

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

CARLOS ANDRÉ KRAKHECKE

**REPRESENTAÇÕES DA GUERRA FRIA NAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS *BATMAN* – O
CAVALEIRO DAS TREVAS E *WATCHMEN* (1979-1987)**

Porto Alegre

2009

CARLOS ANDRÉ KRAKHECKE

**REPRESENTAÇÕES DA GUERRA FRIA NAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS *BATMAN* – O
CAVALEIRO DAS TREVAS E *WATCHMEN* (1979-1987)**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestre em História pelo Programa de Pós-Graduação em História da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Prof. Orientador: Dr. Luciano Aronne de Abreu

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

K89r Krakhecke, Carlos André
Representações da guerra fria nas histórias em quadrinhos Batman – o cavaleiro das trevas e Watchmen (1979-1987) / Carlos André Krakhecke. – Porto Alegre, 2009.
145 f.
Diss. (Mestrado em História) – Fac. de Filosofia e Ciências Humanas, PUCRS
Orientador: Prof. Dr. Luciano Aronne de Abreu
1. Guerra Fria. 2. História em Quadrinhos. 3. História Política. I. Abreu, Luciano Aronne de. II. Título.
CDD 909.82

Bibliotecária Responsável: Salete Maria Sartori, CRB 10/1363

Porto Alegre

2009

CARLOS ANDRÉ KRAKHECKE

**REPRESENTAÇÕES DA GUERRA FRIA NAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS *BATMAN* – O
CAVALEIRO DAS TREVAS E *WATCHMEN* (1979-1987)**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestre em História pelo Programa de Pós-Graduação em História da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovada em 27 de agosto de 2009.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Luciano Aronne de Abreu (PUCRS - orientador)

Prof^a Dr^a. Luciana Murari (UCS)

Prof. Dr. Helder V. Gordim da Silveira (PUCRS)

Agradecimentos

Ao professor Doutor Luciano Aronne de Abreu pela orientação de qualidade, incentivo e oportunidades de aprendizado.

Ao Programa de Pós-Graduação em História da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, pela qualidade apresentada, principalmente pelo seu corpo docente e funcionários, juntamente com a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – que, apesar de alguns percalços e atrasos, foram de grande importância para a realização desta pesquisa.

Aos amigos João Sergio de Araujo Neto pelo auxílio na tradução do resumo. Clarissa Telichevesky pelo suporte nas revisões finais. José Luiz Costa Neto pela ajuda na elaboração do projeto de pesquisa, bem como os diversos debates de cunho acadêmico. Bianca Silva Costa pelos materiais de estudo ajuda em diversos assuntos ao longo do curso.

À minha família, especialmente meus pais, Carlos Christiano Krakhecke e Ana Luisa Spohr Krakhecke, e minha companheira, Milena Farias da Silva, pelo amor, apoio e compreensão durante toda a pesquisa.

Resumo

Esta dissertação tem por objetivo analisar as formas de representação da Guerra Fria durante a década de 1980 nas histórias em quadrinhos *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* lançadas entre 1986 e 1987. Para tanto, este trabalho foi dividido em três capítulos. No capítulo 1 observamos as mudanças no campo histórico, especialmente na história política e cultural, de modo a definir de que maneira as HQs poderiam se constituir em fonte histórica. No segundo capítulo realiza-se um histórico das HQs de super-heróis relacionando-as com o contexto de Guerra Fria, principalmente na conjuntura da chamada “Era Reagan”, estabelecendo-se um contraponto com as idéias do chamado movimento pacifista; abordamos ainda os enredos e personagens das HQs analisadas. Por fim, no último capítulo, realizamos uma análise sobre as representações da Guerra Fria em *Watchmen* e *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, a partir dos seguintes temas: confrontação entre EUA e URSS, guerra entre Estados Unidos e União Soviética e apocalipse nuclear. Conclui-se que esses quadrinhos representam em suas páginas o discurso da Guerra Fria de maneira crítica em relação à política norte-americana.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Guerra Fria; Watchmen; Batman – O Cavaleiro das Trevas.

Abstract

This dissertation aims to analyze the Cold War representations during the 1980's in the graphic novels *The Dark Knight Returns* and *Watchmen*, released between 1986 and 1987. To that end, this work has been divided into three chapters. In chapter 1, changes in the historical field, especially through the political and cultural history, were observed in order to define how the graphic novels themselves could be considered historical resources. In chapter 2, an overview of the superhero comics is made, relating them to the Cold War, especially on what is related to the "Reagan Era", establishing a counterpoint with the ideas of the pacifist movement. The plots and characters of the analyzed graphic novels are also studied. Finally, in the last chapter, an analysis was made about the representations of the Cold War in *Watchmen* and *The Dark Knight Returns*, from the following points of view: conflict between USA and USSR, war between United States and Soviet Union, and nuclear apocalypse. The conclusions are that these graphic novels criticize North American politics during the Cold War discourse.

Key-words: Graphic novels; Cold War; Watchmen; The Dark Knight Returns.

Sumário

Agradecimentos	4
Resumo	5
Abstract	6
Sumário	7
Lista de Figuras.....	8
Introdução	10
1. Por uma História política com quadrinhos	18
1.1. O político na História	19
1.2. Representação, imaginário e ideologia.....	27
1.3. Histórias em Quadrinhos como fonte de pesquisa.....	32
1.4. Reflexões sobre o conceito de História em Quadrinho e sua organização....	39
2. HQs e suas Histórias	53
2.1. A Guerra Fria e os Quadrinhos.....	55
2.2 <i>Batman – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen</i>	75
2.2.1. Personagens:	79
3. Representações da Guerra Fria em <i>Batman – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen</i>	89
3.1. Confrontação Renovada.....	90
3.2. “Guerra Quente” – o confronto direto entre EUA e URSS.....	99
3.3. Apocalipse Nuclear.....	116
Conclusão	133
Bibliografia.....	138

Lista de Figuras

Figura 1 – Controle do tempo em <i>A Força da Vida</i>	42
Figura 2 – Possibilidades de leitura em <i>V de Vingança</i>	44
Figura 3 – Transição por quadro ou momento em <i>Surfista Prateado</i>	47
Figura 4 – Transição por ação em <i>Calvin e Haroldo</i>	48
Figura 5 – Transição por tema em <i>Sandman</i>	49
Figura 6 – Transição por cena em <i>Persépolis</i>	50
Figura 7 – Transição por aspecto em <i>V de Vingança</i>	51
Figura 8 - Action Comics 58 (março, 1943).....	57
Figura 9 - Amostras de Capas da EC Comics - The Vault of Horror	58
Figura 10 - Telejornal a respeito da gangue <i>Mutante</i>	81
Figura 11 - Superman e Presidente dos Estados Unidos.....	84
Figura 12 - Dr. Manhattan símbolo da superioridade estratégica.....	86
Figura 13 - Presidente em <i>Batman - O Cavaleiro das Trevas</i>	87
Figura 14 - Questionamento sobre o Afeganistão.....	92
Figura 15 - Soviéticos invadem Corto Maltese	93
Figura 16 - Tensão entre EUA e URSS sobre Corto Maltese.....	94
Figura 17 - Avanço soviético no Afeganistão em <i>Watchmen</i>	98
Figura 18 - Possibilidade do uso de armas nucleares.....	101
Figura 19 – Preparação para o ataque	102
Figura 20 - Jornaleiro opinando sobre ataque com armas nucleares.....	104
Figura 21 - Pedido de ataque nuclear	105
Figura 22 - Presidente norte-americano anuncia a guerra contra os soviéticos	107
Figura 23 - Possível ataque nuclear em Corto Maltese?.....	108

Figura 24 - Super-Homem na guerra contra os soviéticos	109
Figura 25 – Superman um ABM?	110
Figura 26 - Super-Homem desvia ICBM soviético	112
Figura 27 - Planos de defesa.....	114
Figura 28 - Comediante alerta os perigos nucleares.....	118
Figura 29 – Contagem regressiva, contracapas de <i>Watchmen</i>	119
Figura 30 - Relógio do fim do mundo	120
Figura 31 - Sombras nucleares	122
Figura 32 - Planos de Veidt para o fim da Guerra Fria.....	124
Figura 33 - Ataque de Ozymandias a Nova York.....	126
Figura 34 - Detonação do Arauto do Inverno.....	128
Figura 35 - Mudanças climáticas	129
Figura 36 - Batman Vs. Superman	131

Introdução

Os anos 1980, especialmente em sua primeira metade, foram marcados por uma renovação da tensão entre Estados Unidos e União Soviética, antes da distensão que levaria ao fim da Guerra Fria. Neste momento, não pareciam ser absurdas as previsões de uma nova guerra mundial, agravada pelo medo das armas nucleares. Assim, diversos meios culturais abordam as políticas do período, principalmente suas conseqüências nefastas, como pode se observar, por exemplo, nos romances de Tom Clancy, recheados de pesquisa militar e referências às armas mais modernas de sua época, ou no cinema com uma onda de filmes apocalípticos, tais como *The Day After*¹, que mostra as conseqüências de um ataque nuclear sofrido pelos Estados Unidos, ou então filmes nos quais um embate nuclear é evitado por um mero acaso, como ocorre em *Wargames*², no qual um jovem adolescente acessa computadores militares e evita um ataque mútuo inconseqüente. Enfim, os exemplos são diversos, incluindo-se também as histórias em quadrinhos.

Nesse caso, pode-se dizer que ao longo de todo o século XX, as HQs, principalmente as do gênero de super-heróis, acompanharam de alguma forma a política estadunidense, seja enfrentando nazistas durante a segunda guerra mundial, seja explorando o espaço durante a década de 1960. Nos anos 1980, portanto, também refletindo sobre o espírito de sua época, autores como Frank Miller com *Batman – O Cavaleiro das Trevas*³ e Alan Moore com *Watchmen*, HQs lançadas entre 1986 e 1987, referem-se aos momentos de tensão entre EUA e URSS para, além de servir como pano de fundo de uma

¹ No Brasil: *O Dia Seguinte*, dirigido por Nicholas Meyer, de 1983.

² No Brasil: *Jogos de Guerra*, dirigido por John Badham, de 1983.

³ Apesar de no Brasil o filme *Batman – The Dark Knight*, dirigido por Christopher Nolan, ter sido lançado aqui, em 2008, com o título *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, o mesmo nome da HQ que trabalho nesta pesquisa, não se trata de uma adaptação dos quadrinhos, mas apenas uma coincidência de tradução, uma vez que o título original da HQ é *The Dark Knight Returns*.

aventura de super-heróis, alertar sobre as possíveis conseqüências de uma política de confrontação.

Nesse sentido, uma questão-problema norteou toda a pesquisa: como as histórias em quadrinhos *Batman – O Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller e *Watchmen* de Alan Moore representam a Guerra Fria em suas páginas?

Assim, o objetivo principal deste trabalho é compreender as representações da Guerra Fria presentes nas HQs *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* e, para atingir tal meta e responder à questão central, se estabeleceu alguns objetivos específicos: 1) buscar na historiografia elementos teóricos que possibilitem uma análise histórica utilizando os quadrinhos como fonte; 2) compreender as peculiaridades das HQs, ou seja, o que as diferenciam dos demais tipos de literatura; 3) traçar um breve histórico dos quadrinhos em geral e de super-heróis especialmente, relacionando-os com o contexto de Guerra Fria; 4) compreender o enredo e principais personagens das HQs analisadas; 5) analisar as representações da guerra fria em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*.

De modo a responder ao problema pergunta proposto, foram levantadas as seguintes hipóteses: a) os quadrinhos de super-heróis possuem em suas histórias uma forte ligação com a conjuntura política, não sendo necessariamente uma mera reprodução dos discursos oficiais, como muitas vezes argumentam alguns críticos que os definem como um simples produto da indústria cultural; b) as HQs ora analisadas expressam opiniões críticas aos possíveis resultados da Guerra Fria, semelhantes às idéias expressas pelos intelectuais do chamado movimento pacifista encabeçado por Edward Palmer Thompson.

Nesta pesquisa, portanto, pretendemos analisar a Guerra Fria justamente a partir das HQs, com o objetivo de compreender suas representações nas histórias em quadrinhos *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*.

De um modo geral, estes anos finais da Guerra Fria não são muito explorados pela historiografia – assim como as histórias em quadrinhos passaram por muitos anos despercebidas pela academia, com algumas raras exceções, como, por exemplo, o trabalho *Em Guarda Contra o Perigo Vermelho*, de Rodrigo Patto Sá Motta, que tece algumas análises sobre as representações do comunismo em algumas charges de jornais, junto com pôsteres e fotografias (MOTTA: 2002. P. 89-136). Este estudo, portanto, pretende contribuir tanto para uma melhor compreensão desses anos finais da Guerra Fria quanto para uma maior valorização das HQs como fonte para compreensão do passado.

