma história dos *Vingadores*. Na trama o nativo americano busca vingança contra um homem que seria o responsável pelo assassinato de seus pais.

O roteirista criou a saga de um jovem que usa a tradição de seu povo em busca de justiça. A história do *Lobo Vermelho* era uma compilação de rituais indígenas tendo como centro um personagem vestido a caráter. O personagem pertencia à tribo Cheyenne e vivia no Estado de Montana no meio-norte do país. *William Talltrees*, seu nome verdadeiro, buscou o espírito-lobo de *Owayodata* que o dotou com a força de um guerreiro para defender sua tribo. O indígena ainda treinou um lobo que seria seu fiel companheiro.

O *Lobo Vermelho* teve a ajuda de alguns *Vingadores* para concretizar sua vingança. Ao longo da narrativa o leitor fica sabendo que *William* não é o primeiro a usar o codinome. A tradição do espírito-lobo foi passada através de gerações para jovens indígenas que fossem merecedores de tal graça.

Ao invés de criar uma figura que tinha todos os homens brancos como seus inimigos, Roy Thomas criou uma figura que entendia existir boas e más pessoas independentemente da

³³⁶ No Brasil, por muitos anos este personagem foi erroneamente chamado de *Zorro*. *Diego de La Vega* era um filho de aristocratas espanhóis que vivia na região da Califórnia no início do século XIX, que na época pertencia ao território mexicano. Inconformado com a exploração do povo simples vestia roupas, capa, chapéu e máscara preta. Armado com uma espada, combatia as injustiças sob o nome de *Zorro*, sem que ninguém soubesse de sua verdadeira identidade.

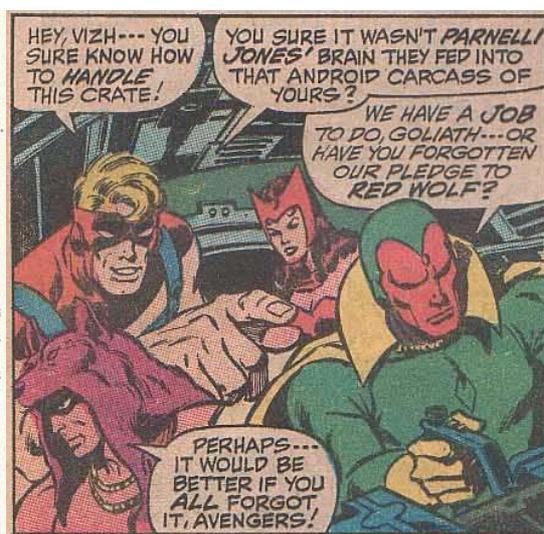
raça. Ao compor o uniforme do *Lobo Vermelho* podemos perceber a preocupação em indicar que ele era indígena. Reparemos na figura 67 que a coloração da pele do *Lobo* é mais avermelhada do que dos demais personagens brancos. Esta seria uma forma de estabelecer a identidade do indivíduo, uma marca de que não é igual a qualquer outro.

Outro detalhe que chama a atenção é o fato do personagem nunca usar armas de fogo durante a história. Suas armas eram um bastão indígena e um *tomahawk*, uma machadinha utilizada pelos nativos americanos e, é claro, seu companheiro canino, o lobo. Mesmo que seus adversários tivessem melhores arsenais, o nativo não se entregava convencido que apenas com suas tradições de combate poderia vencer o inimigo.

Três anos depois a editora decidiu lançar um revista solo do personagem, só que tratando do primeiro *Lobo Vermelho* que vivera no século XIX. Na narrativa somos apresentados a sua origem: toda sua tribo fora exterminada por membros da cavalaria durante a expansão para o Oeste, inclusive seus pais. Entregue a um casal de brancos, ele fora adotado e crescera com eles. Contudo, com o passar dos tempos seus pais adotivos também foram mortos, dessa vez por índios que buscavam vingança contra o homem branco.



The Avengers n°80 – Setembro de 1970 (Figura 66)



The Avengers n°81 – Outubro de 1970 (Figura 67)

Diante desta situação, o primeiro *Lobo Vermelho* se vê como um estranho em ambos os mundos. Ele pertence tanto ao mundo dos indígenas, quanto ao mundo dos brancos. Essa mescla em sua origem foi importante para definir sua personalidade. O *Lobo Vermelho* original não nutre ódio por nenhuma raça. Ao contrário, deseja que ambas se entendam e parem com os conflitos.

Este desejo de pertencer a um mundo pode ter sido associado pelos roteiristas ao desejo de cidadania que foi negada aos nativos americanos durante muito tempo. Esta busca

por conciliação e apaziguamento esteve presente no discurso da *Marvel* dirigido aos afro-americanos. Historicamente os indígenas eram vistos pelos estadunidenses brancos como traidores da nação por terem sido aliados dos ingleses durante a Guerra de Independência, e, posteriormente, se aliado aos confederados na Guerra de Secessão. Em 1890, deram o primeiro passo rumo à cidadania com o *Indian Territory Act*, que autorizava todo indígena a pedir nacionalidade estadunidense sem deixar de pertencer à sua tribo de origem. Até então, o nativo deveria adotar hábitos “civilizados”, longe de suas tribos.

No início do século XX, foi criada a *Society of American Indians*, que começou a reivindicar o *status* de cidadania fundado no princípio da “dignidade”. Este grupo inclusive incentivou o ingresso dos indígenas nas forças armadas americanas durante a Primeira Guerra Mundial. Somente em 1924 com o *Citizenship Act* que concedeu a nacionalidade americana aos indígenas, reconhecendo-lhes o direito de viver em reservas, bem como conservar seus costumes.³³⁷

O período em que foram desenvolvidas as histórias do *Lobo Vermelho* e *Pássaro Trovejante* foi marcado pela intensificação dos movimentos indígenas. Em 1969, um grupo de nativos-americanos criou um movimento que ocupou a Ilha de Alcatraz, localizada na Baía de São Francisco na Califórnia. Inicialmente foi utilizada como base militar, somente mais tarde foi convertida em uma prisão de segurança máxima.³³⁸ Baseando-se num tratado federal de 1868, que permitia que os nativos utilizassem todo o território que o governo não usava ativamente. A ocupação durou por dezenove meses. A ocupação era simbólica e apontada primeiramente levantar a consciência dos povos nativos e de seu tratamento nas mãos dos americanos brancos. Após quase dois anos de ocupação, o governo os retirou da ilha.

Em 1973, a vila de Wounded Knee no estado de Dakota do Sul foi invadido e ocupado por cerca de 200 nativos-americanos armados. Os indígenas exigiram que o governo do estado desse maior atenção aos problemas enfrentados pelas tribos nativo-americanas do estado. A vila foi ocupada por 71 dias, sendo que diversos tiroteios ocorreram entre os nativos-americanos e tropas militares, onde dois dos manifestantes indígenas morreram.

³³⁷ Este quadro cronológico está em ROUZET, Jacques. Índios vestem a farda. IN: *História Viva* 28: 68-71. São Paulo: Duetto, 2006.

³³⁸ Alcatraz foi uma base militar de 1850 a 1930. Posteriormente, foi adquirida pelo Departamento de Justiça dos EUA, em 1933, quando sofreu a conversão. Em 1934, foi re-inaugurada como uma Prisão Federal. Durante seus 29 anos de existência, a prisão alojou alguns dos maiores criminosos norte-americanos, como Al Capone, Robert Franklin Stroud, Alvin Karpis e Frank Morris. A prisão foi fechada em 21 de Março de 1963, menos de um ano após a primeira fuga realizada na prisão. O governo alegou que o complexo foi fechado devido ao seu alto custo de manutenção, e ao fato de que não garantia uma total segurança, em relação às prisões mais modernas.

Ainda em 1973, o *American Indian Movement – AIM* (Movimento do Índio Americano) ³³⁹ mobilizou milhares de voluntários das reservas indígenas e de cidades respondendo o chamado de que tinha chegado o momento de tomar uma posição contra séculos de enganação do governo dos EUA. O movimento assim ganhou destaque na imprensa nacional e internacional.

A revista que trazia as aventuras do *Lobo Vermelho* se passavam no Velho Oeste, e durou apenas nove edições. A criação de um segundo super-herói indígena seria mais significativa. Conforme mencionado no capítulo 2, durante a concepção da segunda geração do grupo *X-Men*, foi inserido um personagem indígena em suas fileiras.

O *Pássaro Trovejante* foi recrutado pelo *Professor Xavier*, mas diferentemente do *Lobo Vermelho*, este personagem nutria um profundo rancor pela sociedade branca. Sendo chamado mais por seu nome verdadeiro *John Proudstar* do que por seu codinome, ele entrou constantemente em conflito com seus colegas de equipe. Quando encontrou o *Professor* pela primeira vez, o índio na nação apache foi reticente em aceitar o convite: “*O homem branco precisa de mim? AH! Ele não merece nada depois do que fez com o meu povo!*” ³⁴⁰

O líder dos *X-Men* então lhe faz uma provocação afirmando que o povo Apache é “um bando de crianças covardes.” Como a pecha de covarde é uma ofensa maior para ele, *Proudstar* aceita o convite para provar que era corajoso. E isto lhe custaria caro.

Em uma manobra incomum dos *comics*, a equipe criadora da revista decidiu pela morte do personagem após três edições. Para provar que era um grande guerreiro, *Pássaro Trovejante* despreza as ordens de seu líder e se pendura num avião em que o inimigo da equipe estava escapando. Confiando em seu poder com super-força e resistência, ele quebra a cabine do piloto, mas a aeronave explode, matando o apache.

Na figura 68 vemos o momento exato da morte do *Pássaro Trovejante*. A insistência e a desconsideração das ordens para deixar o avião mostram que o índio apache é um guerreiro e não deve temer nada. A ilustração do uniforme do *Pássaro* com uma pena presa em sua cabeça e os músculos torneados corresponderiam a irracionalidade do indígena. Tendo como base este argumento invocado pelos brancos quando minorias recorriam a atos mais radicalizados, pois várias revoltas indígenas foram qualificadas como irracionais e suicidas.

³³⁹ *American Indian Movement – AIM* (Movimento do Índio Americano) é comprometida com a melhoria das condições enfrentadas pelos povos indígenas. Eles fundaram instituições para atender às suas necessidades. A organização foi formada para tratar de várias questões relativas à comunidade indígena, incluindo a pobreza, a habitação, as questões do tratado, e do assédio da polícia.

³⁴⁰ WEIN, Len. *Second Genesis!* IN: Giant-Size X-Men nº 01. Marvel Comics: Maio de 1975, p. 13.

Ao realizar esta narrativa o roteirista pareceu alertar que o nativo travava uma luta sem sentido.



The Uncanny X-Men n°96 – Dezembro de 1975 (Figura 68)

Com relação à inserção de elementos das minorias dos EUA, podemos concluir que nenhum dos esforços alcançou resultado comercial expressivo comparado aos títulos dos demais heróis tradicionais ligados ao mundo dos brancos. A exagerada utilização de expressões idiomáticas por partes dessas minorias, a maneira estereotipada, podem explicar o insucesso dos títulos que, salvos alguns, duraram pouquíssimas edições.

Estes personagens ligados às minorias não conseguiram quebrar totalmente os estereótipos raciais. Os editores da *Marvel* na época ainda buscaram explicações para isso. Mas talvez a explicação mais convincente tenha vindo do editor Roy Thomas: “*Você pode conseguir que negros comprem quadrinhos que sejam sobre brancos, mas era difícil conseguir que brancos comprassem quadrinhos nos quais os personagens principais eram negros.*”³⁴¹

3.3 - Juventude e contracultura

Em meio à ebulição social que se encontrava o país, houve um setor da sociedade que pode ser visto como um fator comum aos vários movimentos reivindicando direitos diversos, não apenas de cidadania, mas de expressão, exercício da sexualidade, etc. Este mesmo setor era o principal público consumidor dos *comics*, e que se tornaria uma geração marcante com a revolução dos costumes: a juventude.

³⁴¹ THOMAS, Roy *apud* WRIGHT, Bradford. *Op. Cit.*, p. 249-50.

Jovens conseguiam tratar líderes da maioria das principais potências da Guerra Fria como se fossem seus pais, levando as autoridades a reagir com violência sem cabimento, o que ampliava o sentimento de desconfiança e identificação com as instituições estabelecidas, deslegitimando os representantes da autoridade no mundo político e privado. Mas o que se perguntava é como esses jovens conseguiam provocar tantos problemas aos seus mandatários?

Uma explicação dada por John Gaddis diz que simplesmente havia mais jovens do que nunca no passado. O *baby boom*, a conhecida grande expansão da taxa de nascimento após a Segunda Guerra Mundial, foi um fenômeno internacional que se deu muito além dos Estados Unidos. À medida que essa taxa cresceu, a de mortalidade declinou, em parte pelo retorno da paz, mas também pela melhor assistência médica. Por conseguinte, ao final dos anos 1960 e começo dos anos 1970, a geração pós-guerra estava em torno dos vinte anos.³⁴²

A juventude como camada social ganhou uma nova “autonomia” na qual era simbolizada através do fenômeno da figura do herói ligando-a intrinsecamente com a vida do jovem. Neste caso, a figura do astro de cinema James Dean antecipou esta tendência na década de 1950, o que foi sucedido pelo estilo musical do *Rock*, representado por ícones como Buddy Holly, Janis Joplin, Jimi Hendrix, entre outros.

Esta nova cultura jovem das sociedades urbanas foi internacional. O *Rock* se tornou marca da juventude moderna, “símbolo das minorias destinadas a tornarem-se majorias”.³⁴³ Para Eric Hobsbawm, o surgimento do adolescente como ator consciente era cada vez mais reconhecido pelos fabricantes de bens de consumo, à medida que viam expandir-se o espaço entre os que estavam dispostos a aceitar o rótulo de criança e os que insistiam em se considerar adultos.³⁴⁴

A mobilização de jovens nas décadas de 1960 e 1970 envolvendo o *rock and roll* e outras expressões culturais, bem como uma revolução dos costumes foi designada por muitos autores como contracultura. Este movimento multifacetado, envolvendo diferentes campos das artes, fez-se acompanhar igualmente de um estilo de mobilização e contestação social com recurso a novos meios de comunicação em massa. Jovens inovaram estilos, formas de relação interpessoal, vistos como anti-sociais pelas famílias mais conservadoras. Um espírito libertário, focado principalmente nas transformações da consciência, dos valores e do comportamento, na busca de outros espaços e novos canais de expressão para o indivíduo e necessidades do cotidiano.

³⁴² GADDIS, John Lewis. *História da Guerra Fria*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006, p. 140.

³⁴³ HOBSBAWM, Eric. *Op. Cit.*, p. 320.

³⁴⁴ *Ibidem*, p. 318.

A contracultura é usualmente associada neste período à busca por liberdade sexual e o uso de drogas, entre as quais se destacaram a maconha e o LSD, vistas como uma forma de escapar das formas de opressão psíquica gerada pelo assim chamado “sistema”. Desta forma, o amor livre e as drogas seriam libertadores de potencialidades humanas escondidas sob as vestes do moralismo que a sociedade, no âmbito da produção e da reprodução, impunha aos indivíduos.³⁴⁵

Era a chamada Sociedade de consumo que continha os valores tão contestados pela contracultura. Para mostrar seu repúdio a ela, foram criadas comunidades alternativas, com economia de subsistência no campo e um modo de vida inovador, como foi o movimento *hippie*. Usando roupas simples, cabelos compridos e defendendo o uso de drogas para a alteração de consciência, os *hippies* buscaram uma vida mais livre, na qual a sexualidade e os instintos individuais não fossem reprimidos pela pesada moral americana. Esta intensa efervescência cultural foi sentida em todas as artes. E nos *comics* ela não ficaria de fora.

Embora tivesse em sua maioria super-heróis adultos estrelando suas revistas, houve um personagem da *Marvel* que, não só representaria todo esse imaginário jovem, como também se transformaria em seu maior sucesso de vendas e símbolo da editora.

O *Homem-Aranha (Spiderman)* nasceu em 1962, nas mãos de Stan Lee (roteiros) e Steve Ditko (desenhos). Suas aventuras contam a saga de *Peter Parker*, um jovem de 17 anos que morava com seus tios *Ben* e *May Parker*, já que seus pais haviam falecido quando ele era criança. *Peter* se destacava nos estudos, mas era alvo de zombaria por parte dos colegas por seu comportamento *nerd*.³⁴⁶ A vida de *Peter* mudou para sempre quando ao visitar um evento sobre controle de radiação, foi picado por uma aranha que havia caído do teto. Só que, a aranha não era normal. O aracnídeo havia sido afetado pela radiação de um dos aparelhos de demonstração.

A partir deste momento o corpo de *Peter* apresentou mudanças. Sua força, agilidade e reflexos ganharam níveis sobre-humanos, proporcionais a de uma aranha gigante. Além disso, ele passou a ter um sentido de alerta que o avisava quando algum perigo estava em iminência de acontecer, chamado *Sentido aranha*.

³⁴⁵ RIDENTI, Marcelo. 1968: rebeliões e utopias. In: REIS Filho, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge & ZENHA, Celeste (Orgs.). *O século XX vol. 3 – O Tempo das dúvidas: Do declínio das utopias às globalizações*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000, p. 141.

³⁴⁶ *Nerd* é um termo que descreve, de forma estereotipada, muitas vezes com conotação depreciativa, uma pessoa que exerce intensas atividades intelectuais, que são consideradas inadequadas para a sua idade, em detrimento de outras atividades mais populares. Por essa razão, um *nerd* muitas vezes não participa de atividades físicas e é considerado um solitário pelos seus pares.

Por se tratar de um jovem gênio, *Peter* desenvolveu dois braceletes disparadores de um fluido pegajoso que ele mesmo inventou. Eram os lançadores de teia que junto com um uniforme costurado também por ele criou o *Homem-Aranha*.

Inicialmente o personagem não se tornou um combatente do crime. Cansado de ser achincalhado por seus colegas de escola, decidiu ganhar dinheiro com seus novos dons. Como o uniforme cobria todo o seu corpo, não haveria risco de sua identidade ser descoberta. Um dia, *Parker* deixou que um ladrão escapasse, quando poderia capturá-lo facilmente. Ao ser interpelado por um guarda, *Peter* responde que o bandido não era assunto seu.

Semanas depois, ao chegar em casa, *Peter* fica sabendo que seu *Tio Ben* foi assassinado por um ladrão dentro de casa. Decidido a buscar vingança, *Peter* vai atrás do criminoso, encurralado num armazém pela polícia. Ao entrar em confronto com ele, *Parker* o derrota facilmente, mas quando vê o rosto do bandido tem uma surpresa desagradável: ele era o mesmo bandido que deixara escapar semanas antes. Com isso, *Peter Parker* aprendeu uma lição que direcionaria sua vida no combate ao crime, sintetizada numa frase que seria para sempre sua filosofia de vida, e bastante explorada pelos roteiristas: “*Com grandes poderes, vem grandes responsabilidades.*”³⁴⁷

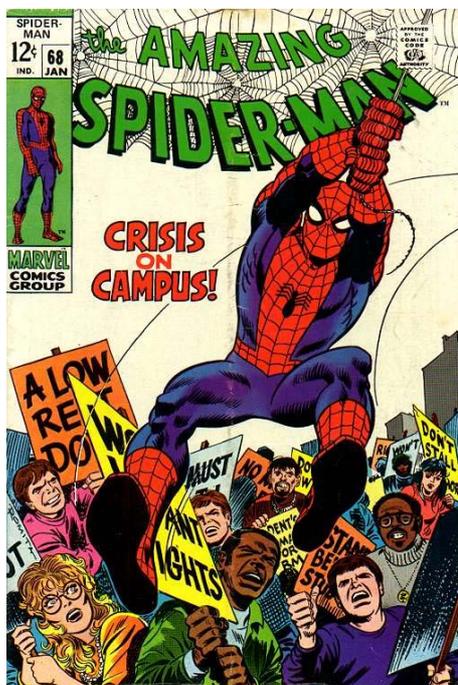
Segundo o próprio Stan Lee em depoimento ao documentário *Stan Lee: Mutantes, Monstros & Quadrinhos*³⁴⁸, o sucesso do *Homem-Aranha* se deu por alguns motivos muito claros. O fato de ser um adolescente quebrou o padrão estabelecido de que adolescente somente aparecia como ajudante dos heróis adultos, como vimos no capítulo 01. O *Homem-Aranha* comandava sua vida, sem dar satisfações a ninguém, tanto que por muitos anos sua identidade permaneceu 100% secreta junto aos demais personagens das narrativas. *Peter* mantinha seu segredo, não dividindo com qualquer coadjuvante. Suas angústias eram compartilhadas apenas com os leitores.

O fato de seu uniforme cobrir seu corpo por inteiro indicava que ele poderia ser qualquer um, ou seja, pertencer a qualquer etnia (Figura 64). Cada leitor que lia suas revistas poderia se imaginar no lugar de *Peter Parker*, pois suas histórias narravam problemas do cotidiano. *Peter* tinha frequentes problemas com falta de dinheiro, dificuldade de relacionamento tanto de amizade quanto amorosos. Precisava lidar com a desconfiança da inexperiência com seu chefe *J. Jonah Jameson* editor-chefe do *Clarim Diário*, jornal no qual *Parker* trabalhava como fotógrafo *free-lancer* vendendo fotos de seu *alter ego* em ação sem

³⁴⁷ A origem do *Homem-Aranha* foi contada na revista *Amazing Fantasy* n°15 de Agosto de 1962. A frase que o marcaria para sempre vem do original em inglês: “*With great powers comes great responsibilities.*”

³⁴⁸ *Stan Lee: Mutantes, Monstros & Quadrinhos*. Scott Zakarin. EUA: Columbia Tristar Entertainment, 2002. 95 min. DVD, color.

que as pessoas desconfiassem. Diferentemente dos demais super-heróis da *Marvel*, o *Homem-Aranha* não era visto como um herói pela sociedade, e sim uma ameaça pública, muito por influência do jornal em que trabalhava, graças à antipatia que seu chefe nutria pelo herói aracnídeo.



The Amazing Spiderman n°68 – Janeiro de 1969 (Figura 69)

Todos esses elementos combinados com uma perfeita continuidade das narrativas colaboraram para o sucesso do personagem. Os leitores puderam ver o amadurecimento de *Peter Parker* desde o colegial até seu ingresso na universidade pouco mais de três após sua criação. Esta representação da juventude estadunidense também acompanhou as mudanças da época.

Ao longo dos anos o *Homem-Aranha* se viu envolvido em manifestações estudantis na universidade onde estudava. Em uma delas, *Peter* foi interpelado por um grupo de estudantes revoltados com a decisão do reitor de negar a transformação de um prédio vazio em um alojamento para estudantes carentes. Ao invés disso, o reitor decide criar neste local um hotel para estudantes visitantes.

Tentando conciliar sua simpatia pelo movimento dos estudantes com suas obrigações como combatente do crime, como um liberal defensor da lei, *Peter* se vê preso em um conflito entre militantes esquerdistas da universidade e conservadores irados.³⁴⁹ *Peter* se recusa a tomar imediato partido dos estudantes sem antes ouvir do próprio reitor sua versão nesta

³⁴⁹ WRIGHT, Bradford. *Op. Cit.*, p. 234-5. No original: “As a Law-upholding liberal, He finds himself caught between militant leftists and angry conservatives.”

história. A opinião do reitor na realidade é desprezada pelos militantes, que sequer querem ouvir suas razões para criar o hotel.

Logo, os estudantes rebatem *Parker* duramente com termos como “cai fora!” e “Que está morrendo de medo!” Quando *Parker* deixa o local pensa consigo mesmo: “*Toda Minha simpatia está com os garotos. Mas não gosto que ninguém me force a nada.*”³⁵⁰ *Peter* simplesmente não quer com isso ser empurrado para algo que desconhece (Figura 70).

No conflito de ideias representado na figura 65 podemos ver claramente que *Parker* fica cercado pelos alunos revoltados. Com representações típicas dos protestos estudantis, os jovens são vistos carregando cartazes com palavras de ordem. Notemos que o principal líder do movimento é negro. Conforme assinalamos no início deste capítulo, o movimento dos direitos civis dos negros estava em alta durante o período em que se passa a narrativa (Janeiro de 1969).

Esta liderança militante é uma clara referência ao movimento *Black Power*, que pregava a radicalização dos direitos dos afro-americanos. É interessante que apenas a liderança é negra. Os demais manifestantes são brancos, mas seguem o líder da revolta. Stan Lee aqui mostra uma inversão do senso comum dos brancos seguindo a radicalização do negro. Podemos entender que esta mais uma forma de desmoralizar o movimento negro, a partir do momento que a narrativa aponta que os brancos foram manipulados pelos negros.

Além disso, chama a atenção o fato de *Parker* chamar os manifestantes de garotos, mesmo eles sendo da mesma faixa etária que ele. Mas quem estava falando através dos pensamentos de *Parker* era o próprio Stan Lee. A postura de *Peter* em não se engajar num movimento desconhecido mostra o desejo deste autor de que a juventude seguisse o personagem deixasse de agir pelo impulso típico da juventude.

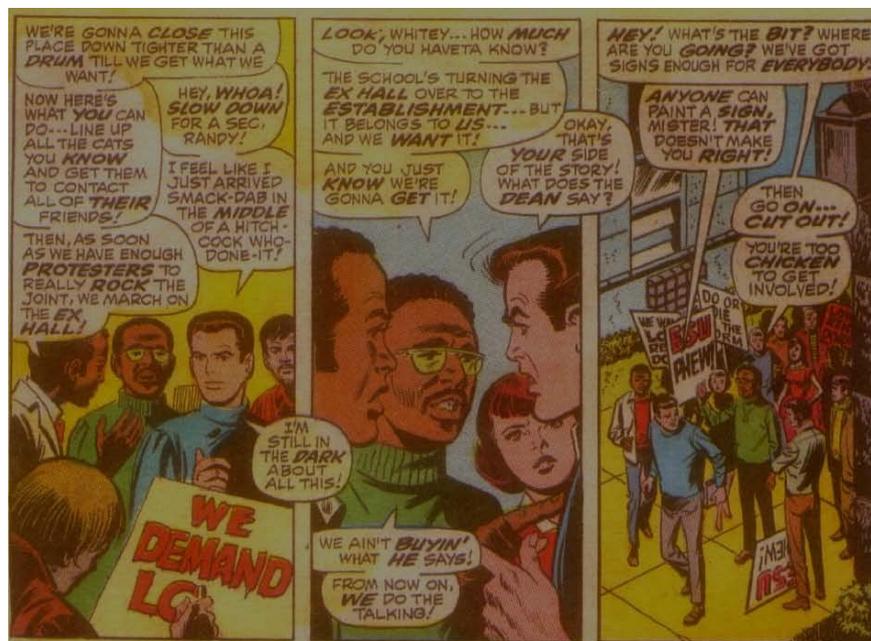
O Homem-Aranha endossa assim uma postura de solução liberal para problemas sociais, rejeitando uma resposta violenta tanto de esquerdistas, quanto de direitistas. Para Bradford Wright, era uma posição irônica, pois as táticas dos super-heróis sempre envolvem a violência para combater os criminosos.³⁵¹ De qualquer maneira, a narrativa mostra que os super-heróis da Marvel, mesmo com o país se afundando em divisões políticas, trabalharam para preservar o que restava do centro vital de autoridade.

Ao final da narrativa, os militantes após serem presos pela polícia por desordem, são recebidos pela cúpula da universidade e se surpreendem com a decisão do reitor de criar o alojamento desejado. Quando o líder dos manifestantes comemorava a vitória, ele é

³⁵⁰ LEE, Stan. *Crisis on the campus*. IN: *The Amazing Spiderman* n°68. Marvel Comics: Janeiro de 1969, p. 10.

³⁵¹ WRIGHT, Bradford. *Op. Cit.*, p. 235.

repreendido por um dos membros da diretoria dizendo que a manifestação era desnecessária, pois o reitor sempre estivera ao lado deles. Nas palavras do reitor que diz: “*Eu pensava que os estudantes deviam ser vistos... e não ouvidos. Percebo agora, que estava enganado!*”³⁵²



The Amazing Spiderman n°68 – Janeiro de 1969 (Figura 70)

Nesta fala, percebemos que a editora quer passar o conflito de gerações, na qual a serenidade do adulto, descrito como incompreensível, realiza um embate com a impulsividade do jovem, tido como intransigente. Na realidade, as autoridades foram extremamente intransigentes com este tipo de comportamento. A violência em muitos casos partiu delas e não dos estudantes. Havia intransigência por parte dos jovens em assuntos como o fim da guerra do Vietnã, fim da discriminação, etc. Porém, esta intransigência era necessária naquele contexto.

Dois anos depois desta narrativa, o *Homem-Aranha* seria envolvido numa questão mais delicada. Em 1971, o departamento de saúde dos EUA enviou uma carta para a *Marvel* pedindo uma história que envolvesse a luta contra as drogas. O governo reconhecia a influência dos quadrinhos na juventude e Stan Lee viu na popularidade do *Aranha* a possibilidade de se abordar este delicado assunto.

Contudo, após ver como ficou a história, o governo voltou atrás, pois achou o assunto muito delicado para ser abordado nos *comics*, pois ainda carregava naquela época o estigma

³⁵² LEE, Stan. *Crisis on the campus*. IN: *The Amazing Spiderman n°70*. Marvel Comics: Março de 1969, p. 09.

de produto infantil.³⁵³ Mesmo contrariado com a decisão do governo, Stan decidiu publicar a história de qualquer modo.

A briga de Stan Lee se transformaria em um grande marco para a história dos *comics* estadunidenses. Pela primeira vez desde que foi criado, o *Comics Code Authority* que regulava o conteúdo do que podia ou não ser lançado no mercado não veio impresso na capa de uma revista em quadrinhos.

Entende-se este fato como um marco divisor de eras dos *comics*. A partir deste momento, a chamada *Era de Prata dos Quadrinhos* deu lugar à *Era de Bronze*. (Ver anexo). Este período se caracterizou por tratar de assuntos de cunho mais social, com o aprofundamento do debate em torno dos direitos dos negros, mulheres e indígenas, bem como a discussão de setores carentes da sociedade estadunidense que viviam na pobreza, dentre outros.

Esta narrativa do herói aracnídeo que foi publicada em três revistas do personagem e começa quando o herói salva um jovem que caíra de do terraço de edifício após tenta se equilibrar na mureta de proteção. Nitidamente alterado por consumo de drogas, o jovem é entregue aos policiais que tentavam evitar sua queda. Quando fica sozinho vemos o *Homem-Aranha* falar consigo mesmo: “Qualquer **droga** forte é suficiente para dar este tipo de viagem... pode causar danos ao seu cérebro. Como você adverte os garotos? Como você chega até eles?”³⁵⁴

Novamente, o papel do *Homem-Aranha* serve para trazer as ideias de Stan Lee. Neste momento solitário, o personagem dialoga com o leitor. A fala do herói funcionou como um panfleto educativo. Quando ele questiona como se adverte os jovens sobre o perigo das drogas, ele estava passando uma resposta ao próprio governo americano que vetou a publicação. A advertência deve vir através da linguagem que o jovem pode compreender sem ser enfadonha, no caso, através da linguagem dos *comics*.

Seguindo na trama, *Peter Parker* vê que o problema das drogas está mais perto dele do que imagina. Seu melhor amigo Harry Osborn passa por um mau momento psicológico com o término de seu namoro e o desprezo de seu pai, *Norman*, que na realidade é um dos maiores inimigos do aracnídeo, o *Duende Verde* (*Green Goblin*).

Então, *Harry* consegue através de traficantes algumas pílulas que deixariam seu amigo mais “relaxado.” Embora não façam menção explícita, a pílula em questão era uma alusão ao LSD, alucinógeno que transtornou a vida de *Harry*, quase levando-o à morte. Em uma cena,

³⁵³ GUEDES, Roberto. *Op. Cit.*, p. 26.

³⁵⁴ LEE, Stan. ... *And now, the Goblin!* IN: *The Amazing Spiderman* n°96. Marvel Comics: Maio de 1971, p. 14.

Peter vai atrás os traficantes que forneceram a droga para *Harry*. Quando os encontra aplica uma surra em três traficantes sem que trocasse o uniforme para *Homem-Aranha*. (Figura 71).

A mensagem era clara: cabia ao próprio cidadão decidir qual caminho ele deveria tomar. Sem a utilização do uniforme, sem máscaras, Stan Lee quis mostrar que é possível combater as drogas sem se esconder. Era preciso encarar o problema de frente. Ao mesmo tempo, o espancamento dos traficantes indica o que o poder público gostaria de fazer contra o adulto que deturpa o jovem, oferecendo-lhe o risco da morte, para que consiga esquecer seus problemas. Ou seja, a narrativa legitima o uso da violência policial. Não era uma violência que o poder público desejava realizar, mas que ocorria contra os que insurgiam contra a ordem.



The Amazing Spiderman n°98 – Julho de 1971 (Figura 71)

A narrativa anti-drogas da editora ganhou aclamação de vários setores da sociedade estadunidense. Stan Lee conta que a *Marvel* recebeu apoio através de várias cartas de igrejas, pais e professores que adoraram a ideia. Inclusive, o *The New York Times* fez uma crítica favorável à revista.³⁵⁵ Como resultado, o *Comics Code* teve que ser revisto quanto à censura de assuntos que continham menções a drogas, e elementos classificados como terror, como vampiros, zumbis e lobisomens. Assim, o grande ganho desta narrativa foi o início de uma maior liberdade de criação por parte dos artistas dos *comics*.