Quanto à Guerra Fria, seus especialistas, em geral, dão destaque para o auge desta conjuntura, que se refere ao período após a segunda guerra mundial até as crises do petróleo, como pode ser observado em diversos trabalhos que abordam a o tema, como por exemplo, as análises de John Lewis Gaddis em *The Cold War* (GADDIS: 2005), Eric Hobsbawm com a obra *A Era dos Extremos* (HOBSBAWM: 1995) e Cristina Pecequilo com *A Política Externa dos Estados Unidos* (PECEQUILO: 2003), que tem como foco principal este auge, ainda que façam breves considerações sobre a chamada Era Reagan. Podemos citar, ainda, diversos trabalhos de Paulo Fagundes Vizontini, como *História do Século XX* (VIZENTINI: 2007) e *Da Guerra Fria à Crise* (VIZENTINI: 2006), em que o período correspondente às fases finais da Guerra Fria tem um papel aparentemente secundário, servindo mais para encaminhar a uma conclusão das análises de períodos anteriores, enquanto a obra *Dez Anos que Abalam o Século XX* (VIZENTINI: 2002) trabalha o período mais como uma forma introdutória ao contexto pós-Guerra Fria.

Nesse sentido, a idéia de um distanciamento temporal parece ainda persistir na historiografia – mesmo as obras que analisam a Guerra Fria com um enfoque mais cultural destacam as décadas de 1950-60 em detrimento da década de 1980, como é possível ver nos artigos organizados por Peter J. Kunznick e Jame Gilbert em *Rethinking Cold War Culture* (KUZNICK; GILBERT: 2001), com diversos artigos que abordam temas como cultura em geral, gênero, sexualidade, linguagem e infância. Outro trabalho do campo

cultural que destaca a Guerra Fria é *Pulp Culture & Cold War* de Woody Haut (HAUT: 1995), que trata principalmente da análise de obras de literatura pulp dos anos 1950-60, abordando temas como criminalidade, gênero e o papel desta forma de cultura na época.

Como vimos, aos anos finais da Guerra Fria diversas vezes é delegada pouca importância, o que pode talvez ser justificado pelo fim abrupto da Guerra Fria com a inesperada fragmentação do bloco soviético entre 1989 e 1991. Mas, mesmo que ao olhar de hoje aquele imenso perigo de uma nova guerra mundial, uso de armas atômicas e acidentes nucleares possa parecer injustificado, pois diversos analistas, entre eles Eric Hobsbawm (HOBSBAWM: 1996), afirmam com os dados de hoje que o confronto real entre as duas ditas superpotências era praticamente impossível, essa confrontação deixou vestígios de que, para muitos dos seus contemporâneos, esses perigos citados poderiam se concretizar.

Quanto às HQs, em geral pouco valorizadas ou mesmo ignoradas pelos historiadores como fonte histórica, elas estão, de um modo geral, relacionadas com o contexto da época em que são publicadas, pois são produtos de seu tempo. O olhar dos quadrinhos pode ser bastante peculiar e se diferenciar de outras obras culturais por diversos motivos, seja por ter um público diferenciado, normalmente mais jovem, seja por se tratar de um meio de comunicação de massa que ainda mantém uma integridade autoral que, como veremos, possibilita que seus autores transmitam suas idéias sem muitas interferências, pois possuem uma larga participação no processo de produção. Nesse sentido, caracteriza-se que trabalhar com os quadrinhos escolhidos é importante pois, ao contrário das outras formas culturais citadas anteriormente que possuem hoje um baixíssimo alcance em seu meio – uma vez que se tratam, por exemplo, de filmes fora de linha –, essas HQs, como já dissemos, são ainda hoje referências atuais, sejam como histórias em quadrinhos que são lidas, relidas, traduzidas para diversos idiomas, de fácil acesso, ou como referência interna dentro da indústria de quadrinhos. Mesmo no Brasil elas são constantemente relançadas em diversas edições desde 1988, e ainda hoje possuem tiragem recente, podendo ser obtidas a qualquer momento em uma

livraria especializada. Portanto, compreender o período a partir dessas histórias em quadrinhos mostraria uma faceta da Guerra Fria pouquíssimo explorada pelos historiados e de relevância não só para o público especialista quanto para os leitores da HQ, sendo assim uma fonte que pode ser de grande importância.

Deve-se aqui mencionar que esta não foi a primeira vez que nos dedicamos a esta temática, a qual foi inicialmente desenvolvida em 2007 – para monografia de conclusão do curso de Bacharelado em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, onde apresentamos o trabalho intitulado *A Guerra Fria da década de 1980 nas Histórias em Quadrinhos Batman – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen*. Nesta ocasião já havíamos traçado algumas referências dessas HQs com seu contexto que, mesmo de uma forma bastante superficial, já revelaram potencial para explorar mais o tema utilizando essas HQs como fonte para uma análise mais detalhada.

Uma vez que, como vimos, pretendemos trabalhar com um tema pouco abordado, utilizando uma nova fonte, não podemos utilizar métodos devidamente pré-determinados – o conhecimento não pôde se construir através de uma “receita” já testada e comprovadamente eficiente, pois praticamente inexistente neste caso, sendo necessário assim, pensar uma forma de proceder, que se dará em três momentos: primeiro com uma busca de subsídios teóricos dentro da historiografia política e cultural que possibilite o uso de HQs como fonte, seguido de uma análise de conjuntura contextual das histórias em quadrinhos e, por fim, uma análise temática das representações da Guerra Fria em *Watchmen* e *Batman – O Cavaleiro das Trevas*.

Assim, no primeiro capítulo procuramos pensar como as HQs poderiam ser utilizadas como fonte para um estudo de história política. Nesta perspectiva, abordaremos o papel da política na história, destacando autores como Rémond na obra *Por uma História Política* (RÉMOND: 1996) e Julliard com o texto *A Política* (JULLIARD IN Le GOFF: 1976) , que ajudaram decisivamente a renovar a história política abrindo as possibilidades do campo

para pesquisas envolvendo, por exemplo, a participação na vida política, o papel das instituições, e, entre outras coisas, as representações. Este, porém, é um conceito muito associado também à história cultural, que, da mesma forma, passou por importantes renovações nestas últimas décadas como bem definem autores como Duby em *As Três Ordens ou o Imaginário do Feudalismo* (DUBY: 1982), Baczko com o ensaio *Imaginação Social* (BACZKO IN ROMANO: 1985) e Chartier nas obras *El Mundo como Representación* (CHARTIER: 1996) e *A História Cultural: entre práticas e representações* (CHARTIER: 1990), que trabalharam, cada um ao seu modo, com conceitos como representação, até então muito vinculado a estudos de viés antropológico, a fim de utilizá-lo como uma maneira de compreender uma interpretação de um dado objeto, seja através da política, da literatura, em geral, ou especialmente mesmo dos quadrinhos. Nesse contexto, a história e literatura se complementam. Buscamos ainda o conceito de literatura, que nos leva ao entendimento que as HQs podem ser consideradas um tipo de literatura, mesmo que um tanto peculiar. Ainda, procuramos pensar como algumas histórias em quadrinhos podem escapar das críticas comuns à indústria cultural, destacando autores como Eco em *Apocalípticos e Integrados* (ECO: 2006) e Sberk no livro *Quadrinhos & Outros Bichos* (SBERK: 2006), que irão criticar alguns fundamentos da teoria crítica que afirma que todos os produtos culturais gerados a partir da indústria cultural, como os meios de comunicação de massa, estariam a serviço da dominação das classes dominantes, logo seriam alienantes. Por fim, o capítulo encerra com o conceito de história em quadrinhos trazido por Will Eisner principalmente em *Quadrinhos e Arte Seqüencial* (EISNER: 2005) e Scott McCloud com a obra *Desvendando os Quadrinhos* (McCLOUD: 2005).

Em seguida, no segundo capítulo, abordou-se, primeiramente, a história das histórias em quadrinhos, principalmente do gênero de super-heróis, e algumas questões envolvendo outros gêneros que de alguma forma são marcantes também para os super-heróis, como os quadrinhos de horror da década de 1950 ou as HQs *underground*, em que se destacam autores como Gonçalo Junior no famoso livro *A Guerra dos Gibis* (JUNIOR: 2006), Stephen

Krensky na obra *Comic Book Century* (KRENSKY: 2008), Carlos Patati e Flávio Braga com seu *Almanaque dos Quadrinhos* (PATATI; BRAGA: 2006). Nesse primeiro momento buscamos também tecer um histórico relevante estabelecendo relações com um contexto de Guerra Fria através de autores como Hobsbawm, Vizontini, John L. Gaddis e Cristina S. Peccequilo, para que se esclareça a relação intrínseca entre as HQs *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* e sua conjuntura política. Abordaremos neste capítulo também o chamado movimento pacifista, encabeçado por Edward Palmer Thompson, principalmente no célebre texto *Notas sobre o exterminismo, o estágio final da civilização* (THOMPSON: 1985), que durante a década de 1980 produziu diversos textos panfletários contra as políticas adotadas na época em relação à Guerra Fria. Por fim, faremos um estudo das HQs em si, tecendo as primeiras análises de seus enredos e personagens, sempre justificadas com a bibliografia especializada, como Douglas Wolk, Christopher Knowles e Richard Reynolds.

Por fim, no terceiro capítulo, realizou-se uma análise das histórias em quadrinhos a partir dos temas: confrontação renovada; guerra entre Estados Unidos e União Soviética; e apocalipse nuclear. A definição destes temas foi feita através da lógica adotada pelos autores do movimento pacifista em suas análises sobre a Guerra Fria, principalmente por Edward Palmer Thompson, que acreditava que o acirramento das relações entre Estados Unidos e União Soviética levaria a um provável confronto com uso de armas nucleares (THOMPSON: 1985). Além disso, esses temas mostraram-se também relevantes nas histórias de Miller e Moore, consistindo assim em importantes fios condutores de suas narrativas. Assim, os temas foram trabalhados da seguinte forma: primeiramente resgatando o que a bibliografia utilizada aborda sobre ele, em seguida como aparece dentro dos quadrinhos para, por fim, tecer algumas reflexões e diálogos possíveis entre os autores e as HQs. Sobre o primeiro tema desenvolvido, a confrontação entre EUA e URSS, foram enfocados os diversos atritos representados, seja na iminência de uma guerra, seja no discurso dos políticos; em relação ao segundo tema, a guerra entre os Estados Unidos e União Soviética, procuramos compreender,

segundo a visão expressa pelas HQs analisadas, a maneira como a Guerra Fria poderia se tornar uma guerra de fato; por fim, relativo ao último tema abordado, o apocalipse nuclear, foram analisadas as representações do uso de armas nucleares e suas conseqüências desastrosas para o mundo.

1. Por uma História política com quadrinhos

As histórias em quadrinhos são um fenômeno de mídia do século XX. Suas formas de produção, enredo e distribuição evoluíram com o passar dos anos, atingindo uma escala quase global. Com temas que variam do cotidiano ao fantástico, é muito comum a inserção de diversas referências às conjunturas políticas e sociais de seu tempo, dando aos quadrinhos um olhar do mundo à sua época. Por muitos anos os historiadores ignoraram as HQs por diversos motivos, talvez, por considerá-las uma forma menor de cultura ou por desconhecerem suas especificidades, tais como a possibilidade de criação de obras autorais, reflexivas e críticas, mesmo dentro de um meio focado principalmente no entretenimento.

Ao longo do século XX, porém, a ciência histórica vem ampliando seus domínios sucessivamente através do uso de novas abordagens e fontes o que requer, a cada momento, uma revisão dos paradigmas do historiador para assim fortalecer essas novas possibilidades como um campo de atuação seguro para a pesquisa. Nesse sentido, alguns questionamentos podem ser levantados: há espaço para as HQs na História, especialmente na vertente política? Como elas podem contribuir para esses estudos? O que são as histórias em quadrinhos?

Este capítulo visa diferentes fundamentos para habilitar as histórias em quadrinhos como fonte para a história através de uma revisão do debate teórico-metodológico nos campos da história e das HQs. Buscando estudar, mesmo que brevemente, a evolução do debate historiográfico ao longo do século XX para discutir conceitos importantes para uma investigação que pretenda utilizar os quadrinhos como fonte. Se realizará, ainda, um estudo de como funciona uma HQ, através de seus principais teóricos e demonstrando sua atuação por meio de exemplos de grandes mestres dos quadrinhos.