³⁵⁵ *Stan Lee: Mutantes, Monstros & Quadrinhos*. Scott Zakarin. EUA: Columbia Tristar Entertainment, 2002. 95 min. DVD, color.

3.4 - *Watergate* se faz presente: as divagações do *Capitão América*

Mais do que qualquer outro super-herói da *Marvel*, o *Capitão América* é o ícone, o representante maior do mito de redenção, núcleo de um nacionalismo que associava missão civilizatória e afirmação imperial. Conforme mencionado no capítulo 01, sua origem remonta à Segunda Guerra Mundial quando o inimigo a ser combatido eram os nazistas, naquela que muitos consideram como “a guerra justa.”

Após ser dado como desaparecido durante décadas, o personagem retornou à ativa na ebulição político-social dos anos 1960. O mundo como ele conhecia já não era mais o mesmo. A tecnologia avançava, os costumes estavam mudando, e até mesmo o “inimigo” havia mudado. E diante de tantas transformações vinha o grande mote dos roteiristas na nova fase do *Capitão*: a vida de um homem dos anos 1940, tentando se adaptar à vida nas décadas de 1960 e 1970 nos EUA.

Os valores que o *Capitão* acreditava estavam mudando. Ele sumiu com um país apoiando a batalha da Europa e Ásia contra o Eixo, e retornou com o mesmo país se opondo a mandar seus soldados para guerra. Eram percepções opostas do mundo que revelavam o conflito de gerações.

Mas daí advêm um paradoxo. Por ter ficado em estado de animação suspensa em virtude do congelamento do seu corpo, o *Capitão* permanecia com a aparência jovial. Uma jovialidade que não era apenas física, mas que também poderia ser associada aos ideais americanos, que seriam atemporais e sempre atuais, a despeito das circunstâncias. Como um defensor dos valores dos tradicionais valores nacionais, *Steve Rogers*, o *Capitão América*, tinha agora que determinar o que estes valores agora significavam.³⁵⁶

Conforme exposto no capítulo 02, as decisões do personagem foram objeto de debate nas seções de cartas de sua revista entre os que eram favoráveis à sua entrada na Guerra do Vietnã, e aqueles que eram contra seu ingresso. Mais do que isso, sua simbólica figura foi apropriada de acordo com o que acreditava cada leitor.

Aproveitamos como exemplos duas edições da década de 1960 que trouxeram cartas com opiniões opostas numa mesma edição. Pouco tempo após seu retorno aos quadrinhos, um leitor de Nova York escreveu dizendo que gostaria de ver o *Capitão América* em sua própria revista bimestral, mantendo o estilo dos anos 1940. Por entender que o herói já combate

³⁵⁶ WRIGHT, Bradford. *Op. Cit.*, p. 244.

gangues de ruas e saia vencedor dessas lutas, ele critica os fãs que querem vê-lo adequado ao contexto à década de 1960, considerado por ele como “muito pobre.”³⁵⁷

Por outro lado, na mesma edição da revista, um leitor de Chicago é contra as histórias do *Capitão* passadas na época da Segunda Guerra Mundial. Pois, segundo ele, o principal propósito das histórias no passado eram alimentar o patriotismo americano e promover um sentimento anti-nazista. “*Não estou dizendo que não precisamos de patriotismo, mas nós precisamos de anti-nazismo?*”, diz o leitor. Ele ainda continua explicando que a guerra em si já causou vários danos aos nazistas, e que hoje eles estão em baixa. No fim, o leitor conclui que hoje os principais inimigos da liberdade são os comunistas e estes são os únicos que deveriam ser constantemente atacados pelo *Capitão*.³⁵⁸

As opiniões ainda englobavam sugestões como de um leitor de Cleveland, Ohio, que diz que o *Capitão América* deveria se aposentar, e se tornar um líder sim, mas fora do campo de batalha, instruindo os *Vingadores* de longe. Pois, segundo ele, “velhice traz sabedoria.”³⁵⁹

Por outro lado, na carta imediatamente após esta, um leitor de Chicago afirma que o *Capitão* é a síntese do *American Way of Life*. Pois o herói exibia patriotismo, mostrava “um insaciável desejo de liberdade”, e era um modelo de boa condição física que os americanos deveriam ambicionar para a vida. Para ele, era importante usar o personagem como porta-voz de uma campanha pelo bom condicionamento físico de seus leitores, dando dicas de saúde ou de exercícios.³⁶⁰

Esta defesa do *American Way of Life* ainda rendeu cartas empolgadas. Em 1967, um leitor do Mississippi escreveu que não entendia com alguém poderia odiar o *Capitão América*, pois ele era o defensor do “nosso *American Way of Life*.” De acordo com ele, o personagem embora já tenha sentido as angústias da derrota mais de uma vez, ainda segue em frente lutando como “um solitário que permanece vigilante contra qualquer ataque contra o mundo livre.”³⁶¹

Posição contrária teve outro leitor, este da Califórnia – um estado de tradição liberal - crítica o teor propagandístico das histórias do *Capitão*. O leitor se diz feliz porque o personagem não é mais, na ótica dele, instrumento de propaganda política, como ocorria nos

³⁵⁷ Seção *Mails of Suspense* IN: Tales of Suspense nº 72. Marvel Comics: Dezembro de 1965.

³⁵⁸ *Ibidem*.

³⁵⁹ Seção *Mails of Suspense* IN: Tales of Suspense nº 77. Marvel Comics: Maio de 1966.

³⁶⁰ *Ibidem*.

³⁶¹ Seção *Mails of Suspense* IN: Tales of Suspense nº 88. Marvel Comics: Abril de 1967.

comics da década de 1940. Os roteiros, bem como os desenhos são elogiados por aprimorarem ainda mais as narrativas.³⁶²

O modo com que vários leitores viam o personagem como defensor do *establishment* também não deixou de ser observado por parte da editora. Sua intenção era concentrar suas histórias no caso de um homem deslocado de seu tempo. Mas para isso era preciso torná-lo mais humano, viabilizando a identificação dos leitores na nova geração com um herói que parecia distante demais de suas utopias.³⁶³

Este conflito de opiniões nos faz compreender que não por acaso o *Capitão* teve, no começo da década de 1970, suas narrativas deslocadas de conflitos da Guerra Fria para os conflitos internos, especialmente para agenda social. Acompanhado de um parceiro afro-americano, o *Falcão*, o herói encara a pobreza, o racismo, a poluição e a corrupção na política. Era um homem de fortes princípios, mas desiludido com o mundo à sua volta.

Em um dos seus monólogos, após voltar de um combate, um pensativo *Capitão América* sintetiza esta postura dos roteiristas:

“Por toda parte do mundo, a imagem do **Capitão América** se tornou um símbolo... uma encarnação viva de tudo que a democracia representa.
Mas agora, há aqueles que **desprezam** o amor à bandeira... o amor à **pátria!**
Aqueles para quem o **patriotismo** é apenas uma palavra fora de moda. (...)
(...) Eu sou um **dinossauro**... na era de **cro-magnon!** Um anacronismo... alguém que vive fora do seu tempo.
Este é o dia do **anti-herói**... a era do **rebelde**... e do **dissidente!** (...)
(...) E em um mundo com frequente **injustiça, cobiça** e **guerra** sem fim, que dirá que os rebeldes estão **errados?**
Mas eu nunca aprendi a **jogar** as novas regras de hoje! Eu gastei minha vida defendendo a bandeira... e a **lei!**
Talvez... eu devesse ter batalhado **menos**... e **questionado** mais.”³⁶⁴

Este pensamento é reflexo deste momento de efervescência social no qual o *Capitão* tinha que enfrentar a desconfiança dos tradicionais ideais nacionais por parte dos próprios americanos. E mais do que nunca, estava claro que os desafios da nação se encontravam dentro no seu interior, atingindo diretamente seu povo.

Estes problemas, combinados com as diversas cartas a favor e contra o *Capitão* participar da guerra no Vietnã, provocaram uma resposta por parte da *Marvel*. Certa vez, aproveitando uma enorme carta enviada à redação, Stan Lee respondeu dizendo que a grande maioria dos leitores queria que o herói permanecesse fora do conflito, pois, explica ele, quando o personagem foi criado, ocorria a Segunda Guerra Mundial, e o povo americano

³⁶² Seção *Let's yap with CAP*. IN: Captain America nº 109. Marvel Comics: Janeiro de 1969.

³⁶³ GUEDES Roberto. *Op. Cit.*, p. 39.

³⁶⁴ LEE, Stan. *The Sting of the Scorpion*. IN: Captain America nº122. Marvel Comics: Fevereiro de 1970, p. 02-3. Os grifos estão no original.

estava unido em prol da batalha pela liberdade. Diferentemente da década de 1970, em que a guerra que os EUA estavam envolvidos era provocada por outra questão.

Por este motivo o herói não iria “se valer de uma característica típica de John Wayne, que o personagem um dia teve.” O editor então faz um adendo de que a maioria dos leitores queria o herói agindo segundo o pensamento daquele momento. Por parte da editora, não seria adequado que qualquer de seus personagens assumisse uma postura de super-patriotismo no início dos anos 1970. Ele termina dizendo que a última nação que levou o patriotismo ao extremo foi a Alemanha Nazista, e complementa argumentando que encarar os problemas sociais de seu próprio país já seria uma grande demonstração de patriotismo.³⁶⁵

Mas a grande guinada da figura do *Capitão América* ocorreria na metade da década de 1970, influenciada por um baque da política interna estadunidense. O caso Watergate começou com a crescente irritação do então presidente Richard Nixon com os protestos contra a Guerra do Vietnã e os vazamentos de informações sobre suas iniciativas políticas. Uma sensação de cerco tomou conta da Casa Branca e o presidente ordenou o monitoramento, espionagem e golpes sujos contra seus adversários reais e imaginários.

Nixon suspeitava de sua própria equipe de governo e instalou equipamentos de escuta no Salão Oval da Casa Branca para que mais tarde os assessores não pudessem alegar discordância das decisões. No início de 1972, cinco homens a mando de assessores do presidente republicano foram apanhados ao arrombar e grampear o escritório do Partido Democrata no edifício Watergate, em Washington. O escândalo chegou à imprensa especialmente através as investigações dos repórteres Bob Woodward e Carl Bernstein, do jornal *Washington Post*, que mantiveram o caso à tona. O Congresso convocou uma comissão de inquérito no Senado e para proceder na Câmara com o *impeachment* de um presidente que subvertera a Constituição.

O escândalo Watergate se arrastou por dois anos, mas o desfecho foi rápido e fulminante. Embora tivesse sido reeleito em 1972 com cerca de 60% dos votos, graças à "maioria silenciosa" assustada com os protestos contra a guerra do Vietnã e o clima de 1968 no país, dois anos após o triunfo eleitoral, dois terços dos estadunidenses eram a favor da saída do presidente. Quando se tornou claro que o processo de *impeachment* seria aprovado pela maioria do plenário da Câmara e o Senado, Nixon anunciou sua renúncia em agosto de 1974.

³⁶⁵ Seção *Let's yap with CAP*. IN: *Captain America* nº 142. Marvel Comics: Outubro de 1971.

A crise política fez com que o roteirista da revista *Captain America* à época, Steve Eaglehart decidisse criar uma saga de justiça promovida pelo personagem dentro da Casa Branca. Na trama, o herói é desacreditado e perseguido por um comitê governamental responsável por reabilitar os princípios da América. (*Committee to Regain America's Principles – CRAP*), liderados por um direitoista chamado *Quentin Harderman*, que agia com apoio com uma organização fascista chamada *Império Secreto (Secret Empire)*, que pretendia dominar o mundo.

Durante meses, os leitores acompanharam a saga do *Capitão América* durante a qual ele foi acusado através da mídia de não se empenhar na defesa da nação, significar uma vergonha para a pátria. Ele é ainda acusado de assassinato. Perseguido por um crime que não cometera o *Capitão* acaba preso, mas graças à ajuda de seus aliados inicia uma cruzada determinado a limpar seu nome.

A trama chega a seu ápice numa batalha nos jardins da Casa Branca. Ao final dos combates, o *Capitão América* derrota seus oponentes e desmascara o plano da organização fascista. Porém, o líder do *Império Secreto*, com seu corpo todo coberto pelo uniforme do *Império*, consegue escapar para dentro do salão oval da Casa Branca. O *Capitão* consegue encurralá-lo e ao arrancar a máscara do líder, o herói tem uma surpresa inesperada.

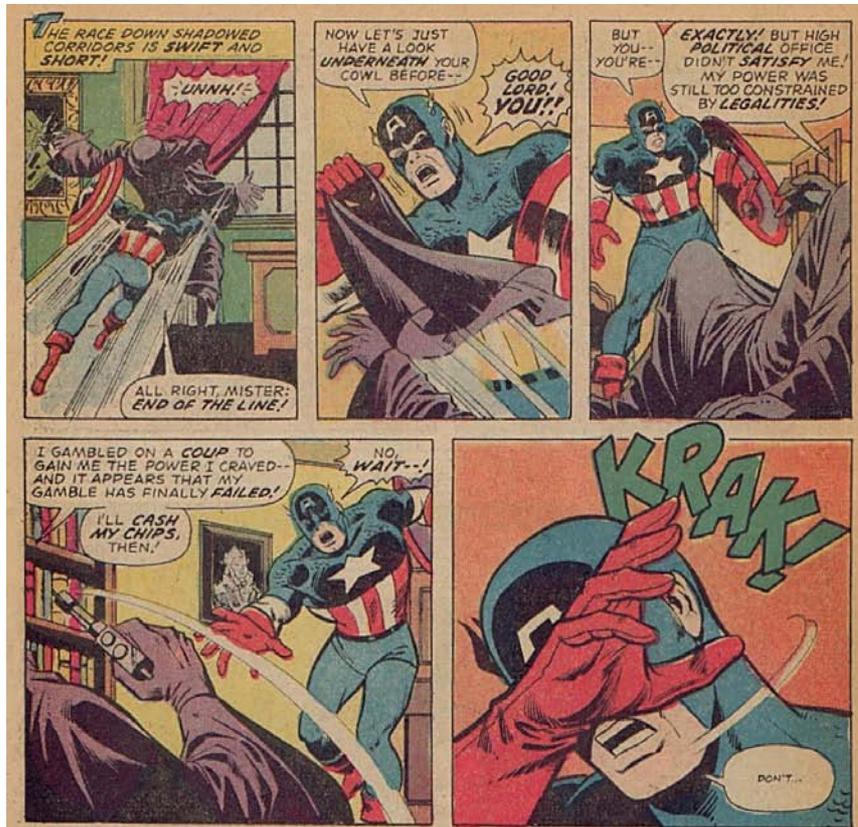
O *Capitão América* fica estarecido com a descoberta da identidade do vilão que permanece nas sombras sem que seu rosto seja visto pelo leitor. Em seguida, sabendo que não tem saída, o vilão se suicida atirando contra a própria cabeça. O desenrolar dos diálogos dá a entender que o líder do *Império Secreto* era um membro do alto escalão do governo estadunidense. Como o escândalo político envolvendo Richard Nixon ocorria na época do lançamento da narrativa, ficou implícito que o vilão tratava-se do presidente da república.³⁶⁶

Podemos reparar na figura 72 que a partir da retirada da máscara do vilão seu rosto permanece oculto, como se sua identidade fosse envergonhar o público. Tendo em vista que o caso Watergate ainda se desenrolava na mídia na época da narrativa, podemos entender que o suicídio cometido pelo vilão seria uma metáfora política. Este ato estaria relacionado com a necessidade de renúncia do presidente, pois a renúncia na realidade representa o suicídio do político, pela admissão de que o cargo que fora confiado pelo povo foi maculado.

As consequências do episódio seriam drásticas para o *Capitão*. Desiludido com a corrupção que assolava o mais alto cargo da república americana e sentindo-se traído pelos

³⁶⁶ EAGLEHART, Steve. *Before the Dawn*. Captain America and the Falcon n°175. Marvel Comics: Julho de 1974.

ideais patrióticos em que acredita, *Steve Rogers* decidiu abandonar a identidade do *Capitão América* assumindo um novo codinome: *Nômade* (*Nomad*).



Captain America nº175 – Julho de 1974 (Figura 72)

Nesta nova identidade, *Rogers* se sentia livre de qualquer compromisso com o governo estadunidense. Ele tornara-se um vigilante urbano comum, e como seu nome diz, vagava de um canto a outro do país como um nômade, sem identificação com um lugar, ou com a pátria.

Sua grande preocupação era criar um uniforme com *design* diferente do *Capitão*. Seu uniforme tinha a predominância da cor preta, o que poderia simbolizar com o luto que *Rogers* vivia em função dos rumos da nação. A região do peito era totalmente desnuda o poderia indicar que *Rogers* enfrentaria seus adversários sem os símbolos desgastados, apenas com o corpo exposto (Figura 74).

Contudo, a adoção da identidade de *Nômade* não duraria muito tempo. Quando um jovem admirador seu, de nome *Roscoe* vestiu o uniforme de *Capitão América*, acabou sendo capturado pelo arquiinimigo de *Steve Rogers*, o *Caveira Vermelha*. O vilão assassinou impiedosamente *Roscoe* com as vestimentas do herói, mas exigiu enfrentar um adversário à altura. Ele queria enfrentar o *Capitão América* original.

No entanto, um resignado *Steve Rogers* se recusava a retomar sua identidade original. Em uma fala o personagem sintetiza o pensamento dos americanos diante de escândalos políticos:

“Senhor, eu não **quero** ser o Capitão América! Eu combaterei o Caveira como o **Nômade**... mas o **Capitão América** está morto. Ele morreu no dia em seus ideais morreram também! O Capitão América viveu no mundo dos **sonhos**! Ele nasceu em **1941** no momento em que o sonho **americano** preencheu **nossos corações**. Nós **voluntariamente** fomos à guerra contra **tipos como o Caveira Vermelha**, pois **eles** procuravam **destruir** este sonho.

(...) As pessoas que tinham a **custódia** do sonho americano **abusaram** tanto dele como de nós! Não havia jeito de continuar me chamando “**Capitão América**”, porque os outros que agiram em nome da América foram **tão ruins** quanto o Caveira Vermelha.

(...) Oh, Senhor... se eu não estava preparado para todas as ameaças ao sonho americano, então o que eu estava **fazendo** como Capitão América? Eu sou um fracasso! Eu pensei que sabia quem eram os **mocinhos** e os **bandidos**! Eu pensei, como de costume, que as coisas não eram **complexas** como elas são ... e eu não conseguia **entender** como os **mocinhos** poderiam pôr sua **fé** em um homem tão **mau**.

(...) Tem de haver **alguém** que vá lutar pelo **sonho**, contra qualquer inimigo... alguém que fará o trabalho começar... **certo!** E Deus sabe que eu não posso deixar **mais ninguém** correr o risco de um trabalho que cabe **a mim**.³⁶⁷

Logo após este discurso, *Steve Rogers* reassumiu sua antiga identidade e partiu para o embate contra o *Caveira*. Notemos que o discurso do *Capitão* uniu a defesa dos ideais patrióticos juntamente com a fé cristã. Estes dois principais elementos estão na base do nacionalismo estadunidense. A idéia de religião civil proposta por Robert Bellah também conjuga religião e política, ajudando a explicar como se construiu uma superestrutura que garante um lócus soberano acima do lócus da soberania do Estado.³⁶⁸

A dimensão religiosa do dever político nos EUA se traduziria num compromisso ético com o bem público e essa ética, conforme aponta o historiador, só poderia ser aprendida e transmitida através de uma linguagem de fundo religioso. A marca original da república nos EUA estaria diretamente relacionada ao fato de que a formação ética e moral para uma virtude republicana não caberia ao Estado, mas a uma esfera religiosa.³⁶⁹

Em se tratando do aspecto religioso da formação da identidade nacional estadunidense, os socialmente difundidos sentidos de missão e virtude estão incutidos nos valores culturais podem ser reconhecidos na oratória política. O canadense Sacvan Bercovitch, entende que é exatamente na fusão do sagrado e do profano que foram moldados os sermões americanos

³⁶⁷ EAGLEHART, Steve. *Nomad: No more*. Captain America and the Falcon n°183. Marvel Comics: Março de 1975, p. 30-1.

³⁶⁸ BELLAH, Robert N. *The broken covenant: American civil religion in time of trial*. Chicago: The University of Chicago Press, 1992.

³⁶⁹ *Idem*.

sustentando essa retórica que buscou forjar um ritual de progresso pelo consenso, um sistema secular-sagrado.³⁷⁰

Esses sermões a que chamou de jeremiada é um típico gênero literário americano, muito empregado em discursos religiosos desde antes da vinda dos puritanos ao Novo Mundo. Ela consiste em partir da condenação inicial dos desvios e pecados dos homens à celebração da redenção, passando pela ênfase na missão de construção de um mundo novo pelos primeiros cristãos que chegaram à América.

O enredo das histórias do Capitão relacionadas ao Watergate e outros escândalos políticos e morais do período equivalem a um apelo para um *reawakening*, um reavivamento das virtudes do sistema americano, com claro objetivo de disciplinar o corpo social e conter as dissidências. As falas do *Capitão* reforçam o sentido de missão dos EUA em propagar o chamado “sonho americano”, intercaladas com chamados a Deus.

A partir do momento em que um personagem morreu tentando manter viva toda a simbologia tradicional do *Capitão América*, *Steve Rogers* percebeu que a missão de defesa do “sonho” competia somente a ele. O personagem serve como uma metáfora para todos aqueles que acreditavam ter sido o país escolhido de Deus para cumprir esse papel redentor.

Em seu discurso, *Rogers* vai mudando de opinião conforme vai lembrando as circunstâncias que seu *alter ego* foi criado, e o que ele representa. Nas figuras 68, 69 e 70 podemos reparar a sequência dos fatos que levaram *Rogers* a abandonar a identidade do *Capitão América*, a adoção do uniforme de *Nômade*, e o retorno posterior. O ciclo vivido pelo Capitão é um ciclo claramente associado às provações de diversos profetas do Antigo Testamento: provação, sofrimento e redenção.

O personagem passa de um momento de dor e desespero ao ver seus ideais patrióticos destruídos (Figura 73), para uma expressão de alegria quando, aparentemente se livra do peso que a representava a identidade desviante de *Nômade* (Figura 74). E culmina com a retomada da expressão firme de seriedade quando veste novamente o uniforme de *Capitão América* (Figura 75).

Com Watergate, aumentou o cinismo em relação à classe política e o presidente perdeu sua aura mítica. Contudo, a crença na superação dos desafios, pode ser observada na última cena da figura 70. Nela, o uniforme de *Nômade* vai ficando para trás do personagem, como se quisesse sepultar as dúvidas, enquanto a figura do *Capitão América* em primeiro plano representa as certezas que sempre estiveram com ele.

³⁷⁰ BERCOVITCH, Sacvan. *The american jeremiah*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1978.

Não por acaso, o escudo do *Capitão* está à frente de tudo no quadro. Ele é o símbolo da defesa dos seus ideais e com ele o personagem reafirma seu compromisso com o “sonho americano” e como ele mesmo promete: “*Qualquer que seja a ameaça... de qualquer lugar que ela se origine... Eu não me cegarei novamente!*”³⁷¹ Assim, a editora exprimiu a confiança em tempos melhores, quando a nação estadunidense triunfaria e seus valores não seriam mais questionados.



Captain America and The Falcon n°176 – Agosto de 1974 (Figura 73).
Captain America and the Falcon n°180 – Dezembro de 1974 (Figura 74)

³⁷¹ EAGLEHART, Steve. *Nomad: No more*. *Captain America* n°183. Marvel Comics: Março de 1975, p. 32.



Captain America and the Falcon n°183 – Março de 1975 (Figura 70)

Conclusão

Essa dissertação teve como objetivo investigar como as transformações na política externa, no contexto da Guerra Fria, e na política interna, frente a mudanças vividas pela sociedade estadunidense nas décadas de 1960 e 1970 foram representadas e elaboradas pelos *comics*, elemento muito importante da indústria de entretenimento nos EUA.

Mas a influência dos *comics* nos EUA, não fica restrita a essas décadas. As considerações desenvolvidas ao final deste trabalho não tem a pretensão de serem definitivas. A condução da pesquisa mostrou o quanto há para ser explicado pela historiografia sobre o tema.

Como produto cultural, as histórias em quadrinhos sofrem influência do período no qual estão inseridas. Os quadrinhos de super-heróis são expressão de um imaginário coletivo sobre a nação, os valores que norteiam sua organização social e suas ações no mundo. Com seus codinomes, uniformes e super-poderes, estes personagens fazem parte de um universo criado por quadrinistas partilham de estratégias de intervenção cultural e também conceitos e ideologias.

O conceito de *american monomyth* de John Lawrence e Robert Jewett foi uma referência fundamental para esse trabalho.³⁷² Ele combina a figura do herói, à expectativa da redenção, secularizando a figura de Cristo, erodida pelo racionalismo científico. O mito do *Destino Manifesto*, através do qual os estadunidenses se vêem como um “povo eleito por Deus” para trilhar o caminho do progresso, justificando sua expansão para além de seu território é reatualizado pelos quadrinhos.

No imaginário dos EUA estes heróis usam seus dons para proteger seu povo contra tudo o que pode ameaçá-lo. Os *comics* demandam uma narrativa heróica com apelos tradicionais de aventura e redenção. Mas a partir da introdução do termo “super”, as narrativas já denotam uma condição sobre-humana para estas figuras. Um “super-herói” somente faz jus a esta designação quando ele coloca em prática seus poderes, isto é, mediante uma ameaça contra aqueles a quem protege.

Mas como afirmam os autores citados, os super-heróis, de forma ambígua, associam fervorosa devoção à justiça imparcial, com vingança pessoal. Há uma área sombria que impede muitas vezes distinguir os impulsos egoicos, dos altruístas. De todo modo, os heróis

³⁷² LAWRENCE, John Shelton & JEWETT, Robert. *The myth of the american superhero*. Michigan: Eerdmans Publishing CO., 2002

se colocam acima da lei e se oferecem como liderança e mesmo objeto de adoração para um povo supostamente incapaz de se defender por conta própria. O mesmo povo que se orgulha de sua cultura política igualitária e republicana.

Não por acaso o surgimento deste tipo de narrativa se originou durante a Grande Depressão dos anos 1930, quando a necessidade de salvadores era algo sonhado pelos americanos como uma válvula de escape para o momento de dificuldade econômica que o país atravessava. Deste modo, os *comics* serviram como instrumento e espaço de elaboração dos problemas vividos na sociedade americana ao longo do tempo. É preciso, pois, valorizar o papel de um veículo de comunicação de massa na exposição dos conflitos dessa sociedade.

Logo que apareceram, os super-heróis estiveram diretamente envolvidos com um evento global: a Segunda Grande Guerra. Por meio de suas revistas estes heróis apareciam distribuindo socos e pontapés contra nazistas, fascistas, japoneses e seus mandatários Hitler, Mussolini e Hirohito. Eram comuns cenas de humilhação dos adversários, sobretudo nas capas que eram o chamariz de vendas do produto, onde sempre aparecia também a bandeira americana tremulando imponente.

Contudo, este tipo de narrativa perdeu um pouco o sentido após a guerra. Sem ter um inimigo a combater os super-heróis passaram de “perseguidores” a “perseguidos”. Através de uma campanha paranóica, as narrativas foram transformadas em produtos de perigo potencial para a juventude. De tanto temor, criou-se literalmente, um selo de autocensura pelas editoras, a fim de ser preservarem por possíveis represálias.

De fato, os *comics* sempre foram considerados literatura infanto-juvenil. Muitos desses ataques partiam da alegação de que histórias com fantasias fantásticas combinadas a um baixo custo somente poderiam ser consumidas por leitores dessa faixa etária. Mas na verdade, conforme pudemos demonstrar nesta pesquisa, seguindo também vários outros autores, os *comic books* eram consumidos por leitores adultos, muitos dos quais buscavam entretenimento aliado a valores e ideais nacionalistas. Este produto serviu, assim, como instrumento e espaço de elaboração tanto do progresso e da projeção internacional deste país, quanto dos traumas vividos pela sociedade americana ao longo do período analisado.

No que concerne à fonte, o material das revistas da editora *Marvel Comics* atenderam perfeitamente ao intento de analisar as nuances desse processo de elaboração simbólica. Criada em 1961, através da transformação da editora *Timely / Atlas Comics*, a empresa *Marvel* revolucionou o conceito de super-herói dando uma face mais humana, menos infalível aos seus heróis no cumprimento do dever.

Nos primeiros anos, o clima da Guerra Fria deu a tônica das narrativas. Durante a década de 1960, as figuras que apareciam eram estadunidenses em quase sua totalidade. As exceções eram os vilões. Neste caso, em boa parte das vezes, os personagens eram soviéticos ou associados ao mundo comunista.

Expressões como “comunus”, “por trás da cortina de ferro”, “camaradas” deram o tom irônico com que os americanos se referiam aos comunistas. Os roteiristas tentavam induzir o leitor de que os EUA estavam do lado certo da disputa que não era meramente militar ou política, mas moral, ética. Uma luta do bem contra o mal apresentados de forma absoluta.

Contudo, a mudança nas relações diplomáticas dos Estados Unidos com a União Soviética na década de 1970, proporcionou um relaxamento no conflito ideológico entre os dois países. A partir daí, teve início uma alteração no perfil dos personagens que representavam o universo comunista. Eles deixaram de ser apenas maus, com alguns deles servindo ao lado capitalista. Outros, mesmo defensores da ideologia comunista, serviam ao Estado, mas mantinham uma postura heróica sem agressões aos seus “colegas” americanos.

A editora também apresentou mudanças quanto a personagens estrangeiros. A década de 1970 marcou a introdução de personagens não-americanos pela *Marvel Comics*. Era a multilateralidade auxiliando na “defesa da liberdade e da democracia” deixou de estar unicamente ao encargo dos EUA, para ser compartilhada com aliados: emergiu o sentido de multilateralismo. Mesmo assim, a composição de figuras estrangeiras demonstrou que a visão de mundo dos estadunidenses não estava livre de estereótipos. Os roteiristas inseriram elementos culturais de outros povos a partir do que os próprios americanos assumiam como verdadeiro a respeito deles.

O envolvimento e a dura participação na Guerra do Vietnã provocaram perda de credibilidade do poderio dos EUA entre os adversários. Ainda mais, a *détente* também implava na percepção da União Soviética como uma força emergente, equiparando-se aos Estados Unidos em termos tecnológicos e estratégicos. Neste momento, afirmou-se a percepção de que os EUA manteriam seus compromissos externos e continuariam comprometidos com seus aliados, não se afastando do comportamento usual, mas se fez necessária a implementação que outros movimentos estratégicos. O mundo partia agora para uma multipolaridade com novos atores na cena internacional.

Capitaneada por Stan Lee, a editora não apenas reinventou os super-heróis, mas também o modo de produção das narrativas, sobretudo destacando a informalidade no trato com leitores, primordial para o seu sucesso. A maneira com que se comunicava com eles, permitiu criar um laço de confiança e a possibilidade de retorno dos leitores.

Ficou claro que o leitor tinha uma influência sobre a continuidade e próximos passos de um personagem. Neste caso, este trabalho traçou as múltiplas identidades oferecidas ao público pelas HQs. As mudanças nos personagens ofereceram a esse público, possibilidades de elaboração de conflitos e de projeção diversa.

Segmentos sociais considerados à margem dentro dos EUA, sobretudo o negro, a mulher e o indígena, inserem-se nas histórias em quadrinhos, dialogando com o momento vivido pelos estadunidenses, a partir da década de 1960. Esta produção de narrativas específicas refletiu uma tendência do mercado editorial no sentido de agradar um novo público consumidor dos *comics*. A criação de personagens novos que pertenciam às “minorias” permitiu a discussão de temas como preconceito social, racial, étnico, sexual, etc.

Contudo, percebemos que não bastava apenas escrever as narrativas com a “boa intenção” de contemplar os problemas das minorias. Era importante que os criadores pertencessem a essas minorias. Na verdade, as narrativas expressavam o ponto de vista de produtores culturais de classe média branca liberal. Podemos confirmar este fato se comparamos as histórias dos personagens negros com outro produto de grande sucesso de público nas décadas de 1960 e 1970. A *Black Music* conseguiu atingir as expectativas e refletir os anseios do público afro-americano, pois era produzido por artistas das comunidades negras. Artistas que, além de brilhantes, poderíamos qualificar como intelectuais orgânicos daquelas comunidades.

Mesmo quando tentou uma estratégia mercadológica mais agressiva - como foi o caso do destaque concedido a heroínas – *The Cat*, *Night Nurse* e *Shanna* – às quais se concedeu carreira solo, o resultado não foi o esperado. Quando ocorreram os lançamentos de personagens ligados a minorias, quase sempre as edições lançadas não tiveram vida longa. Não era apenas difícil alcançar um novo público. Também era complicado que o público fiel aceitasse prontamente as tentativas de mudanças.