1.1. O político na História

No campo da história, na segunda metade do século XIX a escola metódica estabeleceu critérios científicos para a História, afirmando que o historiador deve comprovar, através de fontes, o seu discurso. Estas fontes, então, se restringiam às oficiais, tais como documentação diplomática, leis, atas e diários oficiais. O papel do historiador muitas vezes se resumia em reproduzir os textos dos documentos oficiais por meio de sua organização em busca de um sentido narrativo, centrado nos fatos. Neste sentido, o historiador deveria buscar sempre a objetividade.

Charles Seignobos em sua *História sincera da França* (SEIGNOBOS: 1938) – uma obra que aborda desde os povos pré-históricos, passando pelo domínio romano e feudalismo e termina com a revolução francesa - afirma que seu papel, como historiador, era “descrever os fatos” (SEIGNOBOS: 1938, P. VII) concedendo grande destaque ao enfoque político. Segundo o autor:

Poder-se-á dizer que dediquei demasiado espaço à política; isso se deve, porém, à minha convicção de que a autoridade política e os acidentes políticos, invasões, guerras, revoluções, trocas de soberano, em todos os tempos exerceram uma ação decisiva sobre a evolução do povo francês. Mas se concedi aos acontecimentos políticos um lugar proporcionado à sua importância, não me limitei a respeitar em matéria de acontecimentos chamados “históricos”; apenas mencionei de passagem, ou mesmo passei em silêncio alguns famosos episódios, quando me pareceu que eles não determinaram nenhum efeito durável (SEIGNOBOS: 1938. P. VIII).

Conforme o trecho apontado, é possível destacar a importância dos acontecimentos políticos para o autor. Sua história não é focada nas instituições políticas, como a monarquia, mas na autoridade política, como o rei, as intrigas internas nos governos, as guerras. Há pouco ou nenhum espaço para que o historiador aprofunde sua análise dentro desta proposta.

Neste tipo de proposta, Langlois e Seignobos, em sua obra clássica *Introducción a los estudios históricos* (LANGLOIS; SEIGNOBOS: 1990?), esclarecem como concebiam o método da pesquisa histórica destacando a importância da catalogação dos documentos nos arquivos e sua análise⁴, para, por fim, organizar a escrita do texto através dos seus documentos. Toda uma geração de historiadores utilizou esta fórmula de produção historiográfica. Uma das principais contribuições desses autores foi a preocupação e o cuidado na escolha das fontes, que deveriam passar por duas etapas, a crítica externa e a crítica interna.

A crítica externa ou de erudição consistia basicamente na recuperação e reconstituição dos documentos históricos oficiais, para em seguida averiguar a procedência destas evidências pela verificação de seus autores, data e local de produção, a quem se destinava, etc. Após esses procedimentos se realizava uma certificação da autenticidade destas provas históricas, a fim de eliminar documentos falsos e excluir aqueles sem nenhum valor histórico. Por fim, organizavam os documentos de forma a criar uma síntese documental, através de uma classificação crítica das fontes (LANGLOIS; SEIGNOBOS: 1990?).

A prática da crítica externa não é condenada por Langlois e Seignobos, ao contrário, é necessária, mas é apenas uma parte do processo de pesquisa do historiador. A outra etapa deste transcurso é a crítica interna das fontes, ou hermenêutica. Esta forma de crítica estava “destinada a distinguir no documento o que pode aceitar-se como verdadeiro” (LANGLOIS; SEIGNOBOS: 1990? P. 107). Aqui já havia espaço para o auxílio da lingüística como ciência auxiliar do historiador. Apesar de todo esforço descrito por Langlois e Seignobos, a história ainda era escrava, pode-se assim dizer, de seus documentos.

Já em 1929, os *Annales* farão escola criticando o mero registro de acontecimentos e reprodução de fontes. Sua primeira geração, com Lucien

⁴ Análise aqui no sentido de buscar sua autenticidade e relevância do fato descrito nele, não no sentido de interpretação.

Febvre e Marc Bloch buscou problematizar a história, levando suas pesquisas para o que chamaram de história total, que abrangesse todas as atividades humanas. Através da interdisciplinaridade, apropriando-se dos conhecimentos de outras áreas das ciências humanas, ampliaram-se as possibilidades de pesquisa, abrindo caminho para os campos da história social e econômica, através do uso de novas fontes como índice de preços e correspondências e novos métodos, com análise de estruturas e interpretação das fontes.

Lucien Febvre, célebre por seus *Combates pela História* através de diversas publicações (FEBVRE: 1978) criticou a História historizante de Seignobos e Laglois, dizendo que

(...) para esses homens aos quais “a Ciência” se impunha tanto (mas eles ignoravam tudo sobre a prática das ciências e de seus métodos), para eles era conveniente a concepção de que um histologista é um homem a quem basta colocar sob seu microscópio uma lâmina de cérebro de rato: com isso eles logo apreendiam fatos brutos, fatos indiscutíveis, fatos “prontos”, se assim posso dizer; depois, bastava arquivá-los nas gavetas. (FEBVRE: 1978. P. 105).

Aqui, Febvre desaprova, assim, os critérios de produção empregados pela Escola Metódica, afirmando não bastar apenas encontrar os documentos e relatá-los, seria necessário que o historiador refletisse sobre os fatos humanos, para que não professassem uma submissão aos acontecimentos estudados.

Marc Bloch também busca ampliar a atuação do historiador. Em *Apologia da história, ou, o ofício de historiador* (BLOCH: 2001) procura o conceito de História para esclarecer o campo de atuação dos historiadores, baseado em pressupostos para construção de uma ciência. Primeiramente, o tempo: a história não é uma ciência do passado, mas sim do presente, pois os historiados lidam com problemas do presente, questionam sobre o passado e buscam suas respostas em fragmentos do passado no presente. O estudo do homem no tempo passa a ser objeto central do historiador, não mais os acontecimentos em si; nesse sentido, um método crítico passa a ser aplicado,

sendo necessária a interpretação do pesquisador, buscando sempre a compreensão, pois suas fontes são resquícios de um passado, e a inter-relação dessas fontes se dá através de conclusões intelectuais, e não pela mera organização delas.

Já a chamada segunda geração dos *Annales*, a partir dos anos 1950, aprofunda ainda mais as mudanças na historiografia. Fernand Braudel, principal mentor desta fase, pensa o tempo histórico em três durações, possibilitando diferentes formas de análise para cada uma delas. A curta duração está associada ao factual, ao tempo do jornalista, e segundo o autor “o tempo curto é a mais caprichosa, a mais esmagadora das durações” (BRAUDEL: 1992. P. 46). Quase toda a historiografia permaneceu focada no tempo curto até então, pois, mesmo que Seignobos (SEIGNOBOS: 1938), por exemplo, buscasse escrever uma grande história da França, cujo objeto abordava mais de dois mil anos de história, sua análise permaneceu focada na curta duração relatando os fatos.

Para Peter Burke, na obra *A escola dos Annales* (BURKE: 1997), ao analisar as contribuições de Braudel, principalmente na obra *O Mediterrâneo e o mundo mediterrâneo na época de Felipe II*, mostra que o autor modifica a lógica da história ao ter como tema central um aspecto geográfico, como o mediterrâneo, ao invés de uma figura política importante da época, e para isso utiliza as três durações, uma em cada volume da obra. No último volume, segundo Burke, a curta duração é abordada, mesmo de caráter um tanto quanto factual, essa “narrativa de ventos, contudo, está longe de ser uma história tradicional de ‘tambores e trombetas’, *como pode parecer à primeira vista*” (BURKE: 1997. P. 47). Sua narrativa estava voltada para a busca da compreensão dos eventos, como por exemplo, do ponto de vista da política. O segundo volume é dedicado ao estudo visando a média duração, que analisa a “história mutante da estrutura econômica, social e política” (BURKE: 1997. P. 46), uma história que se modifica através das gerações, que busca compreender as conjunturas, como, por exemplo, um movimento econômico, tal como a ascensão e queda dos preços de algum produto ou uma situação política, como a administração de um reinado. E, no primeiro volume,

é a longa duração que prevalece, também chamada de geo-história, que se revela uma história quase imóvel, que tenta compreender as estruturas mais sólidas da sociedade, que podem levar centenas de anos para se modificar, como por exemplo, o papel de uma rota comercial terrestre na economia, o papel de uma ilha para uma sociedade, em suma, as estruturas mais profundas.

Assim, uma das grandes contribuições de Braudel são as análises na longa duração. Influenciado pelo estruturalismo de Claude Lévi-Strauss, Braudel defende que o tempo longo, ou geográfico, que transcende as gerações, possibilitaria entender as verdadeiras estruturas da história. Com a apropriação de novas tecnologias, como a calculadora e o computador, se tornou possível utilizar largas séries documentais, como estatísticas e variações de preços, permitindo assim, observar e compreender as estruturas da sociedade. Segundo Braudel:

Por *estrutura*, os observadores do social entendem uma organização, uma coerência, relações bastante fixas entre realidades e massas sociais. Para nós, historiadores, uma estrutura é sem dúvida, articulação arquitetura, porém mais ainda, uma realidade que o tempo utiliza mal e veicula mui longamente. Certas estruturas, por viverem muito tempo, tornam-se elementos estáveis de uma infinidade de gerações (...) (BRAUDEL: 1992. P. 49).

Essas estruturas, portanto, trazem à compreensão dos historiadores as regras fundamentais da organização social. Através do estudo das estruturas, pode-se entender a sociedade pela verificação das “oscilações mais lentas que a história conhece” (BOURDÉ; MARTIN: 1990. P. 129) ou das suas permanências. As análises estruturais de longa duração privilegiam os enfoques da economia e da lingüística, por exemplo.

Porém, esta segmentação do tempo não busca a análise isolada da história. Braudel alerta que seria o “único erro (...) escolher uma dessas histórias em exclusão de outras” (BRAUDEL: 1992. P. 53). O papel do historiador é compreender a história em todos os seus aspectos. Para atingir

esse objetivo, é necessário que as ciências sociais se articulem entre si em contribuição mútua. Os diálogos entre essas ciências sociais legitimam a apropriação de conceitos não só da antropologia como também da geografia, comunicação, matemática, etc.

Ao longo desse processo de abertura e transformação do campo da história, com a importância crescente da interdisciplinaridade, a história política teve seu papel desvalorizado, passando a ser, muitas vezes, apenas um elemento auxiliar para a chamada história total. Na década de 1960, por exemplo, o “aspecto político passava a ser um reflexo das injunções econômicas, destituído de dinâmica própria” (FERREIRA, 1992. P. 266). Ainda que novos objetos possam a ser abordados, envolvendo conhecimentos da economia, lingüística, geografia e antropologia com apropriação de informações de outras áreas e de novas tecnologias possibilitaram o acesso a novas fontes “como escritos de todos os tipos, documentos figurados, produtos de escavações arqueológicas, documentos orais, etc.” (LE GOFF: 1998. P. 28).

Já a partir da década de 1970 a história passou novamente por importantes mudanças. Em resposta a uma suposta desumanização da história estrutural, como criticavam muitos historiados, que muitas vezes deixava de lado os homens e se focava apenas nas estruturas. A terceira geração dos *analles*, com historiadores como Jacques Le Goff, em *O Imaginário Medieval* (LE GOFF: 1998), e Michel Vovelle, em *Imagens e Imaginário na História* (VOVELLE: 1997), utiliza o imaginário como enfoque central de suas pesquisas, Philippe Ariès e George Duby organizam a célebre coleção História da Vida Privada (ARIÈS; DUBY (orgs.): 2004) que, anos depois, terá uma edição semelhante no Brasil dirigida por Fernando Novais (NOVAIS: 2004), cujos enfoques passaram a ser o cotidiano das pessoas, sem contudo, voltar ao simplismo factual já muito abandonado. Ainda assim, porém, observa-se que essas edições se subdividem a partir da clássica divisão política das diferentes épocas, no caso francês em antiguidade e alta idade média, baixa idade média e renascença, renascença ao iluminismo, revolução francesa à primeira guerra mundial e pós-segunda guerra mundial. Nesse novo

contexto, pode-se dizer que essa abertura de possibilidades no campo da história também abre caminho para a renovação da história política.

Mesmo tendo perdido grande espaço nas pesquisas da época, o enfoque político não desapareceu completamente. Eric Hobsbawm, por exemplo, ainda na década de 1960, publicou a obra *A Era das Revoluções* (HOBSBAWM: 1996), no qual analisou o século XIX, principalmente a partir de uma conjuntura de reflexos das revoluções francesa e industrial e suas conseqüências para o desenvolvimento dos imperialismos, por exemplo. O autor não enfocou uma política factual, mas buscou analisar como as mudanças da infra-estrutura, das classes dominantes no poder e mudanças nas formas de produção, temas muitas vezes deixados de lado nas clássicas análises políticas, interfeririam na dinâmica da política.

Em *Histórias: novas abordagens*, Jacques Julliard (JULLIARD: 1976. P. 180-196) salientou a importância da história política repensada. O campo político, diz ele, não é um mero simulacro das estruturas, mesmo exaltando que “a história total, que desejaram, teve, entre outros méritos, o mérito de introduzir os homens, com a sua carne e seu sangue, numa história que parecia algumas vezes um teatro de marionetes” (JULLIARD: 1976. P. 182) o autor lamenta que as tantas inovações não tenham se aplicado à historiografia política. A principal medida seria justamente problematizar a história política. Encerra-se definitivamente uma “história política que tinha resposta para tudo porque não fazia perguntas a nada nem a ninguém” (JULLIARD: 1976. P.185) Além da problematização, o historiador da política precisa fazer suas análises observando o longo prazo, em vez do factual, “encarar a temporalidade em que se trabalha sob o ângulo da permanência, e não apenas da mudança” (JULLIARD: 1976. P. 186). A profundidade também é tema de argumentação, uma vez que o importante é a compreensão e o entendimento das relações entre as coletividades organizadas.

O político assim deixa de ser apenas a história do Estado e da organização política formal, mas passa a ser qualquer tipo de organização ou manifestação que interfira no sistema político de alguma forma. Um dos

apontamentos do autor seria o estudo da opinião pública através de fontes como “diversos escritos, livros, brochuras, jornais de que dispõe para o período” (JULLIARD: 1976. P. 189) através da análise de seu conteúdo. Além disso, o autor levanta outras interrogações fundamentais:

“como apurar o grau de representatividade de um escrito e, mesmo, de um conjunto de escritos? De que opinião o jornalista é um reflexo? Da sua? Da opinião de seu jornal? Da opinião de seus leitores? O recurso a critérios objetivos (contagem de palavras, exame das freqüências, cálculo das superfícies por assunto) constitui uma garantia suplementar; tais métodos, no entanto, não dispensam a interpretação, pois nada prova que a importância de um tema, de uma opinião, de um conceito, seja proporcional à sua freqüência (...)” (JULLIARD: 1976. P. 190).

Como se pode observar, o autor alerta para a necessidade de uma maior subjetividade, que ultrapassa em importância a objetividade pura dos antigos historiadores políticos. Mas a objetividade não pode desaparecer, ainda é determinante para o desenvolvimento do método de pesquisa, como na catalogação e seleção de fontes, por exemplo, mas é a interpretação que será a contribuição fundamental do historiador da política.

Desde então, o chamado “retorno” da história política ganhou força com o número crescente de publicações relacionadas ao tema no jornalismo, na economia e nas comunicações. A história também voltou a se interessar cada vez mais por este campo. A esse respeito, por exemplo, René Rémond (RÉMOND: 1996) destaca que:

À medida que os poderes públicos eram levados a legislar, regulamentar, subvencionar, controlar a produção, a construção de moradias, a assistência social, a saúde pública, a difusão da cultura, esses setores passaram, uns após os outros, para os domínios da história política. Com isso desabou a principal objeção a esse tipo de história: como sustentar ainda que o político não se refere às verdadeiras realidades, quando ele tem por objeto geri-las? A prova disso está na atração cada vez maior que a política e as relações com o poder exercem sobre agrupamentos cuja finalidade primeira não era, contudo, política: associações de todos os tipos, organizações socioprofissionais, sindicatos e igrejas, que não podem ignorar a política.” (RÉMOND: 1996. P. 24).

Rémond mostra que a história política não precisa, necessariamente, ser a história dos governantes. Diversos meios culturais interagem com o plano político e os quadrinhos não é uma exceção. Através das representações e suas formas de influência mútua com os imaginários e/ou ideologias os quadrinhos podem atuar politicamente em uma sociedade.

Assim, os campos da ciência história se reabriram para os estudos políticos, mas não a partir de uma simples retomada da historiografia metódica. A apropriação das diversas formas de análise dos historiadores de diversas áreas possibilitou novas formas de pensar o campo da história política, através da humanização e da problematização, como observamos. Uma dessas formas de abordagem é o estudo das representações do poder, muito utilizado por historiadores da política.

1.2. Representação, imaginário e ideologia

Dentro deste contexto de renovação da história política que vem se desenrolando, como vimos, nos últimos anos, diversas novas questões são incorporadas ao arcabouço teórico dos historiadores da política. A nova história política abre espaço para estudos das representações, conceito que por sua vez também se desenvolveu ao longo de muitos anos e que pode ser empregado de formas diversas, como veremos a seguir.

O estudo do imaginário, representações e ideologias passa por um processo de amadurecimento dentro da história, principalmente a partir da terceira geração dos *Annales*. Tais questões e suas relações podem ser percebidas por Georges Duby na obra *As três ordens, ou, o imaginário do feudalismo* (DUBY: 1982), um dos trabalhos pioneiros e mais referenciados entre os historiadores que estudam o imaginário e as representações. Neste estudo, o autor analisa a formação de uma idéia tripartida da sociedade ocidental durante a baixa idade média. Para ele, a organização social da época era dividida entre os que rezam, os que lutam e os que trabalham, respectivamente, o clero, a nobreza e os servos. Ele estabelece uma

articulação entre a ideologia e as formas de representação social, que acabam por criar uma estrutura que mantém as relações de poder entre as diversas classes sociais. Esta estrutura age diretamente sobre a sociedade pois

Reforça articulações normativas, imperativas, que apelam para a ação, a fim de transformarem, de restaurarem ou então tranquilizarem, justificarem. A trifuncionalidade de que falo está ao serviço de uma ideologia (...) (DUBY: 1982. P. 18).

A estrutura ainda possui papel primordial no seu entendimento⁵, mas já abre espaço para análise de outros pontos. As representações agem, segundo Duby, de acordo com as ideologias, mas seus argumentos já averiguam que as representações possuem papel importante sim em uma análise do real, pois deixam de ter um papel meramente ilusório⁶ para ter um estruturante, ou seja, conforme afirma Peter Burke, “Duby apresenta essa imagem [dos três estados] não como simples reflexo da estrutura social medieval, mas como uma representação, com o poder de modificar a realidade que parece refletir” (BURKE: 2008. P. 84).

Neste sentido, Bronislaw Baczko (1985) vai além, e esclarece que existe uma interação entre as representações (imaginário, ideologia, discurso), as estruturas (instituições, classes sociais, mitos) e as formas de ação (repressão, reforma, revolução). Esta interação não qualifica nenhuma destas questões como principal agente transformador e estando as outras como subordinadas, mas cada uma delas possuindo capacidade de influência sobre as demais. O imaginário, ao contrário da ideologia em seu sentido crítico, não é meramente ilusório, pois segundo o autor, há um equívoco por parte dos intelectuais ao afirmar que por muitos anos concordavam com a idéia que

Por detrás dos imaginários, procuravam-se os agentes sociais, por assim dizer, no seu estado de nudez, despojado das suas

⁵ Para uma análise do imaginário através de um enfoque estruturalista renovado, ver: BOIA, Lucien. *Para uma história do imaginário. Verité dès mythes*. Paris: Les Belles Lettres, 1998 (P. 07-43).

⁶ Aqui o termo “ilusório” remete às origens das interpretações da ideologia, onde, segundo Marx aponta em a *Ideologia Alemã* que as ideologias possuem caráter ilusório pois alteram a maneira de compreender os real, escondendo as estruturas e mantendo as relações de poder e dominação inalteradas. Ver: MARX, Karl. *A ideologia alemã*. São Paulo: Martin Claret, 2006.

máscaras, das suas roupagens, dos seus sonhos e representações, etc. Ora, a abordagem cientista não observava realmente esses agentes sociais “desnudados”; era ela que os construía. (BACZKO: 1985. P. 297).

Segundo ele, os imaginários não são meros reflexos (distorcido ou não) de uma sociedade, mas são também construtores desta, que o “real” por detrás das representações acaba por ser uma criação intelectual dos pesquisadores, pois não existe. Baczko reconhece que estas representações possuem uma dinâmica própria, interagindo, como já foi dito, com as estruturas e as formas de ação. Ele continua afirmando que o imaginário

Intervêm ativamente na memória coletiva, para a qual, como dissemos, os acontecimentos contam muitas vezes menos do que as representações a que dão origem e que os enquadram. Os imaginários sociais operam ainda mais vigorosamente, talvez, na produção de visões futuras, designadamente na projeção das angústias, esperanças e sonhos coletivos sobre o futuro. (BACZKO: 1985. P. 312).

Assim, as representações atuam, assim, diretamente nas projeções de mundo das pessoas. Por mais que os imaginários estejam vinculados com o poder, eles podem ser conflitantes entre si, grupos distintos podem formar representações distintas de um mesmo fato, e estas podem ser contraditórias entre si.

Nesse sentido, as representações da realidade são um ponto de discussão importante. Segundo Roger Chartier (CHARTIER: 1996), estas avançaram rompendo com a análise unicamente estrutural braudeliana. A objetividade da análise das estruturas não é suficiente para o estudo das representações, a subjetividade ganha importância uma vez que as representações precisam ser interpretadas. É preciso considerar as representações como matrizes das práticas construtoras do próprio mundo social. Ainda, as representações diferem do conceito de mentalidade⁷, uma vez

⁷ Ainda assim, é importante frisar que uma gama significativa de historiadores contribuiu em diversas áreas da história através do estudo das mentalidades, como, por exemplo, no campo da etno-história, largamente influenciado pelo trabalho de Michel de Certeau. A história das mentalidades busca revelar estruturas mentais comuns entre todas as pessoas de uma sociedade, conforme Le Goff “o nível da história das mentalidades é aquele do quotidiano e do automático, é o que escapa aos sujeitos

que não busca saber aquilo que é comum em todos os membros de uma sociedade, pois a noção de representação coletiva

(...) autoriza a articular (...) três modalidades de relação com o mundo social: de início, o trabalho de classificação e de recorte que produz configurações intelectuais múltiplas pelas quais a realidade é contraditoriamente construída pelos diferentes grupos que compõem uma sociedade; em seguida, as práticas que visam a fazer reconhecer uma identidade social, a exibir uma maneira própria de ser no mundo, a significar simbolicamente um estatuto e uma posição; enfim, as formas institucionalizadas e objetivadas em virtude das quais “representantes” (instâncias coletivas ou indivíduos singulares) marcam de modo visível e perpétuo a existência do grupo, da comunidade ou da classe. (CHARTIER: 1996. P. 56-57).

Esta construção contraditória da realidade pelos diferentes grupos abre margens para conflitos simbólicos entre eles. Portanto, é possível que existam diferentes formas de compreender e atuar dentro uma sociedade seja nas diferentes classes sociais ou nas diferentes gerações. Ao contrário do elemento comum entre todos das pesquisas do imaginário, a representação coletiva prioriza os pontos de choque entre os grupos sociais. As diferentes formas de construção do real são um objeto importante também para o historiador.

Portanto, Nesse contexto de renovação, também a história política passa a se apropriar da idéia de representação em seus estudos. Benedict Anderson (ANDERSON: 2008), por exemplo, analisando a formação das nações estabelece que uma nação, nada mais é do que uma imaginação, pois “mesmo os membros das mais minúsculas das nações jamais conhecerão, encontrarão, ou sequer ouvirão falar da maioria de seus companheiros, embora todos tenham em mente a imagem viva da comunhão entre eles” (ANDERSON:

particulares da história, porque revelador do conteúdo impessoal de seu pensamento, é o que César e o último soldado de suas legiões (...) têm em comum” (LE GOFF: 1995. P 71). Outros importantes autores baseiam suas obras nos estudos das mentalidades, tais como Philippe Ariès e Michel Vovelle.

2008. P. 32). A formação da nação é um fenômeno moderno, e, segundo o autor, se dá em muitos casos através da circulação cultural, por meio de livros, uma literatura comum, uma imprensa comum. Isso acaba criando pontos culturais uniformes que facilitam o reconhecimento entre as pessoas, mesmo que imaginariamente.

Ron Robin, em *The making of the cold war enemy: culture and politics in the military-intellectual complex* (ROBIN: 2001) analisa como os intelectuais, acadêmicos e militares, criam, nos primeiros anos da guerra fria, um inimigo a partir de medos fragmentados do imaginário. Já no seu primeiro parágrafo, o autor afirma que “The nation’s policy makers and military strategists stalked and feared an elusive predator based on suggestion and autosuggestion, the blurring of fact and fiction, and the projection of collective fears and desires”⁸ (ROBIN: 2001. P. 3). Ao longo deste trabalho, o autor analisa as representações do inimigo na propaganda externa para aliados estadunidenses, principalmente no caso coreano.