Ao mesmo tempo em que a editora inseriu novos personagens representando minorias, ainda ficaram de fora determinados segmentos sociais. A representação de homossexuais, por exemplo, foi relegada a segundo plano durante o período que o trabalho abarca.

John Byrne disse certa vez que a ideia original era que o personagem *Estrela Polar*, da *Tropa Alfa* fosse gay. Com receio da reação dos leitores, e, sobretudo com a imposição do *Comics Code Authority*, que vetava a abordagem desse assunto, a idéia foi abortada.³⁷³

³⁷³ Um dos principais pontos apontados pelo psicanalista Frederic Wertham, que resultou na implantação do *Comics Code Authority*, era um suposto relacionamento afetivo entre os personagens da *DC Comics*, *Batman* e

Todavia, ao longo de toda década de 1980, pairou a desconfiança de que o personagem fosse de fato homossexual. Mas foi somente na revista *Alpha Flight* de março de 1992, que *Estrela Polar* declara abertamente sua opção sexual.

Foi apenas nessa década de 1990 que gays e lésbicas ganharam um espaço maior nas revistas de super-heróis. Inclusive, foram representados com demonstrações de afeto explícito, ao invés de apenas insinuar ou desenhá-las escondidas entre sombras. Caso dos personagens adolescentes e namorados, *Hulking e Wiccan*, da *Marvel*; de *Maggie Sawyer e Renée Montoya*, policiais coadjuvantes das histórias do *Super-Homem* e *Batman*, respectivamente; e mais recentemente, em 2009, o caso da super-heroína *Batwoman*, super-heroína que mobilizou a mídia americana quando foi divulgado que ela seria lésbica.³⁷⁴ As três últimas personagens pertencem à *DC Comics*.

Outro grupo que ganhou importância a partir da década de 1980 foram os latinos. Até este momento esta parcela da sociedade era representada associados a seus países de origem no papel de guerrilheiros revolucionários, ou representados como povo oprimido por uma ditadura. É um tanto contraditório que esta representação tenha surgido num momento em que vivia-se na América Latina a transição para democracia em inúmeros países. Aparentemente, fixava-se no imaginário dos EUA o estereótipo de que abaixo do Rio Grande só existia o caos político. América Latina como imagem invertida dos EUA.

Aos poucos, figuras de diversas nacionalidades latino-americanas foram sendo inseridas nas narrativas dos personagens principais. Contudo, os latinos não ficariam livres dos estereótipos comuns a eles. As frequentes expressões em castelhano, as mulheres sensualizadas, os homens com temperamento forte davam a tônica nas histórias.

Entre todos os personagens latino-americanos se destacou um brasileiro. *Roberto DaCosta*, o *Mancha Solar (Sunspot)*, era um adolescente nascido no Rio de Janeiro. Membro fundador do grupo os *Novos Mutantes*. As características do personagem exprimiam a visão particular que se tinha do Brasil. Primeiramente, *Roberto* utilizava expressões em espanhol, ao invés de português, o mesmo aplicado ao seu sobrenome que indicava origem hispânica.

Mancha Solar era filho de um rico empresário brasileiro negro com uma arqueóloga americana branca, o que resultou que *Roberto* fosse representado como negro, talvez relacionado ao fato de que o produto mestiço não seja reconhecido nos EUA. Na narrativa,

Robin. Para o psicanalista, a relação entre os dois heróis (um adulto, o outro adolescente) não era uma boa influência para os jovens.

³⁷⁴ Para ver a repercussão: <http://www.estadao.com.br/noticias/arteeazer.novo-gibi-confirma-que-batwoman-e-lesbica,321997,0.htm>. Acessado em 07 de Fevereiro de 2011.

seus poderes se manifestaram durante uma partida de futebol, esporte extremamente popular no Brasil e com grande reconhecimento mundial.

Mas os conhecimentos dos roteiristas sobre o Brasil permaneciam poucos. Repetiam os erros que a mídia americana de um modo geral cometia. A cidade do Rio de Janeiro era representada com a paisagem da Baía de Guanabara misturada com vários casebres em estilo colonial. A Amazônia servia como pano de fundo para rápida narrativa sobre o combate ao desmatamento da floresta, bem como mistérios que cercavam sua mata densa.

A representação do Brasil não ficaria apenas nas narrativas. Tido como um dos maiores mercados para os quadrinhos americanos, o país participaria do processo de criação das histórias a partir da década de 1990. Diversos artistas brasileiros entrariam no mercado estadunidense fazendo bastante sucesso como desenhistas.

A entrada dos brasileiros nos *comics* ocorreu em um período de euforia nos EUA com centenas de títulos de super-heróis, abrindo trabalho para vários quadrinistas. No início, existia um pensamento geral de que os brasileiros conquistavam espaço por ser mão-de-obra barata. Na realidade, o diferencial dos brasileiros era a versatilidade. Geralmente eram autodatas habituados a trabalhar com várias formas de desenhos: caricaturas, *storyboard*, ilustração. Os desenhistas americanos eram mais especializados. Normalmente, quem trabalha com *comics*, não atuava em outra função.

Segundo uma reportagem de 2006, um desenhista de grandes editoras de quadrinhos como *Marvel* e *DC* pode ganhar de 80 a 200 dólares por página produzida. Com 10 a 25% direcionado para a agência responsável por intermediar os contratos entre os quadrinistas e as editoras.³⁷⁵

Contudo, a necessidade de ter uma aceitação melhor junto ao público estadunidense, fez com que vários desenhistas brasileiros adotassem pseudônimos americanizados. Assim, artistas como Luciano Queiróz, Benedito José Nascimento, Rogério da Cruz, Deodato Borges se tornaram Luke Ross, Joe Bennett; Roger Cruz e Mike Deodato, respectivamente. Apenas com o tempo, a renovação de artistas latinos permitiu que a nova geração atuasse com seus nomes verdadeiros.

Esta nova configuração de nacionalidades no processo de criação dos *comics* reflete a penetração que os super-heróis tiveram, não só através das revistas, mas também com auxílio de mídias como a televisão e o cinema. No que concerne à *Marvel*, a primeira inserção em

³⁷⁵ SOUZA, Manoel de. Supercarreira. *Mundo dos Super-heróis n°01*. São Paulo, Europa, p. 44-7. Julho de 2006.

novas mídias ocorreu em 1966 quando vários de seus personagens protagonizaram série de desenhos animados.

Com a necessidade de produzirem a série mais rapidamente para lançar para na TV, o *cartoon* teve uma animação extremamente limitada. Adotou-se a técnica da xerografia, que consiste em tirar fotocópias das páginas das revistas e manipulá-las o mínimo possível. Logo, os desenhos apareceriam na TV como se fossem o quadrinho da revista, apenas com os lábios dos personagens se mexendo. Para compensar a falta de movimento, eram aplicadas técnicas como *zoom* para dar a impressão que o boneco corria, ou abusavam das onomatopéias que apareciam escritas na tela em tamanho exagerado.

Mesmo com uma técnica precária e os poucos episódios, os super-heróis Marvel logo alcançariam uma grande popularidade, inclusive sendo “adotados” em produções da contracultura. Estes personagens “*antiestablishment*” concederam à empresa maior credibilidade junto ao público. Alguns exemplos são marcantes, como o personagem de Peter Fonda no filme *Sem Destino (Easy Rider)*³⁷⁶ que tinha como apelido *Capitão América*; o cantor folk Jerry Jeff Walker gravou uma canção chamada *Ballad of the Hulk* para seu álbum *Mr. Bojangles*; e um desenho colorido do *Hulk* ilustrou a edição de setembro de 1971 da revista *Rolling Stone*³⁷⁷. Embora algumas dessas reapropriações, segundo Wright, tivessem presumidamente significado irônico, elas nunca traíram a afeição genuína pelo comportamento desviante de super-heróis Marvel quando questionavam o *status quo* e as autoridades.³⁷⁸

Com o tempo, novas tecnologias permitiram que os desenhos da *Marvel* ganhassem mais qualidade e novas séries televisivas foram lançadas, principalmente na década de 1990. *The X-Men Animated Series*, por exemplo, foi consequência do *boom* de vendas das revistas dos heróis mutantes. O desenho ajudou com que a fama do supergrupo *X-Men* alcançasse um público além daquele leitor de quadrinhos.

A partir dos anos 2000, a *Marvel* conseguiria seu grande filão na mídia com vários de seus personagens protagonizando filmes no cinema com grande arrecadação de bilheteria.

³⁷⁶ *Easy Rider* é um *road movie* americano de 1969, escrito por Peter Fonda, Dennis Hopper e Terry Southern, produzido por Fonda e dirigido por Hopper. O filme conta a história de dois motociclistas que viajam através do sul e sudoeste do Estados Unidos, com o objetivo de alcançar a liberdade pessoal. Um marco na filmografia de contracultura, *Easy Rider* explora as paisagens sociais, assuntos e tensões nos EUA da década de 1960, tal como a ascensão e queda do movimento hippie, o uso de drogas e estilo de vida comunal.

³⁷⁷ *Rolling Stone* é uma revista dedicada à música, política, e cultura popular que é publicada mensalmente. A princípio, foi uma revista dedicada à Contracultura hippie da década de 1960. Contudo, a revista foi se distanciando dos jornais *underground* da época adotando padrões jornalísticos mais tradicionais e evitando as políticas radicais. Nos anos de 1970, *Rolling Stone* começou a estabelecer sua marca pela sua cobertura política.

³⁷⁸ WRIGHT, Bradford W.. *Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 2001, p. 230.

Desde 2002, pelo menos um filme ligado a um personagem da *Marvel Comics* é lançado anualmente em circuito mundial.

Vários atores de renome como Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, William DeFoe, Edward Norton, participaram das adaptações dos heróis para a tela grande, e sendo também responsáveis pelo seu grande sucesso. A trilogia dos filmes do *Homem-Aranha*, por exemplo, está entre as 30 maiores bilheteiras do cinema mundial de todos os tempos.³⁷⁹

Este progresso no alcance de público foi fruto das mudanças conceituais que os *comics* desempenharam ao longo das décadas. A *Marvel* se transformou de uma defensora do conflito ideológico da Guerra Fria nos anos 1960, para uma questionadora dos problemas sociais na década de 1970. Mas este panorama não terminaria aí.

Ao mesmo tempo em que questionou o os problemas sociais dos EUA, a *Marvel* foi responsável por algumas criações que viriam se destacar na década de 1980: a figura do anti-herói. Personagens como *Wolverine* e *Justiceiro (The Punisher)* utilizavam armas menos comuns no combate ao crime, como as garras retráteis de *Wolverine* e armamento de fogo pesado do *Justiceiro*.

Os dois personagens personificaram o novo estilo *Marvel* mais sombrio de super-heróis, a partir do momento em que utilizavam métodos não compartilhados por seus demais colegas de ofício e apresentavam comportamento distinto, como matar um inimigo, sem demonstrar arrependimento. Iniciava-se a uma nova era dos quadrinhos. Cenas de sexo, pessoas se drogando e mortes violentas passaram a ser cada vez mais comuns nos *comics*. Ficava cada vez claro que a autocensura imposta pelo *Comics Code* já não fazia mais tanto efeito.

Os *comics* atingiam um público cada vez mais adulto. Na realidade, muitos deles eram jovens leitores de décadas anteriores que não perderam o gosto pela leitura das histórias. As revistas tornaram-se cada vez mais luxuosas e com narrativas mais violentas. Neste quesito, a *DC Comics* publicou duas obras em 1986 que marcaram o início da Era Moderna dos Quadrinhos.³⁸⁰

A primeira foi a minissérie *O Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight Returns)* de Frank Miller, que tratava de um futuro sombrio, no qual *Batman*, com 50 anos de idade, se vê obrigado a retomar o manto de super-herói após anos desaparecido. Influenciado por quadrinhos japoneses e europeus, Miller passou a dialogar novamente com o leitor ao invés de

³⁷⁹ Ver no site <http://www.portaldecinema.com.br/top10eua.htm>. Acessado em 08 de Fevereiro de 2011.

³⁸⁰ Ver anexo.

se concentrar na sedução pelos desenhos. A narrativa passou a ser mais apreciada pelo público. Esta revista também marcou a consagração do formato de minisséries.

A segunda obra foi outra minissérie da editora. *Watchmen*, de Alan Moore, que redefine o papel dos super-heróis na indústria dos *comics*. A publicação introduziu abordagens e linguagens antes ligadas apenas aos quadrinhos ditos *alternativos*, além de lidar com temática de orientação mais madura e menos superficial. Nesta revista fica claro que nem sempre o bem pode triunfar sobre o mal.

Apresentados à complexa personalidade de cada um dos personagens, o leitor percebe que mesmo os combatentes do crime podem ter desvios de caráter. Certa vez, Alan Moore declarou que enquanto Frank Miller salvou os super-heróis, ele tentou assassiná-los. Dada tamanha importância que teve, *Watchmen* é a única história em quadrinhos presente na lista dos *100 melhores romances* eleitos pela revista *Time* desde 1923.

A procura cada vez maior por leitores já na maturidade fez com que as editoras pensassem em mecanismos para atraí-los. Ainda no fim da década de 1970, foi lançado um novo tipo de histórias em quadrinhos cunhado com o termo de *Graphic Novel*. Tratava-se de uma espécie de livro, normalmente contando uma longa história através de HQs, sendo o análogo na arte sequencial a uma prosa ou romance, publicado com papel e formato diferenciado, de livro ou revista.

Estas edições não necessariamente poderiam incluir personagens já conhecidos. Muitas vezes, o chamariz das revistas eram autores de renome como Frank Miller, Alan Moore, Denny O'Neil com narrativas fechadas em uma única edição. Outras vezes, o universo já conhecido de super-heróis tinha suas histórias contadas através de eventos incomuns, mas que foram incorporados à cronologia normal.

Como exemplo pode-se citar *A morte do Capitão Marvel (The death of Captain Marvel)*, por Jim Starlin, que narra os últimos momentos do herói da *Marvel* lutando contra um inimigo incomum nos *comics*: o câncer. A originalidade da história passa pelo envolvimento de todos os super-heróis da editora na despedida do *Capitão*, pensando como ficavam impotentes diante de um adversário que não podiam derrotar apenas com seus poderes.

X-Men: o conflito de uma Raça (X-Men: God Loves, Man kills), de Chris Claremont. Na narrativa, um grupo age executando friamente mutantes, e os *X-Men* são vítimas de um terrível complô, armado pelo *reverendo Stryker*. A narrativa mistura fanatismo religioso com a questão racial, demonstrando até que ponto pode ir a intolerância humana. Essa história serviu como base para o filme *X-Men 2*.

Por parte da *DC Comics*, em 1988, é lançada a *Graphic Novel Batman: A piada Mortal (Batman: The killing joke)*, de Alan Moore. A trama é considerada uma das melhores histórias de super-heróis de todos os tempos e o confronto definitivo entre *Batman* e o *Coringa (Joker)*. A história mostra o vilão dando um tiro em *Barbara Gordon*, a *Batgirl* que atinge sua coluna deixando-a parálitica. Na sequência, ele sequestra o *Comissário Gordon*, pai da moça, que, desnudo, é obrigado a assistir fotografias de sua filha nua e sangrando momentos após o tiro, insinuação de que ela fora estuprada pelo vilão. A intenção do *Coringa* era provar para o policial que qualquer um poderia enlouquecer de uma hora para outra, caso tivesse um dia ruim. Ou seja, ser mau ou bom, dependia não do caráter, mas da circunstância.

Além das *Graphic Novels*, as editoras partiram para lançamentos paralelos de selos com conteúdo adulto. Nessa linha, a *Epic Comics* foi uma linha editorial da *Marvel Comics* criada em 1980 e dirigida a um público mais velho que a linha tradicional da editora. A sua última publicação data de 1995. Entre 2003 e 2004, foram publicados quatro títulos diferentes, sendo esta fase conhecida como *Epic II*. Com a criação da linha *MAX* destinada a adultos, em 2004, a *Epic* foi extinta. Algumas das suas publicações não eram originais mas sim reedições de obras européias.

Já a *DC Comics* criou o selo *Vertigo* para se diferenciar da linha mais popular e familiar da editora, preservando sua imagem. O selo publica histórias voltadas para um público adulto, com seus quadrinhos lidando com temas mais pesados como violência, exposição sexual, uso de drogas, entre outros. Apesar de todas as publicações iniciais estarem fortemente ligadas aos cenários e personagens tradicionais da *DC*, com o tempo eles foram se distanciando, e os super-heróis tradicionais começaram a aparecer cada vez menos.