No Brasil, Eliana de Freitas Dutra, em sua obra *O ardil totalitário: imaginário político no Brasil dos anos 30* (DUTRA: 1997), trabalha com as representações e usos do anti-comunismo durante o governo Vargas no Brasil de 1930. O texto trata como o totalitarismo, através de suas representações demoniza seus inimigos ideológicos através do imaginário para a formação de uma identidade social que normatiza as condutas coletivas. Ainda nessa perspectiva, Rodrigo Patto Sá Motta, na obra *Em guarda contra o perigo vermelho* (Motta: 2002), visa analisar como os diferentes grupos anticomunistas compreendiam os comunistas através de um estudo das formas de representação que criaram deles dentro da imprensa, da literatura, dos jornais, charges e cartazes.

Outra forma de análise das representações é através da relação da história com a literatura. Sandra Jatthy Pesavento, em *O imaginário da*

⁸ Tradução livre: Os criadores da política nacional e estrategistas militares caçaram e temeram um elusivo predador baseado na sugestão e auto-sugestão, um borrão de fato e ficção, e a projeção dos medos e desejos coletivos

Cidade: visões literárias do urbano (PESAVENTO: 1999) defende a importância da literatura para o conhecimento histórico, pois

(...) o escritor de ficção literária também guarda com as “fontes” uma relação de proximidade, pois elas compõem o que se chamaria o seu “referencial de contingência”, que confere plausibilidade ao texto. O historiador busca recriar o que teria se passado um dia, e o escritor de literatura cria um enredo que poderia também ter ocorrido. Nesse sentido, ambas as representações são plausíveis e tratam de convencer o leitor e transportá-lo a um outro tempo, mas só o historiador empenha-se em demonstrar que a sua visão não é apenas “poderia ter sido”, mas “efetivamente foi”. (PESAVENTO: 1999. P. 13)

Assim, a literatura pode trazer uma gama enorme de referências para o historiador. Mesmo criando uma ficção, os romances mostram situações cotidianas de uma época, comuns a muitas pessoas de uma sociedade, dando vida e rostos, mesmo que muitas vezes ficcionais, a uma época.

1.3. Histórias em Quadrinhos como fonte de pesquisa

Entretanto, seja em sua perspectiva política ou cultura, utilizando-se ou não da literatura como fonte histórica, nenhum dos estudos de representação utiliza-se das histórias em quadrinhos. Mas, por que os historiadores nunca buscaram compreender as formas de representação das histórias em quadrinhos, quer fosse por seu possível conteúdo ideológico ou mesmo como um tipo peculiar de literatura?

Considerar os quadrinhos como forma de literatura pode parecer, de certa forma, polêmico. Mas, segundo Álvaro Cardoso Gomes:

Literatura é uma forma de representação, que visa reorganizar a realidade. Nesta reorganização, é preciso considerar dois momentos. O primeiro, referente aos dados que são fornecidos ao artista pelo Universo; o segundo

concerne à transformação desses mesmos dados em linguagem. (GOMES: 1991. P. 17-18)

Nesse sentido, a linguagem de uma história em quadrinhos é muito parecida com a de um romance, enquanto a HQ usa imagens junto com palavras para a construção da narrativa, a chamada literatura mais tradicional usa apenas palavras. A principal diferença entre uma HQ e um romance, por exemplo, está no meio pelo qual sua linguagem chega ao leitor, pois as revistas de quadrinhos possuem diferenciações como *mídia* dos romances, mas não pretendemos analisar os meios em si, mas sim compreender as representações expressas nele. Ainda, Antoine Compagnon afirma que a literatura pode tanto reforçar as formas de dominação confirmando um consenso como afirmar uma dissensão, trazer o novo, uma ruptura (COMPAGNON: 1999). Nesse sentido, todas as formas de literatura podem pensar o mundo de diferentes formas, e suas representações podem ser significativas para uma sociedade, incluindo as HQs.

Retomando ao plano cultural, as diversas pesquisas relacionadas às culturas letrada, popular, artística, e de massas, excluem os quadrinhos de seus objetos. Esse “esquecimento” dos quadrinhos talvez possa ser atribuído ao equívoco constante de considerá-los uma forma de arte menor, uma mera distração lúdica infanto-juvenil. Ao contrário disso, porém, como indica Roberto Eliseu dos Santos, as HQs pertencem à outra forma de cultura, que designa

(...) os produtos culturais industrializados e veiculados pelos meios de comunicação, não esconde sua natureza comercial e sua orientação voltada para o entretenimento, mas também é flexível o suficiente para possibilitar a compreensão desse fenômeno cultural que catalisa manifestações culturais diferentes e torna os bens culturais contemporâneos ícones reconhecidos universalmente. (SANTOS: 2002. P. 45).

Esse reconhecimento universal, característico da chamada cultura pop, cria ícones como Superman, Darth Vader e Sonic, fazendo com que mesmo diversas pessoas que não costumam ler quadrinhos e mal assistiram aos filmes de Guerra nas Estrelas ou jogam videogame, consigam reconhecê-los, estando assim, relacionados com seu cotidiano. Nesse sentido, Sonia M. B. Luyten (LUYTEN: 2005) acrescenta que:

A cultura pop é um poderoso reflexo da sociedade na qual vivemos e não se restringe somente ao aspecto estético, mas desempenha papel importante atingindo da mesma maneira todas as pessoas em um sentido cultural mais amplo (LUYTEN: 2005. P. 17).

Este reflexo da sociedade, conforme evidencia a autora, dá à cultura pop, e conseqüentemente às HQs, um aspecto por muito ignorado, no qual os quadrinhos são manifestações culturais válidas e socialmente valorosas, não estando, necessariamente, submetidos aos ditames da Indústria Cultural, como normalmente é atribuído. Essas críticas aos quadrinhos como mídias sem nenhuma profundidade que mantêm as relações de dominação, estão ligadas ao pensamento da Escola de Frankfurt.

Apesar de heterogênea, os pensadores da Escola de Frankfurt tinham como objetivo *“a crítica e a subversão da dominação em todas as suas formas”* (BOTTOMORE: 2001. P 127). Intelectuais da teoria crítica buscam desvendar as ideologias para compreender as relações assimétricas de poder, que se dá através da fragmentação do trabalho e do conhecimento, pela relação íntima que existe entre quem domina o processo produtivo e quem controla o Estado. Assim, produções culturais, tais como as HQs, reforçariam sistematicamente os processos de dominação e alienação.

Max Horkheimer e Theodor Adorno (ADORNO: 2002) a partir da década de 1930, através da teoria marxista, dentro da corrente da teoria crítica, aplicam a lógica industrial nos meios culturais. A fragmentação do trabalho, tal qual na fábrica pesada, provoca alienação nos meios culturais, levando a uma produção cada vez mais vazia de conteúdo, servindo ao interesse das classes dominantes, subjugando intelectualmente seus dominados, transformando todos em uma massa uniforme e acrítica, passiva às mensagens produzidas. A cultura de massa astuciosamente controla o tempo de lazer do trabalhador para controlá-lo através da regularização de sua vida pela unidade de produção. Assim, toda forma de cultura produzida através de investimento do grande capital, como cinema, jornais e os quadrinhos, está de alguma forma atuando pela dominação e manutenção do estado burguês.

Este debate da indústria cultural vai se refletir nas poucas pesquisas sobre quadrinhos. Ariel Dorfman e Armand Mattelart na obra *Para ler al Pato Donald* (DORFMAN; MATTELART, 1972) produzem um dos primeiros trabalhos sobre quadrinhos de grande difusão, condenando as HQs como instrumentos de alienação e manutenção do Estado burguês. A tese central da obra aponta para uma intenção estadunidense de colonizar a imaginação das crianças⁹ latino-americanas através dos quadrinhos Disney. Porém, mais recentemente, este entendimento do papel de simples instrumento de dominação vem sendo criticado e alternativas se abrem para sua compreensão. *Apocalípticos e Integrados*, de Umberto Eco (ECO: 2006), cria um novo paradigma interpretativo para a cultura de massa¹⁰, buscando analisá-la sob estas duas perspectivas, como indica o título de sua obra. O primeiro grupo é formado pelos apocalípticos, aqueles influenciados pela Escola de Frankfurt e principalmente Dwight MacDonald, que, segundo o autor, “sua crítica representa, talvez, o ponto mais equilibrado que se alcançou no âmbito dessa polêmica” (ECO: 2006. P. 37). Este autor segmenta a cultura em três níveis: alta, caracterizada pela erudição; média ou pequeno-burguesa, assinalada pela mediocridade da alta cultura, como por exemplo, *O Velho e o Mar*, de Hemmingway; e, por fim, a baixa ou *masscult*, cujos exemplos são “as histórias em quadrinhos, a música gastronômica tipo rock’n roll, ou os piores filmes de TV” (ECO: 2006. P. 37).

Das diversas “*peças de acusação*” (ECO: 2006. P. 40) contra a cultura de massas levantadas pelo autor, podem-se destacar que os *mass media* seriam criados para um grupo heterogêneo, mas seu conteúdo busca homogeneizar; estaria sujeito à “lei de oferta e procura” dando ao público aquilo que ele quer, ou pensa querer através das campanhas publicitárias; formaria uma visão acrítica do mundo; utilizaria ícones de fácil compreensão e criaria tipos que reduzem a individualidade.

⁹ Pode-se perceber uma certa simplificação do autor em identificar os quadrinhos Disney com público unicamente infantil.

¹⁰ Na época de sua primeira edição, em 1964, o termo “cultura pop” ainda não existia, mas o trabalho de Umberto Eco é apropriado por diversos autores que abordam o tema.

Na outra esfera, a dos integrados, estariam aqueles que defendem a cultura de massas, como Ernst Dichter, cuja interpretação nada mais é do que “um mascaramento ideológico de uma estrutura econômica” (ECO: 2006. P. 43). Os principais apontamentos desta linha defendem que os *mass media* não são típicos de um regime capitalista, mas fruto de um regime democrático onde todo o cidadão participa e consome por igual; massificando a informação oferecendo um acervo vasto e barato ao alcance de todos.

Por fim, Eco submete as duas interpretações a uma crítica que busca estabelecer um novo paradigma. O erro fundamental dos apocalípticos, segundo o autor, seria “pensar que a cultura de massa seja radicalmente má, justamente por ser um fato industrial, e que hoje se possa ministrar uma cultura subtraída ao condicionamento industrial” (ECO: 2006. P. 49). E ainda, o principal equívoco dos integrados seria “afirmar que a multiplicação dos produtos da indústria seja boa em si, segundo um ideal homeostase do livre mercado, e não deva submeter-se a uma crítica e a novas orientações” (ECO: 2006. P. 49).

Estas afirmações, segundo Eco, estão erradas porque buscam responder a problemática de se seria “bom ou mau que exista uma cultura de massa” (ECO: 2006. P. 49), enquanto a pergunta mais importante a ser resolvida seria

“(…) do momento em que a presente situação de uma sociedade industrial torna ineliminável aquela forma de relação comunicativa conhecido como conjunto dos meios de massa, qual a ação cultural possível a fim de permitir que esses meios de massa possam veicular valores culturais?” (ECO: 2006. P. 50)

O problema da indústria de massa é que ela está relacionada com um grupo econômico que produz aquilo que pensa que os consumidores gostam, com fins lucrativos. Mas o aparecimento de obras críticas e coleções baratas mostram o papel da comunidade cultural dentro da indústria de massa.

Os grupos econômicos, apesar de controlarem o processo de produção da cultura de massa, não criam de fato o conteúdo dessas obras.

Não são os escritores que controlam as prensas da indústria dos *paperback*, nem os diretores e roteiristas de cinema agenciam a replicação de seus filmes, e muito menos, os autores de HQs que controlam as tiragens e distribuição de suas obras, mas são essas pessoas que criam o conteúdo dos *mass media*. Assim “ao nível dos valores culturais não se verifica cristalização reformista mas tão-somente a existência de processos de conhecimentos progressivo, os quais uma vez abertos, não são mais controláveis por quem os desencadeou” (ECO: 2006. P. 52).

Nesse sentido, Wellington Srbek (SRBEK: 2006) mostra que alguns produtos da indústria cultural escapam da sua lógica, onde se destaca “o cinema de autor, a boa música, a alta literatura, o quadrinho-arte” (SRBEK: 2006. P. 9), que mesmo estando dentro dos princípios da reprodutibilidade técnica, “podem nos propor novos signos e uma estética original, recriar e criticar os modelos culturais, levar-nos a descobrir novos aspectos de nosso mundo dos quais nem sequer suspeitávamos, podem, enfim, propor uma **experiência única**” (SRBEK: 2006. P. 9).

Assim, a possibilidade dos quadrinhos terem seu conteúdo livre das arbitrariedades impostas pela lógica da indústria cultural, conforme afirma Umberto Eco junto com a experiência única destacada por Srbek que separa o conteúdo dos quadrinhos de seu meio, dá às HQs uma relevância até então ignorada. Através delas um grande número de idéias e pontos de vistas podem se propagar e participar da formação simbólica de seus leitores. Nesse sentido, algumas obras relacionadas com os meios de comunicação de massas, ou MCMs, ganharam uma perenidade inesperada. Conforme afirma Roberto Eliseu dos Santos:

Alguns teóricos consideram uma contradição – até mesmo uma heresia – considerar um produto, uma mercadoria consumível e descartável, “alienante” e de gosto duvidoso, como obra de arte. Seria impossível, para esses acadêmicos, conciliar uma produção massiva, de consumo popular, com rígidos critérios que definem a real manifestação artística. No entanto, para espanto de eruditos e críticos, vários desenhistas e roteiristas de quadrinhos são considerados mestres (...) (SANTOS: 2002. P. 40).

Assim, este grupo de autores de quadrinhos estaria criando obras intelectuais que escapam da efemeridade, não estando disponível para os leitores apenas durante um mês, pois muitos quadrinhos acabam ganhando espaço nas prateleiras das livrarias, sendo o acesso do leitor possível a qualquer momento. Além disso, autores de destaque como Alan Moore, Art Spiegelman, Neil Gaiman e Frank Miller trabalham, muitas vezes, de forma autônoma, não se restringindo a imposições editoriais. Essa não imposição é possível graças ao custo relativamente baixo das HQs, comparado aos altos orçamentos do cinema ou da televisão, por exemplo. Assim, considerando-se a relevância que os quadrinhos vêm adquirindo, ele também passa a ser uma fonte proeminente para os estudos em ciências sociais. Seus diversos enfoques possibilitam múltiplas formas de análise da sociedade, tomando por exemplo os quadrinhos estadunidenses de super-heróis, pode-se criar uma série de objetos de pesquisas como: o papel dos quadrinhos no esforço de guerra durante a segunda guerra mundial, o reflexo do macarthismo nos quadrinhos, os negros nos quadrinhos durante as décadas de 1960-70, as mudanças editoriais nas HQs pós 11 de setembro de 2001. Os exemplos citados abordam apenas questões relacionadas à política, mas reunindo as diversas abordagens pode-se criar um riquíssimo nicho para indagações, conforme discutiremos mais adiante, no próximo capítulo.

Entretanto, não sem dificuldades as HQs alcançariam a arte. Waldomiro Vergueiro (VERGUEIRO *IN*: LUYTEN: 2005) explica que o próprio meio não colaborava para que se formasse opinião positiva dele, seu papel barato, enredos absurdos com heróis fantasiados e cores berrantes afastariam diversas pessoas não familiarizadas com os quadrinhos. Segundo o autor:

Foi necessário que as artes plásticas começassem a utilizar recursos das histórias em quadrinhos em suas obras – como nos trabalhos de Roy Lichtenstein e de Andy Wharol – e que nomes respeitados do mundo artístico se confessassem influenciados pelas histórias em quadrinhos – como Orson Welles, Luiz Buñuel e Frederico Felini – para que o mundo intelectual passasse a dar um pouco mais de atenção a elas (VERGUEIRO *IN* LUYTEN: 2005. P. 17).

Uma vez alcançado o reconhecimento como forma de arte para alguns, e, principalmente, tendo perdido o *status* de cultura inferior para muitos, as HQs possibilitam novos tipos de análises, uma vez que os quadrinhos transmitem mensagens aos leitores através de suas representações e visões de mundo. Por mais que abordem assuntos muitas vezes difíceis de compreender e perceber essa relação com seu tempo – como super-heróis, ficção científica, fantasia, animais falantes – ainda assim, os bons quadrinhos o fazem, tal como em outras formas de produção cultural, a exemplo do cinema. Este é o caso do diretor Ingmar Bergman, em *O Sétimo Selo*¹¹ – filme que mostra, na baixa idade média, o retorno de um cruzado à sua terra natal assolada pela peste negra que dizima a população, mas ainda denuncia um perigo contemporâneo à sua produção: as armas atômicas, com clímax em uma partida de xadrez do protagonista com a morte, na qual a personagem principal busca retardar o máximo possível o fim do jogo, mesmo sabendo que ao fim a morte venceria – diversos quadrinhos trazem em suas páginas uma forte crítica à nossa sociedade, que, mesmo que escondida atrás de uma roupa colante, não pode ser, a nosso ver, descartada pela historiografia.

1.4. Reflexões sobre o conceito de História em Quadrinho e sua organização

O primeiro a teorizar sobre os quadrinhos foi Will Eisner enquanto lecionou na *School of Visual Arts* de Nova York entre 1972 e 1973. Segundo o autor, em *Quadrinhos e Arte Seqüencial* (EISNER: 2001), as HQs seria um dos principais veículos da Arte Seqüencial, que englobaria também os desenhos animados e o cinema. A sua principal característica é a transmissão de mensagens através de imagens em seqüência¹². Apesar de não deixar claro,

¹¹ BERMAN, Ingmar. *O sétimo selo*. Suécia: 1956.

¹² A idéia de imagens em seqüência no cinema e nas animações, para o autor, se justifica por seus meios de reprodução, através da projeção de quadros individuais em alta velocidade (24 quadros por segundo), sendo a percepção de movimento uma ilusão de ótica.

para o autor as HQs se destacam por se tratar do meio onde a arte seqüencial se mantém mais autoral, possibilitando criar narrativas sem limitações, ao contrario do cinema, por exemplo, onde, ao menos na época, sem os efeitos digitais, os *scripts* ainda precisavam se basear nas possibilidades materiais da época para se fazer o filme, enquanto nos quadrinhos, bastavam alguns traços.

Seu estudo ainda mostra que as HQs possuem características próprias e se distanciam das outras formas da arte seqüencial, como, por exemplo, cinema e animação, conforme o próprio autor explica:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (...) e as regências da literatura (...) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER: 1999. P. 8).

Essa interação verbal e visual leva o leitor a uma experiência menos passiva do que o cinema, por exemplo, pois, a cada quadro, ele se obriga juntar as cenas em sua imaginação. Assim, diferentemente dos filmes, nas HQs o enredo não se desenvolve apenas diante dos nossos olhos, mas também na nossa imaginação.

O autor segue afirmando que os quadrinhos utilizam símbolos e formas de expressões que se repetem e se tornam facilmente reconhecíveis para expressar idéias, tornando-se assim uma linguagem. Eisner, portanto, separaria as HQs das outras mídias. Para justificar seu ponto de vista o autor debate os diversos aspectos de uma história em quadrinhos, principalmente a questão da imagem e do tempo¹³.

A imagem é a principal característica de uma HQ, mas esta deve ser desenvolvida com cautela para que possa ser compreendida. É necessário

¹³ As outras características não foram citadas por se tratar de conteúdo mais técnico voltado aqueles interessados em produzir quadrinhos como: técnica de desenho, enquadramento, anatomia, etc.

que exista uma comunidade de experiências¹⁴ entre autor e leitor e “se desenvolva uma interação, pois o artista está evocando imagens que estão armazenadas nas mentes de ambas as partes” (EISNER: 1999. P. 13). A imagem pode, ainda, se transformar em palavra escrita e vice-versa. O próprio texto inserido nos quadros pode interagir com a imagem na narrativa, não sendo apenas um meio auxiliar de expressão.

O tempo é outra dimensão de grande importância para a narrativa em quadrinhos. É através do controle do tempo por meio gráficos que o autor cria uma história. O tempo é mensurado nas HQs através do uso dos quadros, repetindo-os ou ordenando-os de maneira que a ação se desenrole no ritmo estipulado. Os balões com as falas também podem se tornar um mecanismo de controle do tempo, variando o tamanho das letras e balões para prender o leitor por mais tempo no quadro e desacelerar sua leitura ou com falas curtas para obter o efeito inverso, como se pode ver abaixo:

¹⁴ Essas comunidades de experiências seriam os pontos em comum das visões de mundo das pessoas. Pessoas de uma mesma sociedade possuem diversas experiências em comum, assistem às mesmas notícias na televisão, filmes, freqüentam locais, governos, etc.

Figura 1 – Controle do tempo em A Força da Vida



(EISNER: 2007)

Acima, Eisner dá grande destaque aos balões e movimentos sutis da personagem, mantendo sua posição nos quadros finais, utilizando apenas um afastamento do enquadramento, prendendo o leitor e transmitindo uma noção de tempo que se desenrola lentamente.

Além disso, em sua obra seguinte, *Narrativas Gráficas de Will Eisner* (EISNER: 2005), o autor aborda questões referentes à interação entre a obra e o leitor e ao processo de desenvolvimento criativo, focado principalmente no momento no qual o roteiro é transposto para a forma de HQ em outras palavras, a relação escritor e desenhista.

A interação entre a HQ e o leitor, segundo Eisner, é uma das principais peculiaridades dos quadrinhos em relação a outras formas de comunicação. O leitor possui um grande poder de controle sobre a leitura, podendo adiantar ou voltar páginas para recapitular, olhar o último quadro na

virada da página ou reordenar os quadros, enquanto o cinema, por exemplo, deixa o espectador preso à cadeira passivamente. Já a literatura tradicional também pode proporcionar a ida e vinda do leitor, mas com agilidade muito menor. Nesse sentido, as HQs não retêm o leitor através de revelações abruptas. É necessária capacidade de leitura e participação do leitor através de seus conhecimentos prévios para que se crie um elo entre leitor e autor. Segundo Eisner, “o quadrinista é obrigado a inventar imagens que se conectem à imaginação do leitor” (Eisner: 2005. P. 76). Para tanto, os autores de quadrinhos devem se apropriar de temas que estejam relacionados com o cotidiano de seus leitores. O trecho a seguir ajuda a esclarecer esta idéia:

Figura 2 – Possibilidades de leitura em *V de Vingança*



(LLOYD; MOORE: 2006 P. 193)

O exemplo anterior possibilita ao menos duas leituras, mesmo o leitor mais purista irá imediatamente observar os três quadros à esquerda, para só em seguida fazer a leitura da esquerda para a direita, quadro a quadro. Essa possibilidade de múltiplas leituras é uma das peculiaridades dos quadrinhos. Também se pode perceber o uso de imagens que o leitor reconhece sem dificuldades, como o mercado, a força policial, o homem se alimentando ou, por exemplo, comunicado por meio de um megafone.

Para criar essa ligação é fundamental entender o processo de desenvolvimento criativo. O importante na criação de uma HQ é o desenvolvimento de um conceito e sua ordenação a partir de um roteiro que será transposto pelo ilustrador para se chegar ao produto final. Quanto menos ruído nesse processo melhor, e por isso, segundo Eisner, “o ideal de escrita ocorre quando escritor e artista são a mesma pessoa” (Eisner: 2005. P. 115).

Assim, a obra de Will Eisner teorizou pela primeira vez os quadrinhos possibilitando sua separação de outras formas de comunicação como cinema, desenhos animados e charges. Seus estudos influenciaram toda uma geração de autores e estudiosos das HQs no aprimoramento da criação dos quadrinhos no sentido de explorar formas narrativas que somente as histórias em quadrinhos poderiam assumir¹⁵.

Por muitos anos os estudos de Eisner orientaram teoricamente a imensa maioria das pesquisas relacionadas aos quadrinhos. Mas, a partir do início da década de 1990, Scott McCloud irá avançar nas análises das HQs, ainda que Eisner continue a ser seu ponto de partida. Em sua obra *Desvendando os Quadrinhos* (McCLOUD: 2005) o autor busca compreender o que são os quadrinhos, independente de outras formas de mídia, conceituando-os como “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”¹⁶ (McCLOUD: 2005, P. 9), ou seja, é a organização de imagens colocadas em uma seqüência que busca transmitir uma mensagem ao leitor, evitando assim um equívoco corriqueiro de “atirá-las à vala comum” quadrinhos

¹⁵ É fundamental destacar que Will Eisner além de teorizar, pôs em prática suas teorias. Eisner é autor de diversos títulos de grande sucesso e respeito não só entre quadrinistas, tais como *Spirit* e *Contrato com Deus*, obras nas quais explorou ao máximo suas teorias rompendo com os paradigmas estabelecidos pela indústria dos quadrinhos na época, por exemplo, criando o conceito de *Graphic Novel* – HQ criada para ser vendida ao público por meio de livrarias, não mensal – ou desenvolvendo temas não usuais ambientado em cortiços, representando suas experiências pessoais.

¹⁶ O conceito diferencia as HQs de todas outras formas de expressão que conceitos vagos como *imagens justapostas* poderiam abranger (pois até mesmo palavras escritas são imagens justapostas). (McCLOUD: 2005)

com desenhos animados, pop art, charges, super-heróis, que, apesar de possuir uma relação bastante estreita, não são a mesma coisa.