Os atentados ao *World Trade Center* e ao Pentágono em 11 de Setembro de 2001 mexeram com a linha editorial dos *comics*, mas, ao mesmo tempo, trouxeram a retomada de modelos descritos anteriormente. Se em seus primórdios os super-heróis combatiam os nazistas durante a Segunda Guerra, e passaram a enfrentar adversários oriundos do mundo comunista, agora surgia um novo inimigo.

A ameaça do terrorismo internacional, sobretudo de origem árabe, marcou o novo foco de combate dos super-heróis. Na época dos atentados de 11 de Setembro, a *Marvel* lançou um a edição especial do *Homem-Aranha* com a capa toda preta, indicando luto da nação. A narrativa conta o porquê dos heróis não terem impedido o choque dos aviões contra as *Torres Gêmeas*.

De forte teor patriótico, no melhor estilo “defensor da liberdade”, o herói principal *Homem-Aranha* se vê inconformado por não ter podido deter a tragédia, restando-lhe apenas

tentar salvar os feridos no desabamento do edifício. Para reforçar ainda mais a ideia do ataque contra a liberdade, até mesmo os vilões aparecem na trama emocionados, dizendo que nem eles seriam capazes de tamanha atrocidade. Muito embora todos eles tivessem antes sido condenados por diversos assassinatos e movidos pelo desejo de conquistar o mundo.

Ecos desses acontecimentos surgiram cinco anos mais tarde, quando a *Marvel* publicou a minissérie *Guerra Civil (Civil War)* que mudou os rumos dos personagens da editora. A narrativa começa com uma enorme explosão que matou centenas de pessoas provocada por um super-vilão enfrentando um grupo de super-heróis, com a televisão mostrando ao vivo para todo o país. Diante desses fatos, o governo estadunidense decidiu por em vigor a *Lei de Registro de Super-Humanos*, que obrigava todos os vigilantes uniformizados a se registrarem, inclusive revelando suas identidades secretas, para que o governo soubesse exatamente quem eram e pudesse controlar suas atividades.

Ocorreu que os heróis se dividiram. O *Homem de ferro* liderava os que eram a favor da lei e o *Capitão América* os que eram contra, gerando uma disputa entre dois grupos e os ideais políticos que representavam. A minissérie era uma referência clara aos acontecimentos do governo de George W. Bush, que na época tentava implantar o que viria a ser o *Patriotic Act*: medidas que cerceavam os direitos de seus cidadãos, tendo como justificativa a luta contra o terrorismo. No fim, o grupo a favor do registro vence, mas a custo de um desfecho trágico: o *Capitão América* é assassinado em frente às câmeras de tv, indicando que o sonho de liberdade tinha morrido.

Com isso, pode-se perceber que os *comics* não estão dissociados do contexto da época em que foram produzidos. Desde que os super-heróis foram criados no auge da Grande Depressão na década de 1930, seus métodos de luta contra o mal foram ampliados ou modificados, e os próprios inimigos, encarnações desse mal, também mudaram. Mas algo nos quadrinhos permaneceu a mesma: a discussão sobre o que seria a essência da América.

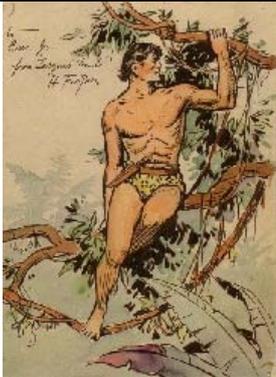
A reiteração de princípios e ideais tradicionais como o da liberdade individual, inclusive perante o Estado, prevaleceu. Mas é preciso reconhecer que as contradições e os conflitos que sempre estiveram presentes na sociedade não deixaram de se manifestar e penetrar nas narrativas, afetando cânones, inclusive o da própria pureza e retidão de princípios dos heróis, que se humanizaram e se transformaram por vezes em anti-heróis. Perderam o rumo ou a missão perdeu o sentido? As editoras dos quadrinhos reiteraram mitos e criaram ícones, mas por força ou não da pressão mercadológica, assumiram, em alguma medida, o lugar de iconoclastas. Afinal, os mitos não estão imunes à história.

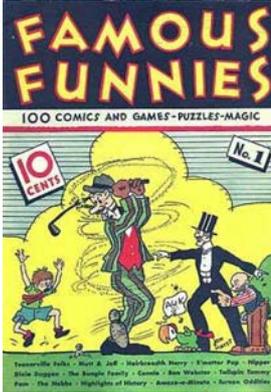
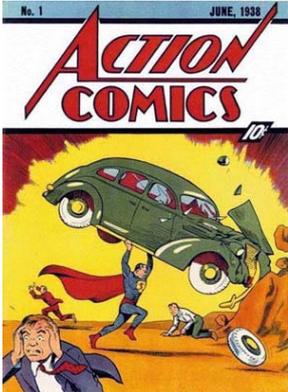


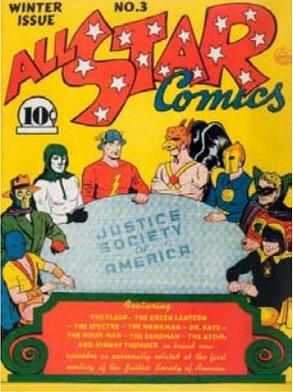
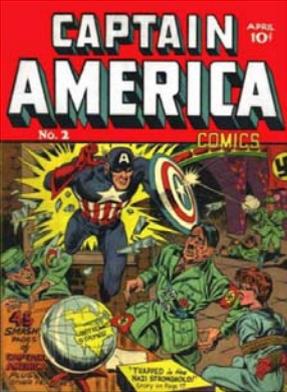
Representação do *Capitão América* sobre os atentados de 11 de Setembro de 2001 ao *World Trade Center*. Arte é do quadrinista brasileiro Mike Deodato (Figura 76).

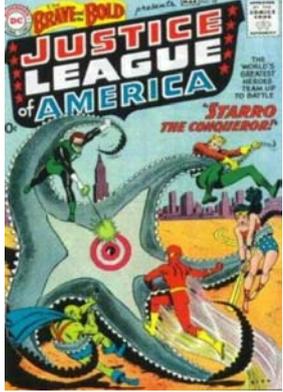
ANEXO

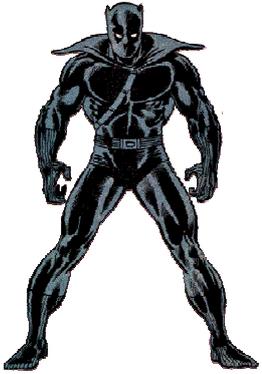
Linha do tempo dos *comics* nos EUA

Ano	Fato que marcou	
1896	<p>*** INÍCIO DA ERA DE PLATINA DOS QUADRINHOS ***</p> <p>O <i>New York World</i>, de propriedade de Joseph Pulitzer, começa a publicar uma série de histórias em quadrinhos por Richard Outcault com um menino em um pijama amarelo que se torna conhecido como <i>O Garoto Amarelo</i> (<i>The Yellow Kid</i>). Este foi o primeiro personagem fixo semanal em um jornal. No ano seguinte, Outcault transferiu-se para o jornal de William Randolph Hearst, o <i>New York Journal</i>. Ao chegar à empresa, o próprio Hearst encorajou o autor a usar desenhos progressivos na narrativa e introduzir o balão de fala, o elemento que define a história em quadrinhos como tal.</p>	
1897	<p>Criado <i>Os Sobrinhos do Capitão</i> (<i>The Katzenjammer Kids</i>) por Rudolph Dirks. As histórias apareceram pela primeira vez no <i>New York Journal</i> em 12 de dezembro. É estrelado pelos irmãos gêmeos, Hans e Fritz, e é a primeira tira a contar uma história em uma série de painéis. É a segunda história em quadrinhos a ter sido criada, e a mais antiga a ser publicada ainda nos dias atuais.</p>	
1905	<p><i>Little Nemo in Slumberland</i>, de Winsor McCay, começa a ser publicada no <i>New York Herald</i>. A tira narra os sonhos de um garotinho: Nemo, o herói. O último quadro de cada tira sempre representava Nemo acordando, geralmente sobre a cama ou perto dela, e frequentemente sendo repreendido (ou consolado) por um dos adultos da casa. É a primeira tira com uma história contínua.</p>	
1912	<p>Criação do <i>International News Service</i>, atual <i>King Features Syndicate</i>. Trata-se da primeira de uma série de agências distribuidoras de <i>comics</i>. O seu funcionamento consistia em contratar desenhistas para produção de uma série de histórias, que eram enviadas para os jornais mediante um contrato feito com os <i>syndicates</i>. Isso permitia a publicação em vários jornais e revistas. O lucro vinha da grande quantidade de tiras vendidas uma única vez sem que se tivesse que redesenhá-las.</p>	
1929	<p>. A criação de <i>Buck Rogers</i> por Philip Francis Nowlane em janeiro e a adaptação para as tiras de jornais de <i>Tarzan, o homem-macaco</i> por Hal Foster no mesmo mês que <i>Rogers</i> inaugura os quadrinhos de aventura. A partir de então, com o passar dos anos, o sentido da palavra <i>comics</i> ganha um sentido mais amplo, englobando toda produção de quadrinhos nos EUA.</p> <p>. A quebra da Bolsa de Valores de Nova York dá início à Grande Depressão econômica. O lazer da população foi afetado, culminando na mudança de hábitos e até uma nova adaptação no gosto da população por determinados tipos de entretenimento.</p>	 

<p>Década de 1930</p>	<p>Era comum a existência de uma literatura de custo baixo chamada de <i>Pulp</i> ou ainda <i>pulp fiction</i> que eram os nomes dados a revistas feitas com papel de baixa qualidade (a "polpa") a partir do início da década de 1900.</p> <p>Seu conteúdo geralmente era dedicado a histórias de fantasia e ficção científica, servindo de um tipo de entretenimento rápido, sem grandes pretensões artísticas. E era para esse segmento que os escritores de romances policiais escreviam na maior parte do tempo: suas histórias eram publicadas em revistas populares de grande circulação chamadas <i>pulp magazines</i>, onde o assunto preferido eram os crimes sangrentos, como uma metáfora do que afetava a nação estadunidense naquele momento.</p>
<p>1934</p>	<p>Lançamento da revista <i>Famous Funnies</i>, uma coleção de tiras de jornal reproduzida em quadrinhos, dá início à venda das revistas em quadrinhos propriamente ditas (<i>Comic Books</i>). É o primeiro a ser impresso em que se torna o tamanho padrão para as modernas histórias em quadrinhos. É seguido por uma coleção de similares vendidos por dez centavos.</p> 
<p>1935</p>	<p>Fundação da <i>National Publications</i> pelo Major Malcolm Wheeler-Nicholson, um ex-militar que se aventurou no mundo editorial.</p> <p>Para quitar um débito com Harry Donnenfeld – um publicador de <i>pulps</i> e um dos donos da distribuidora <i>Independent News</i> – Nicholson foi obrigado a aceitá-lo como sócio. Assim surgiu a empresa <i>DC Comics</i> (<i>Detective Comics</i>), uma junção da <i>Independent</i> e da <i>National</i>. Com o passar dos anos se consolida como uma das duas maiores editoras de quadrinhos dos EUA e do mundo.</p> 
<p>1936</p>	<p>Criação do <i>Fantasma</i> (<i>The Phantom</i>). Criado por Lee Falk, a série começou a ser publicada em jornais diariamente em 17 de Fevereiro de 1936. O <i>Fantasma</i> foi o primeiro super-herói a usar uma máscara e um uniforme, característica desse tipo de publicação. Suas histórias narram as aventuras do combatente do crime que se originou em 1536, quando o pai do marinheiro britânico <i>Christopher Walker</i> foi morto durante um ataque de piratas na costa da África. Jurando lutar contra o mal sob o crânio do assassino de seu pai, <i>Christopher</i> começou o legado do Fantasma, que seria passada de pai para filho.</p> 
<p>1938</p>	<p>*** INÍCIO DA ERA DE OURO DOS QUADRINHOS ***</p> <p>Criação do <i>Super-Homem</i> (<i>Superman</i>) por Jerry Siegel (roteiro) e Joe Shuster (desenho) publicado no primeiro número da revista <i>Action Comics</i> editora <i>DC Comics</i>. Como as vendas do título alcançaram índices enormes e as pesquisas de marketing confirmaram que o personagem <i>Super-homem</i> foi a principal razão, começou o período chamado de <i>Era de Ouro dos quadrinhos</i>. A narrativa do herói conta a história do bebê <i>Kal-el</i> enviado à Terra por seu pai a fim de salvá-lo da explosão iminente do planeta <i>Krypton</i>. Na Terra, é criado por um casal do interior dos EUA, e aos poucos descobre ter incríveis super-poderes, como super-força, pele resistente, e poder de voo. Graças à sua criação por seus pais adotivos forma um caráter incorruptível, se torna um defensor da justiça e dos ameaçados pelo mal. O personagem se tornou o arquétipo de super-herói que seria seguido daí por diante.</p> 

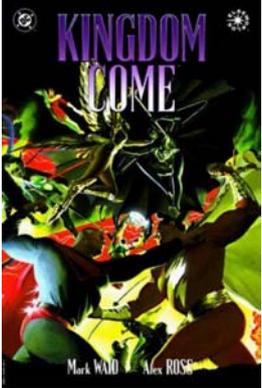
1939	<p>. Criação do <i>Batman</i> por Bob Kane em maio pela <i>DC Comics</i>, continuando o sucesso de vendas iniciado com o <i>Super-homem</i>. <i>Batman</i> conta a história do justiceiro mascarado que combate o crime à noite movido pelo desejo de vingança contra criminosos, já que seus pais foram assassinados durante um assalto quando ela era criança;</p> <p>. Fundação da <i>Timely Comics</i> em outubro. Seguindo os passos da <i>DC</i>, o <i>publisher</i> <i>Martin Goodman</i> criou uma nova editora que, décadas mais tarde se tornaria, junto com a <i>DC</i>, uma das duas maiores do gênero de super-heróis no mundo. Seus primeiros personagens foram o <i>Tocha Humana Original</i> (<i>Human Torch</i>) por Carl Burgos e <i>Namor</i> (<i>The Submariner</i>), por Bill Everett;</p> <p>. Tem início na Europa a Segunda Guerra Mundial. Nos anos do conflito as editoras de super-heróis engajariam seus personagens no combate às forças do Eixo.</p>		
1940	<p>Grande boom de criações de personagens: <i>Capitão Marvel</i> (<i>Captain Marvel</i>), pela <i>Fawcett Comics</i>; <i>Tio Sam</i> (<i>Uncle Sam</i>), pela <i>Quality Comics</i>; o <i>Flash</i> (<i>The Flash</i>), <i>Gavião Negro</i> (<i>Hawkman</i>), <i>Espectro</i> (<i>The Spectre</i>), <i>Robin</i> (<i>Robin, the Boy-wonder</i>), <i>Senhor Destino</i> (<i>Doctor Fate</i>), <i>Lanterna Verde</i> (<i>Green Lantern</i>), <i>Átomo</i> (<i>The Atom</i>), todos pela <i>DC Comics</i>. Vários deles se uniriam para criar o primeiro grupo de super-heróis dos <i>comics</i>: a <i>Sociedade da Justiça da América</i> (<i>Justice Society of America</i>).</p> <p>Esses heróis seriam “convocados” pelo presidente Roosevelt para defender os princípios da liberdade e da justiça dos nazistas. Tem início o uso dos <i>comics</i> com histórias de combate aos nazistas.</p>		
1941	<p>. Criação no mês de março do <i>Capitão América</i> (<i>Captain America</i>) por Joe Simon e Jack Kirby, e publicado pela <i>Timely</i>. Foi o primeiro herói “patriota” criado especialmente para a luta contra as forças de Hitler.</p> <p>Mais tarde, ele também seria retratado combatendo japoneses, principalmente após a entrada dos EUA na guerra em dezembro;</p> <p>. Criação da <i>Mulher-maravilha</i> (<i>Wonder Woman</i>), pelo psicólogo William Moulton Marston, publicado pela <i>DC</i>. Foi a primeira super-heroína a ser criada que fez um grande sucesso de vendas, sendo ainda hoje referência de personagens femininas nas HQs.</p>		
1945	<p>Final da Segunda Grande Guerra. Tem início o período de enfraquecimento das vendas dos <i>comics</i> de super-heróis.</p>		
1951	<p>A <i>Timely Comics</i> passa a se chamar <i>Atlas Comics</i>. A maior parte de suas publicações se dedicava a quadrinhos de horror, faroeste, humor e quadrinhos de guerra.</p>		
1954	<p>Lançamento do livro <i>Seduction of the Innocent</i> (<i>A Sedução do Inocente</i>) do psiquiatra Frederic</p>		