A partir da formulação do conceito e de uma pequena explanação acerca de uma origem remota dos quadrinhos¹⁷, McCloud aprofunda as análises de Eisner sobre a importância de que o leitor reconheça através de seu conhecimento aquilo que lê nas HQs. Este reconhecimento se dá através de ícones¹⁸, uma vez que quadrinhos nada mais são do que uma cópia impressa de ilustrações, e, se não houver reconhecimento do espectador a ponto de dar sentido aos ícones utilizados, a interação entre obra e leitor sofrerá ruídos.

Em seguida o autor faz um estudo da dinâmica das mudanças de quadros, ou seja, a ligação entre eles¹⁹. A relação entre os quadros pode ser de seis formas: quadro, ação, tema, cena, aspecto ou *non-sequitur*²⁰. Cada tipo de relação quadro-a-quadro requer uma capacidade maior de conclusão do leitor para ser compreendida.

Nesse sentido, transição de quadro, ou momento, utiliza imagens semelhantes para, normalmente, fazer uma aproximação ou afastamento ou, ainda, estender o tempo no enredo, pois desacelera o ritmo da narrativa, como demonstrado a seguir:

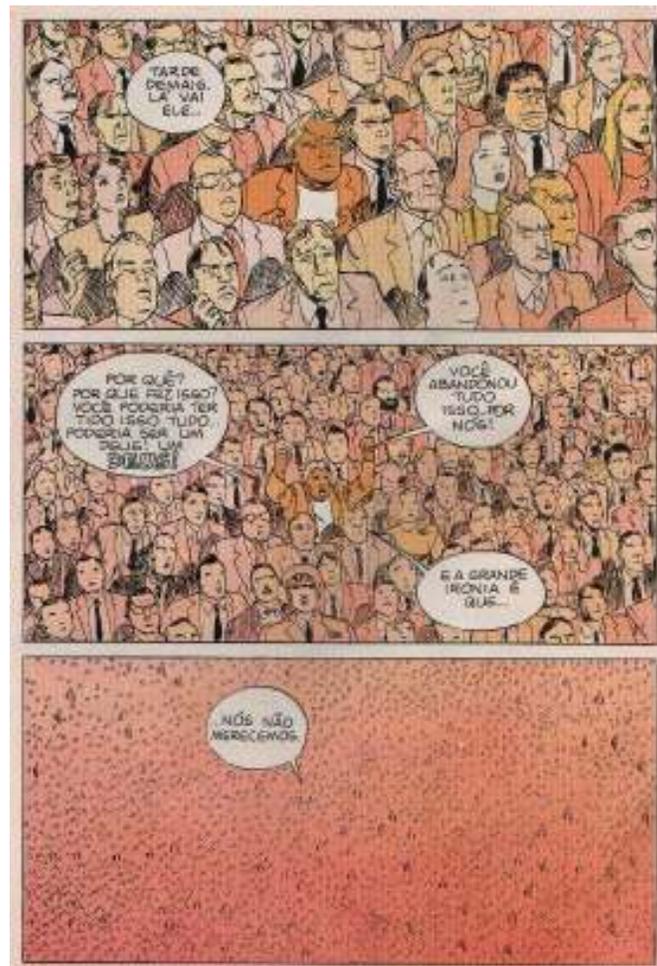
¹⁷ O autor defende que as pinturas dos povos pré-colombianos, a tapeçaria Bayeux Tapestry e pinturas egípcias se enquadrariam dentro do conceito formulado, dando às HQs uma origem mais remota do que o fim do século XIX. (McCLOUD: 2005)

¹⁸ Segundo McCloud, ícone seria *qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou idéia*. (McCLOUD: 2005. P. 27)

¹⁹ Moacyr Cirne, já em 1972, na obra *Para ler os quadrinhos* (CIRNE: 1972), observou três tipos de cortes de cenas: espacial, temporal e espaço-temporal.

²⁰ Devido à raríssima incidência de transições *non-sequitur*, que não ocorre em nenhum momento nas HQs utilizadas, a não ser em raras obras experimentais, não utilizaremos um exemplo. Estas formas de transição não mantêm nenhuma relação lógica aparente para a narrativa entre os quadros, buscando chamar a atenção ou causar espanto no leitor.

Figura 3 – Transição por quadro ou momento em Surfista Prateado

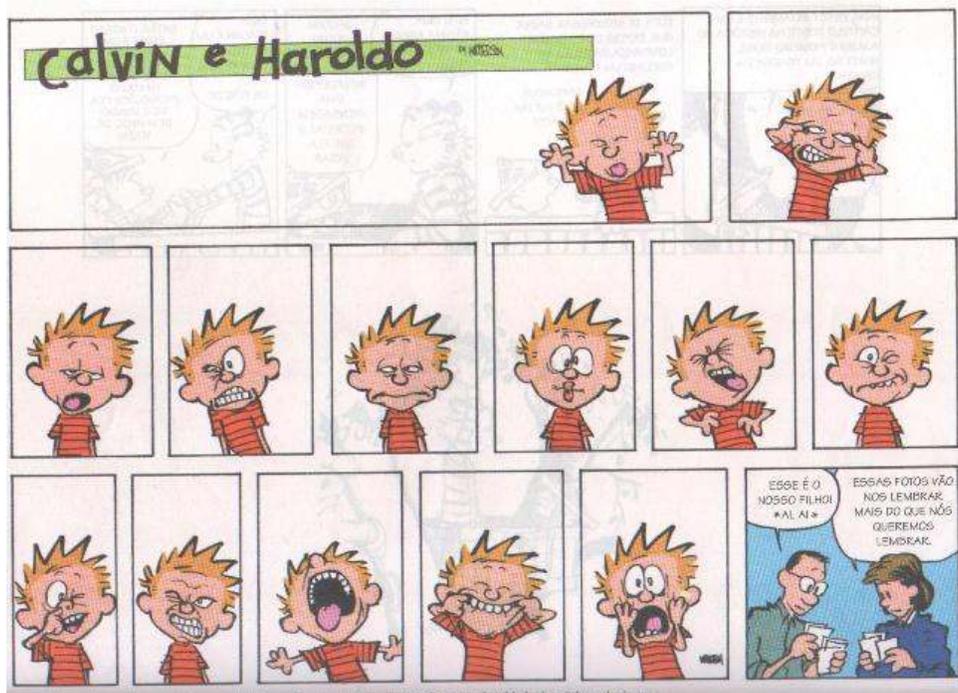


(Graphic Novel 11: Surfista Prateado, 1989)

Aqui os autores utilizam a transição de momento para afastar o enquadramento, que inicia centrado em uma personagem em meio de algumas pessoas, até que ela se perca no meio da multidão. Este tipo de passagem de quadros requer pouca atenção do leitor, pois seu entendimento é de fácil assimilação.

Já a transição de ação faz com que o leitor reconheça as mudanças nas cenas através do movimento de uma personagem, objeto, etc. como se pode observar na tira de Bill Watterson:

Figura 4 – Transição por ação em *Calvin e Haroldo*



(WATTERSON: 1996. P. 50)

Com exceção da última, todas as transições de quadros do exemplo acima são de ação. Esta forma de condução é a mais freqüente dentro de uma HQ de super-heróis, por exemplo e é utilizada para conduzir de maneira clara e limpa.

Tanto as passagens de momento quanto as de ação, requerem pouca capacidade conclusiva para o entendimento. Já a transposição por tema procura mostrar diferentes aspectos de uma mesma cena, o intervalo de tempo entre os quadros seria mínimo, como mostra a passagem a seguir:

Figura 5 – Transição por tema em *Sandman*



(GAIMAN: 2005. P. 43)

As passagens de quadros mostram diversos ângulos da trama em um curto intervalo de tempo, permanecendo dentro de uma mesma cena. Primeiro o avião, depois o seu interior, focando diferentes ângulos de um mesmo ambiente. Os três últimos quadros sugerem a proximidade entre as personagens, poderia ser um quadro único, mas o autor separou-os como recurso de estender o tempo, ainda que este permaneça curto.

Já na transição por cena o intervalo de tempo, e possivelmente espaço, entre as cenas pode ser enorme, como se observa a seguir:

Figura 6 – Transição por cena em *Persépolis*



21

(SATRAPI: 2007. P desconhecida²²)

No exemplo acima, as barras vermelhas destacam os momentos de transição por cena. As alterações bruscas no tempo e no espaço são as principais características desta forma de passagem, o que requer do leitor um maior nível de atenção, exigindo um “raciocínio dedutivo” (McCLOUD: 2005. P

²¹ Marcas vermelhas nossas.

²² As paginas do livro não são numeradas.

71) para a leitura. O tempo transcorrido entre o primeiro e o último quadro pode ser de algumas horas na história, mas entre a redação da carta e a sua leitura supõe-se ao menos alguns dias.

Já na transição por aspecto, o tempo também é reduzido, quase congelado, mas diversos aspectos são mostrados como podemos verificar a seguir:

Figura 7 – Transição por aspecto em *V de Vingança*



(LLOYD; MOORE: 2006. P. 179)

Neste trecho, observam-se três diferentes aspectos quase que simultaneamente primeiro uma visualização geral de um homem sentado em frente ao computador, seguindo para sua expressão para finalizar no conteúdo na tela do computador.

Além disso, em sua primeira obra, McCloud aborda temas de carácter mais técnico dos quadrinhos como movimento, traço, roteiro e cor²³, mais voltados para os estudiosos da forma, por exemplo.

Enfim, as pesquisas com HQs podem abrir um nicho promissor de estudo para os historiadores. Compreender em quais campos da história poderiam se utilizar os quadrinhos foi a primeira etapa deste capítulo, através de uma breve análise da evolução da historiografia dos últimos anos, que

²³ Aborda mais o aspecto tecnológico das cores e como elas transformaram as HQs. Para análises a partir das cores, ler: FARINA, Modesto. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. São Paulo: Edgard Blücher, 1986.

possibilitou uma abertura nos campos da história cultural e da história política. O segundo momento procurou estabelecer a maneira como as HQs podem ter relevância no estudo da história, se enquadrando no estudo das representações, por exemplo e, superando alguns preconceitos relacionados a teóricos da indústria cultural ou desconhecedores do meio. Por fim, buscou-se compreender o que são as histórias em quadrinhos, como são produzidas e pensadas, além de uma breve explicação de seu funcionamento como transmissor de mensagem.

Portanto, podemos concluir que os quadrinhos nos dão sim o testemunho de uma época. Algumas dessas HQs são consideradas verdadeiras obras de arte, não só pelo seu aspecto estético, mas também pela sua capacidade de influência e perenidade que adquirem. *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* são obras que sobrevivem ainda hoje como referência nos quadrinhos do gênero, ao contrário da maioria das obras contemporâneas a suas publicações, possuindo um conteúdo intrinsecamente ligado à sua época e com posições ideológicas muitas vezes contrárias às de sua editora. No próximo capítulo, buscaremos analisar essas HQs e a Guerra Fria em sua época.

2. HQs e suas Histórias

Este capítulo tem por objetivo esboçar, de um modo geral o histórico das HQs, identificando as principais influências de *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*, especificamente no que se refere ao gênero de super-heróis, bem como os quadrinhos de horror e *underground*. A seguir, temos ainda por objetivo fazer uma análise do enredo e das personagens de *Watchmen* e *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, inserindo-as no contexto de crise da Guerra Fria nos anos 1980.

Em geral, as HQs possuem uma história peculiar e desconhecida até mesmo para muitos de seus leitores, o que reforça a importância de se compreender sua história, mesmo que brevemente, ainda mais quando estas são incorporadas como fonte de pesquisa para um estudo de cunho acadêmico. Em primeiro lugar, portanto, deve-se esclarecer que as HQs não são um fenômeno homogêneo. Diferentes tipos de HQs surgiram em diferentes partes do mundo. Os super-heróis são apenas um gênero entre inúmeros outros. Além dos conhecidos quadrinhos norte-americanos de super-heróis, pode se citar também os *mangás* orientais (Japão e Coréia), surgidos após a segunda guerra mundial (BARBOSA *IN*: LUYTEN: 2005); também devemos lembrar dos álbuns de quadrinhos francófonos que surgiram antes mesmo dos tão famosos super-heróis, como as tiras *Tintin* de Hergé, as quais posteriormente seriam publicadas em diversos álbuns. Neste sentido, Hergé acaba por fazer escola e os álbuns em quadrinhos na Europa abrem portas, principalmente durante a década de 1960, para quadrinhos como *Asterix* de Albert Uderzo e René Goscinny, ou o italiano Hugo Pratt e sua *Balada do Mar Salgado* (PATATI; BRAGA: 2006).