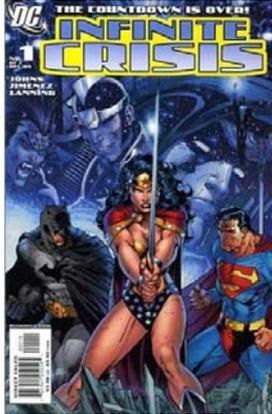
	<p>Wertham. Neste livro, ele considerou subversivas as histórias em quadrinhos, acusando-as de corromper os jovens, levando-os à delinquência.</p> <p>Assim, o Subcomitê do Senado americano para Delinquência Juvenil começou uma investigação em cada edição publicada. Com isso, as empresas de quadrinhos se uniram para a criação de um sistema de controle interno, e daí surgiu o <i>Comics Code Authority (CCA)</i>, com o objetivo de impor uma autocensura nas histórias em quadrinhos antes que elas fossem para o seu público leitor.</p>
1956	<p style="text-align: center;">*** INÍCIO DA ERA DE PRATA DOS QUADRINHOS ***</p> <p>Teve início um período de reformulações de personagens antigos da década de 1940 pela <i>DC Comics</i>. O primeiro a passar pelo processo foi o <i>Flash</i> na revista <i>Showcase</i> nº04. Nesta história, o herói passa a ter nova identidade, novo uniforme, e uma nova origem. Os escritores injetaram elementos de ficção científica nas origens e aventuras dos personagens. Ocorreu uma transformação dos heróis em seres mais humanos e perturbados e, como resultado, o desenvolvimento do personagem e seus conflitos pessoais tornaram-se quase tão importantes quanto o mito, os super-poderes e as aventuras épicas dos super-heróis. Isto deu novo fôlego aos <i>comics</i>, e as vendas começaram a se recuperar.</p> 
1957 - 1961	<p>Reformulação dos personagens mais clássicos da <i>DC Comics</i>, dando um formato mais moderno aos personagens: <i>Lanterna Verde (Green Lantern)</i>, <i>Gavião Negro (Hawkman)</i>, <i>Elektron (The Atom)</i>; <i>Aquaman</i>, <i>Arqueiro Verde (Green Arrow)</i>. Além disso, traz a formação da <i>Liga da Justiça da América (Justice League of America)</i>.</p> 
1961	<p>Stan Lee e Jack Kirby deram início a um novo formato de histórias de super-heróis com a transformação da <i>Atlas Comics</i> em <i>Marvel Comics</i>. Em novembro daquele ano foi lançado no mercado o número um da revista <i>The Fantastic Four</i>, trazendo a origem do grupo de super-heróis com peculiaridades em suas personalidades, agindo tanto quanto equipe, como agindo em família.</p> 
1962	<p>A <i>Marvel</i> criou três personagens que se tornariam símbolos da editora:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Em maio, <i>O Incrível Hulk</i> estreou em revista própria. Atingindo por uma <i>bomba gama</i>, o cientista <i>Bruce Banner</i> se tornou uma criatura monstruosa com a pele esverdeada dotado de extraordinária força e alto poder de resistência física. O personagem se caracterizou por sua antipatia do resto da civilização e é perseguido pelo exército americano. . Em agosto, foi criado o <i>Homem-aranha (Spiderman)</i> tento como protagonista um adolescente, diferentemente do comum à época com os principais personagens já adultos. A narrativa conta a história de <i>Peter Parker</i>, um jovem com a inteligência acima do normal que foi picado por uma aranha radioativa e usa seus dons no combate ao crime, embora boa parte da população não o veja com bons olhos. . Ainda em agosto, estreou <i>Thor</i>. Baseado nas histórias da mitologia nórdica, Lee e Kirby contam a história do médico <i>Donald Blake</i> que ao fugir de alienígenas invasores descobriu uma bengala mágica que, ao bater no chão, se transforma no <i>Deus do Trovão</i>. 

1963	<p>Em março, a <i>Marvel</i> pela primeira vez usou o Vietnã como cenário para uma de suas histórias. Na revista <i>Tales of suspense</i> estreou o personagem <i>Tony Stark</i>, milionário fornecedor de armas e invenções bélicas para o governo estadunidense. Ele é capturado na selva vietnamita, e lutando para sobreviver no cativeiro criou uma poderosa armadura e se tornou o <i>Homem de ferro</i>. Este seria o personagem da <i>Marvel</i> mais envolvido ideologicamente com a Guerra Fria.</p> <p>Em setembro, dois novos grupos de super-heróis foram criados. Primeiro, os <i>X-Men</i>, dando início a um novo conceito dentro dos <i>comics</i>: <i>mutantes</i>. Estes são seres que já nasceram com poderes, ao invés de terem ganhado seus dons por algum fator externo.</p> <p>Depois, os <i>Vingadores</i> foram formados a partir da união de super-heróis já conhecidos da editora que juntaram suas forças para combater uma ameaça em comum para todos.</p>	
1964	<p>Em março, a <i>Marvel</i> trouxe à tona o <i>Capitão América</i>, que rapidamente se incorporou aos <i>Vingadores</i> se tornando um de seus principais membros. Nas narrativas do personagem, Stan Lee deu ênfase aos conflitos e angústias de um homem deslocado de seu tempo, tendo que conviver com as novidades políticas, comportamentais e tecnológicas da década de 1960.</p> <p>Em abril, chegou a revista de estreia do <i>Demolidor (Daredevil)</i>. Este é um personagem que combate o crime de duas maneiras: como advogado em sua identidade civil, e punindo fisicamente os criminosos como um justiceiro mascarado. A originalidade do personagem vem de sua deficiência física: ele é cego. Mas seus outros sentidos são tão aguçados que compensam.</p>	
1966	<p>Criado o primeiro super-herói negro da <i>Marvel Comics</i>: <i>Pantera Negra (Black Panther)</i>. Embora já tivessem existido personagens negros nos <i>comics</i>, este foi o primeiro super-herói clássico: uso de uniforme, poderes, e um codinome. Contudo, diferentemente de seus antecessores, o <i>Pantera</i> fugiu do que seria caracterizado um “homem negro”: lábios grossos e caricaturados, péssimo uso da língua inglesa e inteligência no mínimo limitada.</p> <p>Ele era rei do fictício país africano chamado <i>Wakanda</i>, uma nação próspera baseada sua economia em um rico metal que apenas lá existia. O <i>Pantera Negra</i> é um brilhante cientista, possuidor de um corpo atlético de nível olímpico, inventor de tecnologias de última geração.</p>	
1968	<p>A chamada <i>Segunda Era Marvel</i> teve início com um <i>boom</i> de cancelamento de revistas e com personagens passando a ter seus próprios títulos: <i>Tales of suspense</i> passou a serem duas revistas: <i>Captain America</i> e <i>Iron Man</i>; <i>Tales of Astonish</i> deu lugar aos títulos <i>The Incredible Hulk</i> e <i>The Sub-Mariner</i>; <i>Strange Tales</i> se torna <i>Dr. Strange</i>. Além disso, estrearam com revistas próprias <i>Nick Fury, agent of SHIELD</i> e <i>The Silver Surfer</i>.</p>	

1969	<p>Criado o primeiro super-herói afro-americano da <i>Marvel</i>. O <i>Falcão</i> (<i>The Falcon</i>) é um ex-criminoso que se arrepende de seus crimes do passado. Retratado como um “típico” negro dos EUA, o <i>Falcão</i> teve suas histórias passadas no Harlem, bairro de Nova York com população majoritariamente negra.</p> <p><i>Falcão</i> se tornou um personagem tão importante que chegou a dividir o título da revista do <i>Capitão América</i>, um dos símbolos máximos da editora, passando a se chamar <i>Captain America and Falcon</i>. Durante as histórias da dupla foram discutidas questões polêmicas como racismo.</p>	
1971	<p>*** INÍCIO DA ERA DE BRONZE DOS QUADRINHOS ***</p> <p>Em maio, Stan Lee decidiu publicar uma história do <i>Homem-Aranha</i> que envolvia o consumo de drogas, tema que não era abordado nas HQs. Contudo, o código de autocensura dos <i>comics</i> proibiu qualquer menção de drogas por qualquer propósito. Então Lee decidiu publicar a história mesmo sem o selo de aprovação do código na capa da revista. Foi a primeira que isso aconteceu.</p> <p>Poucos meses depois, a <i>DC Comics</i> publicou uma história com a mesma temática na revista <i>Green Lantern-Green Arrow</i> na qual o parceiro de um dos heróis é retratado como viciado em heroína. A revista ganhou prêmios, e o <i>Comics Code</i> foi revisto. Logo, ocorreu uma alusão cada vez maior a temas então banidos pelo código.</p>	
Década de 1970	<p>. A década foi marcada por um relaxamento dos princípios do <i>Comics Code Authority</i>. Não somente com relação a temáticas das drogas, mas também os artistas passaram a ter mais liberdade de criação com a publicação de diversas revistas na linha do terror. Neste período se expandiram histórias sobre vampiros, fantasmas, zumbis e lobisomens. São exemplos desta fase os títulos <i>Werewolf by night</i>, <i>Tomb of Drácula</i>, da <i>Marvel</i>; <i>The house of secrets</i>, <i>Swamp Thing</i> da <i>DC</i>.</p> <p>. Seguindo a tendência dos filmes de Bruce Lee que arrecadavam alto nas bilheterias, e de seriados de TV, foi criada uma <i>Kung Fu Mania</i> que se expandiu nos <i>comics</i> deste período. Caso dos títulos <i>Iron Fist</i> e <i>Master of Kung Fu</i> pela <i>Marvel</i> e <i>Kung Fu Fighter</i> pela <i>DC</i>.</p>	
1973	<p>A morte da então namorada do <i>Homem-Aranha</i>, <i>Gwen Stacy</i> chocou o leitores numa época em que não era comum matar personagens principais. Especialmente quando se tratava da namorada do “mocinho”. A ideia da amada do aracnídeo ser assassinada mexeu no <i>status quo</i> da revista mostrando para os leitores que o mundo em que o herói vive tem acontecimentos cruéis e que nem sempre os bons vencem no final.</p> <p>Esta morte simbolizou uma tendência ao longo da década de heróis importantes perderem entes queridos de forma brutal, especialmente namoradas. Caso de <i>Janice Cord</i> do <i>Homem de Ferro</i> e <i>Sharon Carter</i> do <i>Capitão América</i>.</p>	

1975	<p>Depois de ter tido o título cancelado em 1970 (os números lançados na primeira metade dos anos 170 foram republicações de histórias), os <i>X-Men</i> retornaram totalmente reformulados nas mãos de <i>Len Wein</i> (Roteiros) e <i>Dave Cockrum</i> (Desenhos). A equipe passou a ser composta por membros de diferentes nacionalidades, dando o caráter multi-étnico que marca a década.</p>	
1978	<p>. Lançado <i>Um Contrato com Deus</i> (<i>A Contract with God</i>) de Will Eisner que marcou o surgimento de um novo tipo de histórias em quadrinhos cunhado com o termo de <i>Graphic Novel</i>. Tratava-se de uma espécie de livro, normalmente contando uma longa história através de HQs, sendo o análogo na arte sequencial a uma prosa ou romance, publicado com papel e formato diferenciado, seja livro ou revista.</p> <p>. Estreia da adaptação do <i>Super-homem</i> para o cinema. <i>Super-homem, o filme</i> (<i>Superman, the movie</i>). Embora super-heróis já fizessem sucesso há anos em seriados de TV e desenhos animados, no cinema este foi o primeiro grande sucesso de uma adaptação de HQ para a tela grande, chegando a receber um <i>Oscar</i> especial pelos seus efeitos especiais. Este filme foi seguido ainda de várias continuações da franquia, embora com período de tempo mais espaçado. Somente nos anos 2000 que os filmes sobre super-heróis teriam o seu <i>boom</i> com diversas adaptações em todos os anos da década.</p>	
1984-1985	<p>Tanto a <i>Marvel</i> quanto a <i>DC</i> lançaram minisséries envolvendo seus principais personagens (no caso da <i>Marvel</i>) e todos eles (no caso da <i>DC</i>).</p> <p><i>Guerras Secretas</i> (<i>Secret Wars</i>) foi lançada em 1984 pela <i>Marvel</i>. Foi a primeira minissérie da editora lançada em conjunto com uma linha de brinquedos inspirada nas histórias.</p> <p><i>Crise nas Infinitas Terras</i> (<i>Crisis on Infinite Earths</i>) foi lançada no ano seguinte pela <i>DC</i>, surpreendeu por matar alguns de seus personagens mais clássicos, tais como o <i>Flash</i> e a <i>Supermoça</i> (<i>Supergirl</i>). Além disso, a editora eliminou 50 anos de continuidade das histórias, dando novas origens a seus personagens.</p>	
1986	<p>*** INÍCIO DA ERA MODERNA DOS QUADRINHOS ***</p> <p>Os quadrinhos atingiram cada vez mais o público adulto. As edições tornaram-se mais luxuosas e as histórias mais violentas. A <i>DC</i> publica a minissérie <i>O Cavaleiro das Trevas</i> (<i>The Dark Knight Returns</i>) de Frank Miller, que trata de um futuro hipotético onde o <i>Batman</i> com 50 anos de idade retomou o manto de super-herói após anos desaparecido. Outra minissérie da editora, <i>Watchmen</i> de Alan Moore redefiniu o papel dos super-heróis na indústria dos <i>comics</i>. A publicação introduziu abordagens e linguagens antes ligadas apenas aos quadrinhos ditos <i>alternativos</i>, além de lidar com temática de orientação mais madura e menos superficial. Além disso, é a única história em quadrinhos presente na lista dos <i>100 melhores romances</i> eleitos pela revista <i>Time</i> desde 1923.</p>	

1991	<p>A primeira edição de <i>X-Men</i> bateu o recorde de vendagem de uma revista em quadrinhos nos EUA com sete milhões de exemplares. Tratava-se de uma segunda revista mensal dos mutantes. Com desenhos de Jim Lee e a despedida do escritor do grupo, Chris Claremont, após quinze anos no título fez com que os <i>X-Men</i> atingisse níveis enormes de popularidade no início da década.</p> 
1992	<p>Desentendimento entre os desenhistas mais renomados da época e a Marvel provoca a fundação da <i>Image Comics</i>. A editora passou a ser um local onde os criadores pudessem publicar os seus materiais sem ter que ceder os direitos autorais dos seus personagens, sendo que estes ficam como propriedades de quem os criou. Entre seus títulos destacam-se <i>Spawn</i> de Todd McFarlane; <i>Wildcats</i> e <i>Gen13</i> de Jim Lee; <i>The Savage Dragon</i>, ide <i>Erik Larsen</i>. O sucesso da Image mudou significamente a posição dos criadores na indústria das Histórias em Quadrinhos. Deu início a um período de valorização maior da arte em relação aos roteiros. Principalmente com relação às personagens femininas que passam a serem desenhadas de forma extremamente sensual valorizando as partes erógenas do corpo da mulher.</p>  
1993	<p>A <i>DC Comics</i> cria o selo <i>Vertigo</i> para se diferenciar da linha mais popular e familiar da editora, preservando sua imagem. O selo publica histórias voltadas para um público adulto. Seus quadrinhos lidam com temas mais pesados como violência, exposição sexual, uso de drogas e entre outros. Apesar de todas as publicações iniciais estarem fortemente ligadas aos cenários e personagens tradicionais da <i>DC</i>, com o tempo eles foram se distanciando, e os super-heróis tradicionais começaram a aparecer cada vez menos. Como títulos principais destacam-se: <i>Hellblazer</i>, <i>Monstro do Pântano</i> (<i>Swamp Thing</i>), <i>Sandman</i>, <i>V de Vingança</i> (<i>V for Vendetta</i>).</p>
1994-1995	<p>Com os desenhos realistas de Alex Ross, <i>Marvel</i> e <i>DC</i> lançam duas minisséries que logo se tornam clássicos. A primeira lançou <i>Marvels</i> em 1994 que reconta os primeiros anos da história do universo marvel pela ótica de um fotógrafo criado especialmente para a publicação. Já a <i>DC</i> no ano seguinte lançou <i>Reino do amanhã</i> (<i>Kingdom Come</i>). Trata-se de um possível futuro alternativo que os super-heróis que conhecemos envelheceram e se retiraram de suas atividades, em seu lugar ficou uma geração muito mais agressiva, o que provoca a volta à ativa dos heróis do passado e o conflito é inevitável.</p>  

2000	<p>É criada a <i>Ultimate Marvel</i>, uma linha editorial da <i>Marvel</i> com o objetivo de capitalizar com o êxito que tiveram os filmes dos heróis da editora que começavam a aparecer no cinema. Foram desenhados no sentido de capturar os jovens adolescentes e gerações mais velhas que não conheciam o <i>Universo Marvel</i> e estavam intrigados pelos filmes. As revistas retratam versões reimaginadas e atualizadas de alguns dos personagens da <i>Marvel</i>, como os <i>Vingadores</i> e o <i>Quarteto Fantástico</i>. No entanto, estes personagens têm novas origens, estando libertos para que os criadores não tenham que se basear nas histórias antigas. Contudo, as novas histórias em nada influenciam a cronologia normal dos personagens, tratando esta linha como um universo paralelo ao “oficial”.</p>
2005	<p>A <i>DC Comics</i> lança <i>Crise Infinita</i> (<i>Infinite Crisis</i>), uma minissérie em sete partes se apresenta como uma sequência à minissérie <i>Crise nas Infinitas Terras</i> lançada em 1985 e conta o destino dos heróis sobreviventes do Multiverso. Foi a primeira de uma série de sagas ao longo da década que, na prática, desfz quase todas as mudanças ocorridas com a primeira <i>Crise</i> vinte anos antes.</p> 
2006	<p>A <i>Marvel</i> publica a minissérie <i>Guerra Civil</i> (<i>Civil War</i>) que muda os rumos dos personagens da editora. A história começa com uma enorme explosão que mata centenas de pessoas provocada por um super-vilão enfrentando um grupo de super-heróis, com a televisão mostrando ao vivo para todo o país. Diante desses fatos, o governo estadunidense decide por em vigor a <i>Lei de Registro de Super-Humanos</i>, na qual todos os vigilantes uniformizados deveriam se registrar, inclusive revelando suas identidades secretas, a fim do governo saber exatamente quem são e controlar suas atividades. Ocorre que os heróis se dividem em a favor e contra - liderados pelo <i>Homem de ferro</i> e pelo <i>Capitão América</i>, respectivamente - o que gera a disputa de dois grupos que lutam pelos ideais que cada um acredita. No fim, o grupo a favor vence, mas com desfecho trágico: o <i>Capitão América</i> é assassinado em frente as câmeras de tv. A quem veja esta minissérie com acontecimentos do governo de George W. Bush, que à época tentava implantar medidas cerceavam os direitos de seus cidadãos, tendo como justificativa a luta contra o terrorismo.</p> 

Bibliografia

- ❖ ABREU, Martha & VIANA, Larissa. Lutas políticas, relações raciais e afirmações culturais no Pós-Abolição. Os Estados Unidos em foco. In: Azevedo, Cecília & Raminelli, Ronald (orgs). *História das Américas: novas perspectivas*. Rio de Janeiro, Ed. FGV
- ❖ ADORNO, Theodor. IN: LIMA, Luiz Costa (org.). *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1982
- ❖ ARON, Raymond. *República Imperial – Os Estados Unidos no Mundo do Pós-Guerra*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975
- ❖ AZEVEDO, Cecília. Sob fogo cruzado: a política externa e o confronto de culturas políticas. IN: BICALHO, Maria Fernanda; GOUVÊA, Maria de Fátima; SOIHET, Raquel. *Culturas Políticas: ensaios de história cultural, história política e ensino de história*. Rio de Janeiro: MAUAD, 2005
- ❖ _____. *Em nome da “América”: Os corpos da paz no Brasil (1961-1981)*. São Paulo. 1999 (Tese Doutorado em História) – USP, 1992.
- ❖ _____. *A esquerda americana e o Brasil -1960-1970*. IN: Anais do Décimo Congresso Internacional da Associação de Estudos Brasileiros - Brazilian Studies Association, Brasília, 10, 2010.
- ❖ _____. Identidades compartilhadas: a identidade nacional em questão. IN: ABREU, Martha & SOIHET, Rachel (org.). *Ensino de História: conceitos, temáticas e metodologia*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- ❖ BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. In: ROMANO, Ruggiero (org.). *Enciclopédia Einaudi*. Lisboa: Imprensa Nacional; Casa da Moeda, 1985
- ❖ BAKER, Paula. *Major problems in American History since 1945*. Boston: Houghton Mifflin Company
- ❖ BARTHES, Roland. *Mitologías*. Madrid: Siglo Veintiuno, 1980
- ❖ BAUDRILLARD, J. *À sombra das maiorias silenciosas: o fim do social e o surgimento das massas*. São Paulo: Brasiliense. 1993

- ❖ BEDERMAN, Gail. *Manliness and Civilization: A Cultural History of Gender and Race in the United States, 1880-1917*, Chicago, University of Chicago Press, 1995
- ❖ BELLAH, Robert N. *The broken covenant: American civil religion in time of trial*. Chicago: The University of Chicago Press, 1992
- ❖ BERCOVITCH, Sacvan. *The american jeremiah*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1978
- ❖ BERMAN, William C.. *America's Right Turn – From Nixon to Bush*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press
- ❖ BIAGGI, Orivaldo Leme. *O Imaginário da Guerra Fria*. In: Revista de História Regional 6(1):61-111, Ponta Grossa, Verão 2001
- ❖ BIBE-LUYTEN, Sonia M.. *O que é histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985
- ❖ BURKE, Peter. *Testemunha Ocular: História e Imagem*. Bauru: Edusc, 2004
- ❖ CARDOSO, Ciro Flamarion. Os historiadores e as imagens. IN: SILVA, Francisco Carlos da (Org.) *História e Imagem*. Rio de Janeiro: Campus, 1998
- ❖ CHARTIER, Roger. *A história cultural: entre práticas e representações*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1982
- ❖ CHEVALIER, J. & CHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1982
- ❖ CHOMSKY, Noam. *Contendo a democracia*. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- ❖ CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.
- ❖ _____. *Para ler quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1972.
- ❖ _____. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- ❖ _____. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.
- ❖ CLIFFORD, J. Garry, HAGAN, Kenneth J. & PATERSON Thomas G.. *American Foreign Relations vol. 2 A History since 1895*. Boston: Houghton Mifflin Company, 2004
- ❖ COELHO, Teixeira. *A cultura e seu contrário*. São Paulo: Ilumiuras, 2008

- ❖ DENIPOTI, Cláudio & OLIVEIRA, Jefferson Luis Ribas de. Nascido em 11 de setembro: opiniões políticas de leitores do Capitão América em 2003. In: *História, imagem e narrativas* N° 7, ano 3, setembro/outubro/2008
- ❖ DORFMAN, Ariel & MATTELART, Armand. *Para ler Pato Donald*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- ❖ _____ & JOFRE, Manuel. *Super-Homem e seus amigos do peito*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- ❖ ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970
- ❖ EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2010
- ❖ FRIDELL, Ron. *Spy Technology*. Minneapolis: Lerner Publications, 2007
- ❖ FRIEDAN, Betty. *Mística Feminina*. Petrópolis: Vozes, 1971
- ❖ FRIEDLANDER, Paul. *Rock and Roll: Uma História Social*. Rio de Janeiro: Record, 2006
- ❖ GADDIS, John Lewis. *História da Guerra Fria*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006
- ❖ GAMBONI, Dario. *The Destruction of Art. Iconoclasm and vandalism since the French Revolution*. London: Reaktion, 1997
- ❖ GERSTLE, Gary. *American crucible: race and nation in the twentieth century*. Princeton: Princeton University Press, 2001
- ❖ GUEDES, Roberto. *A Era de Bronze dos Super-heróis*. São Paulo: HQM Editora, 2008
- ❖ _____ *Quando surgem os super-heróis*. São Paulo: Ópera Graphica, 2004
- ❖ HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001
- ❖ HEIN, Leslie Lothar Cavalcanti. *Millenium – O imaginário social da Era Atômica (1945-1953)*. Niterói 2009 (Tese Doutorado em História). UFF, 2009
- ❖ HERRING, George C., *Why the United States failed in Vietnam*. IN: Major Problems in American Foreign Relations, Volume II: Since 1914. Belmont: Wadsworth Publishing, 2005

- ❖ HOBBSAWM, Eric. *A Era dos Extremos – O breve século XX 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001
- ❖ HOLLOWAY, David. *Stalin e a Bomba*. Rio de Janeiro: Record, 1997
- ❖ IRWIN, William (coord.). *X-Men e a filosofia*. São Paulo: Madras, 2009
- ❖ ISSERMAN, Maurice & KAZIN, Michael. *America divided: The civil war of the 1960s*. New York: Oxford University Press, 2004
- ❖ JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus, 1996
- ❖ KAKALIOS, James. *The physics of superheroes*. New York: Gotham Books, 2005
- ❖ KARNAL, Leandro. *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*. Rio de Janeiro: Contexto, 2007
- ❖ KELLNER, Douglas. *A Cultura da mídia*. Bauru: EDUSC, 2001
- ❖ KIERNAN, V. G.. *Estados Unidos – O novo imperialismo*. Rio de Janeiro: Record, 2009
- ❖ KNAUSS, Paulo. O desafio de fazer história com imagens: arte e cultura visual. IN: *ArtCultura*, Uberlândia, V.8, n°12, p.110
- ❖ _____. *Oeste americano: quatro ensaios de história dos Estados Unidos de Frederick Jackson Turner*. Niterói: Ed UFF, 2004
- ❖ LARRAÑAGA ALTUNA, Josu. Acerca de la condición política de lo artístico em La sociedad Del conocimiento. *Concinnitas – Revista do Instituto de Artes da UERJ* 10(8): 07-19. Rio de Janeiro, 2007
- ❖ LAWRENCE, John Shelton & JEWETT, Robert. *The myth of the american superhero*. Michigan: Eerdmans Publishing CO., 2002
- ❖ LOURO, Guacira Lopes (Org.). *Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista*. Petrópolis: Vozes, 1997
- ❖ MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios das mediações – Comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.
- ❖ MAISONNEUVE, Jean. Opiniões e estereótipos. In: *Introdução à psicossociologia*. São Paulo: Edusp, 1977

- ❖ MAUAD, Ana Maria. *Através da imagem: fotografia e história interfaces*. IN: *Tempo*, Rio de Janeiro, vol.1, n°2, 1996
- ❖ _____. *Sob o signo da imagem: A produção da fotografia e o controle dos códigos de representação social da classe dominante, no Rio de Janeiro, na primeira metade do século XX*. Tese de doutorado – Universidade Federal Fluminense, 1990
- ❖ MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: MBooks, 2005
- ❖ MÉSZÁROS, Istvan. *Para além do Capital*. São Paulo: Boitempo, 2002
- ❖ MILZA, Pierre. *Política interna e política externa*. IN: REMOND, René (Org.). *Por uma história política*. Rio de Janeiro: FGV, 2003
- ❖ MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1975
- ❖ MOURA, Gerson. *História de uma História*. São Paulo: Edusp, 1995
- ❖ MOYA, Álvaro de. *História das Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996
- ❖ _____. *Shazam!*. São Paulo: Perspectiva, 1973
- ❖ OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao quadrado: As representações femininas nos Quadrinhos norte-americanos: Permanências e ressonâncias (1895-1990)*. Brasília: Editora UnB, 2008
- ❖ QUELLA-GUYOT, Didier. *A história em Quadrinhos*. São Paulo: Unimarco, 1994
- ❖ PADRÓS, Enrique Serra. *Capitalismo, propriedade e Estado de bem-estar social*. In: REIS Filho, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge & ZENHA, Celeste (Orgs.). *O século XX vol. 2 – O Tempo das crises: Revoluções, fascismos e guerras*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000
- ❖ PECEQUILO, Cristina Soreanu. *Política Externa dos Estados Unidos*. Porto Alegre: UFRGS, 2003
- ❖ PEREIRA, Rodrigo da Rosa. *Para além do espelho: a ficção pedagógica de Himani Bannerji*. Rio Grande, Universidade Federal do Rio Grande, 2008, p. 14. [Dissertação de Mestrado]

- ❖ PESAVENTO, Sandra Jatahy. Em busca de uma outra história: Imaginando o imaginário. IN: *Revista Brasileira de História*, São Paulo: ANPUH/ Contexto, vol. 15, n°.29, 1995
- ❖ RIDENTI, Marcelo. 1968: rebeliões e utopias. In: REIS Filho, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge & ZENHA, Celeste (Orgs.). *O século XX vol. 3 – O Tempo das dúvidas: Do declínio das utopias às globalizações*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000
- ❖ SALIBA, Elias Thomé. As imagens canônicas e o ensino de História. In: *III ENCONTRO: Perspectivas do ensino de História*. Curitiba: UFPR, 1999
- ❖ SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. *Marvel Chronicle – A year by year History*. New York, DK Publishing, 2008
- ❖ SCHILLING, Voltaire. América – A História e as contradições do Império. Porto Alegre: L&PM, 2004
- ❖ SILVA, Helenice Rodrigues da. *Cultura, culturalismo e identidades: reivindicações legítimas no final do século XX?* IN: *Tempo*, Rio de Janeiro, n° 17
- ❖ SILVA, Kalina Vanderlei & SILVA, Maciel Henrique. *Dicionário de conceitos históricos*. São Paulo: Contexto, 2005
- ❖ SLOTKIN, Richard. *Gunfighter Nation. The Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. University of Oklahoma Press, 1988
- ❖ SOIHET, Rachel. e ABREU, Martha. *Ensino de História, conceitos, temáticas e metodologia*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra/Faperj, 2003
- ❖ THOMPSON, E. P.. *Exterminismo e Guerra Fria*. São Paulo: Brasiliense, 1985
- ❖ TOTA, Antonio Pedro. *Os Americanos*. São Paulo: Contexto, 2009
- ❖ VIEIRA, Marcos Fábio. *Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social*. IN: *Contemporânea*, UERJ, Rio de Janeiro, 2007
- ❖ VIZENTINI, Paulo G. Fagundes. A Guerra Fria. In: REIS Filho, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge & ZENHA, Celeste (Orgs.). *O século XX vol. 2 – O Tempo das crises: Revoluções, fascismos e guerras*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000

- ❖ WEIN, Len. *Second Genesis!* IN: Giant-Size X-Men nº 01. Marvel Comics: Maio de 1975
- ❖ WHITE, Michael. *Rivalidades produtivas: disputas e brigas que impulsionaram a ciência e a tecnologia*. Rio de Janeiro: Record, 2003
- ❖ WRIGHT, Bradford W.. *Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 2001

Fontes Primárias

- ❖ AUGUSTO, Geri. Luz e canções de liberdade: Reflexões sobre o legado do Comitê Não-Violento de Coordenação Estudantil (SNCC) para o Internacionalismo Negro. *Revista da ABPN*. v. 1, n. 2 – jul.-out. de 2010
- ❖ MARCHIORI, Eduardo; MUNIZ, Maurício. Dossiê Stan Lee. *Mundo dos Super-heróis*, São Paulo, nº 14, p. 22-44, jan./fev. 2009
- ❖ MUNIZ, Maurício. O rei dos quadrinhos. *Mundo dos Super-heróis*, São Paulo, nº 03, p. 44-49, jan./fev. 2007
- ❖ ROUZET, Jacques. Índios vestem a farda. IN: *História Viva* 28: 68-71. São Paulo: Duetto, 2006.
- ❖ SOUZA, Manoel de. Supercarreira. *Mundo dos Super-heróis nº01*. São Paulo, Europa, p. 44-7. Julho de 2006

DVD / CD-Rom

- ❖ AZEVEDO, Cecília; FARIAS, Rodrigo; NEIVA, Gabriel. IN: AZEVEDO, Cecília (Coord.). *Modernidades alternativas: o confronto de culturas políticas e a tradição de dissenso nos EUA*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009. CD-ROM. (Outras modernidades – Nuestra América e EUA - textos e propostas; v.1)
- ❖ *Stan Lee: Mutantes, Monstros & Quadrinhos*. Scott Zakarin. EUA: Columbia Tristar Entertainment, 2002. 95 min. DVD, color.

Revistas da *Marvel*

- ❖ Captain America
- ❖ Giant-Size X-Men
- ❖ Hero for Hire
- ❖ Journey into Mystery
- ❖ Marvel Team-up
- ❖ Ms. Marvel
- ❖ Savage She-Hulk
- ❖ The Amazing Spiderman
- ❖ The Avengers
- ❖ The Fantastic Four
- ❖ The Incredible Hulk
- ❖ The Invencible Iron Man
- ❖ The Spiderwoman
- ❖ The Uncanny X-Men
- ❖ Tales of Suspense

Consulta de sites

- ❖ http://www.adherents.com/lit/comics/comic_book_religion.html
- ❖ <http://www.estadao.com.br/noticias/artelazer,novo-gibi-confirma-que-batwoman-e-lesbica,321997,0.htm>
- ❖ http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=297
- ❖ <http://www.mtholyoke.edu/acad/intrel/nsc68.htm>
- ❖ <http://www.portaldecinema.com.br/top10eua.htm>

- ❖ http://www.presentationmagazine.com/kennedy_man_on_the_moon_speech.htm
- ❖ http://www.presentationmagazine.com/martin_luther_king_speech.htm
- ❖ <http://www.trumanlibrary.org/9981.htm>