Argentina e Brasil também se incluem na história dos quadrinhos. No Brasil, as primeiras HQs chegam por volta de 1905 com a primeira edição de *Tico-Tico* e ganham força com a enorme disputa entre os dois principais editores de quadrinhos na época, Adolf Eisen e Roberto Marinho (JUNIOR:

2004) ²⁴. Já durante a década de 1960 como não, citar *Mafalda*, do argentino Quino, e sua acidez sobre a classe média, os costumes, a ditadura, ou então o ápice das HQs infantis de Maurício de Souza e sua *Turma da Mônica*, que já formou gerações folheando suas páginas (MOYA: 2003)?

Mas são os quadrinhos de super-heróis que irão conquistar os corações e mentes de inúmeros leitores de várias gerações ao redor do globo. Nesse sentido, considerando-se ainda que *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* se incluem nesse gênero, daremos a seguir um maior enfoque ao desenvolvimento dos quadrinhos de super-heróis durante o século XX, especialmente ao período de meados da década de 1950 até a década de 1980, que teve um relevante papel nesse processo.

Antes disso, deve-se ainda esclarecer que, de uma forma quase consensual, os autores dividem a história dos super-heróis em três diferentes fases. A “era de ouro” iniciada em 1938 com o aparecimento de *Superman*, leva esse nome pois foi a época que os quadrinhos do gênero atingiram vendas astronômicas, encerrando-se em 1954, com a crise dos quadrinhos associados ao aumento da delinquência juvenil, como veremos adiante. A “era de prata”, que se iniciou em 1956, foi marcada com a reformulação das HQs de super-heróis, além da implantação de um código de censura. Esta fase se encerra em meados da década de 1970, existindo algumas discordâncias entre qual seria o marco da mudança para a “era de bronze”, que ocorre devido a uma crise no mercado editorial no gênero de super-heróis, tal como ocorreu ao fim da segunda guerra mundial, com o fechamento de diversas editoras e uma queda nas vendas e se estenderá até o final dos anos 1980, incluído nesse período as HQs *Watchmen* e *Batman – O Cavaleiro das Trevas* (GUEDES: 2008).

²⁴ Sobre os quadrinhos no Brasil, também ver: SILVA, Diamantino da. *Quadrinhos dourados: a história dos suplementos no Brasil*. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2003.

2.1. A Guerra Fria e os Quadrinhos

As histórias em quadrinhos surgem ao fim do século XIX²⁵, oriundas principalmente das charges, publicadas em jornais estadunidenses e distribuídas largamente através dos *syndicates* - corporações detentoras de direitos de imprensa para distribuição de material para jornais de todo mundo. Em geral, os estudiosos das HQs consideram *Yellow Kid*, de outubro de 1897, como seu marco inicial, outros, porém, consideram algumas xilogravuras francesas do século XIX ou então *Max und Moritz* do alemão Wilhelm Busch, de 1866, como quadrinhos. De qualquer modo, será a partir das publicações nos jornais estadunidenses que os quadrinhos terão continuidade e se tornarão conhecidos (MOYA: 2003).

Nesses primeiros quadrinhos, personagens como *Yellow Kid* e *Little Nemo*, com suas viagens pelos sonhos e o inconsciente, impulsionaram as HQs com histórias divertidas²⁶ e simples, com público variado, desde crianças até adultos. Em poucos anos, já nas décadas de 1920 e 1930, os quadrinhos estão em praticamente todos os jornais populares norte-americanos. Autores como Lee Falk, com *Fantasma* e *Mandrake* são conhecidos e reconhecidos, possibilitando assim, a manutenção profissional exclusiva de artistas com as HQs.

Nem mesmo a depressão econômica pós-1929 impediu o aumento dos quadrinhos dentro dos jornais, que em muitos casos ganham caderno próprio apresentando, entre outras histórias, Tarzan e Buck Rogers. Segundo Stephen Krensky, isso pode ser explicado porque

For many people, the economic depression caused emotional depression. Even those Who managed to keep their Jobs through the 1930s worried daily about the future.

²⁵ Ver: MOYA, Álvaro. *Vapt-vupt*. São Paulo: Clemente e Gramani Editora e Comunicações, 2003. P. 110. Ver também: MOYA, Álvaro. *História das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Editora Brasiliense: 1993.

²⁶ Devido ao apelo cômico dos primeiros quadrinhos, ganharam o nome em inglês *comic strips* (tiras cômicas) ou apenas *comics*.

So Americans looked to books, music, and movies to forget their troubles for a little while ²⁷ (KRENSKY: 2008. P. 7).

Os quadrinhos, portanto seriam mais uma forma de escapismo durante estes tempos conturbados que, segundo o autor, teve larga aceitação entre o público leitor. Krensky mostra ainda que as HQs se tornaram um fenômeno extremamente lucrativo para os jornais e logo surgem as primeiras coletâneas de histórias publicadas nestes primeiramente em forma de suplementos e, em seguida na forma de revistas em quadrinhos. Já em meados da década de 1930, as revistas ultrapassam os jornais como principal meio de divulgação das HQs.

Este período que corresponde à chamada “era de ouro” dos quadrinhos têm seu ápice com o surgimento do gênero de super-heróis, em 1938, no primeiro número da revista *Action Comics*, cujo principal personagem é Superman, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster. Os leitores dessas revistas variam entre crianças, adolescentes e até mesmo jovens adultos. As primeiras aparições do personagem mais famoso dos quadrinhos mostravam-no enfrentando problemas sociais, como o dono de um cortiço que pretende despejar uma família por não pagar o aluguel, políticos corruptos, etc. Em uma época de crise, a revista custa apenas alguns centavos e vende milhares de exemplares. Pouco tempo depois, em maio de 1939, surge Batman, no número 27 da revista *Detective Comics*, criado por Bob Kane.

Estes quadrinhos de super-heróis logo passam a ser copiados e diversos personagens surgem ao longo dos anos, tais como Capitão Marvel, Capitão América e Tocha Humana. Assim, as HQs se proliferam, e chega o momento dos super-heróis irem à guerra junto com os Estados Unidos após o ataque japonês a Pearl Harbor, em dezembro de 1941. Inicialmente, com a colaboração ao esforço de guerra, os quadrinhos eram de certa forma um exemplo de civismo, como podemos observar:

²⁷ Tradução livre: Para muitas pessoas, a depressão econômica causou depressão emocional. Mesmo aqueles que conseguiram manter seus empregos durante os anos 1930 preocupavam-se com o futuro. Assim os americanos olhavam para livros, música e cinema para esquecer seus problemas por um tempo.

Figura 8 - Action Comics 58 (março, 1943)



(Fonte internet: <http://www.coverbrowser.com/covers/action-comics/8>)

Na imagem de capa, Superman ajuda a imprimir publicidade para a campanha de venda de títulos da guerra, com a linguagem informal típica dos quadrinhos incentivando o leitor a “dar um tapa no japa”, conforme estampa a capa da revista. Praticamente todos os quadrinhos de super-heróis se voltam para a guerra, seja no Pacífico ou na Europa.

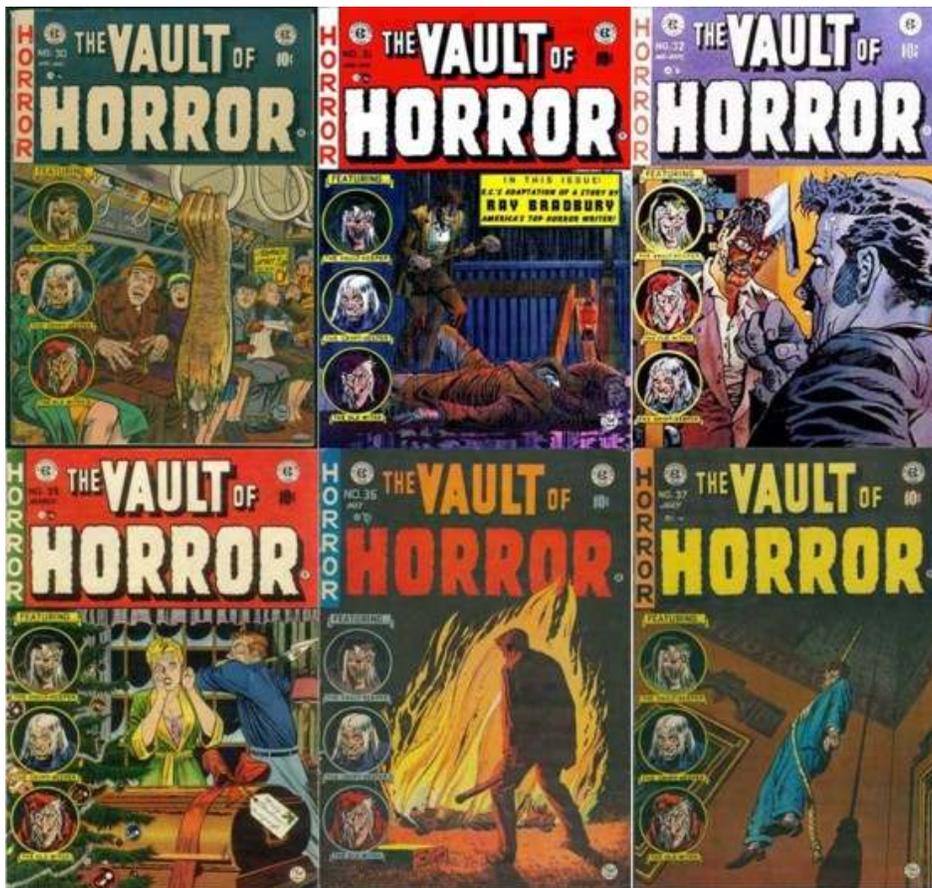
Com o fim da 2ª Guerra Mundial, os quadrinhos de super-heróis vão gradativamente perdendo popularidade. Centenas de títulos e personagens, como Capitão América, deixam de ser publicados e muitas editoras de quadrinhos fecham ou são incorporadas por outras. Surgem as primeiras dificuldades no setor e os leitores dos super-heróis diminuem já ao fim da década de 1940, em parte pelo envelhecimento do público²⁸. A era de ouro dos quadrinhos chega ao fim, levando os super-heróis a perder cada vez mais espaço para outros gêneros.

Os quadrinhos de terror são os principais títulos a suceder os “homens de capa”, como muitos se referem aos super-heróis, apesar de ainda terem grande aceitação entre os mais jovens. Conforme afirma Bradford W. Wright (WRIGHT *IN* KLAEHN: 2007), uma antiga editora, que até então era

²⁸ Apesar da redução nas vendas, as revistas da DC Comics mantiveram certa popularidade e nunca deixaram de publicar seus super-heróis.

especialista em materiais educativos, passou a se focalizar em história em quadrinhos, mas com uma abordagem muito diferente das utilizadas por outras editoras. A EC Comics segue o autor, encorajava os autores para a produção de materiais com qualidade em detrimento da quantidade, dando prazos maiores para produção, atraindo assim os melhores artistas da época para suas páginas. O resultado são HQs então inovadoras e ousadas, muitas vezes chocava o público com cenas, por exemplo, de assassinatos e desmembramentos como se pode observar nas capas de algumas edições da revistas *The Vault of Horror* publicadas entre 1953-54:

Figura 9 - Amostras de Capas da EC Comics - The Vault of Horror



(Fonte internet: <http://www.coverbrowser.com/covers/vault-of-horror>)

Assim, o conteúdo das HQs rapidamente adquire mais maturidade e concepções artísticas mais elaboradas, abrindo espaço para tramas internas também elaboradas e personagens com melhor desenvolvimento psicológico,

tal como já ocorria na Europa com *Tintin*, por exemplo. As histórias de terror e mistério acabam invadindo as prateleiras, sendo a preferência dos leitores adolescentes e adultos jovens.

Uma das principais inovações trazida pela EC Comics, ainda segundo Bradford W. Wright, é que cada autor assinava suas histórias, “(...) assigned artists to stories much as Hollywood producers cast their stars in motion pictures”²⁹ (WRIGHT IN KLAHN: 2007. P. 7). Essa forma dos editores de tratar os autores de HQs tirou-os do anonimato e trouxe ao conhecimento do público quem eram seus artistas favoritos, possibilitando pela primeira vez, quadrinhos autorais.

Todavia, em um contexto de pós-guerra e de um crescente sentimento anticomunista, cujo símbolo maior foi o Macartismo³⁰ nos EUA, os quadrinhos logo se tornaram alvos fáceis para a repressão (WRIGHT IN KLAHN: 2007). Em 1954, por exemplo, o psicólogo Fredric Werthan, publica o polêmico livro *The Seduction of the Innocent*³¹, que atribui aos quadrinhos a responsabilidade pelo aumento da delinquência juvenil, da pobreza intelectual e, ainda, o incentivo ao homossexualismo. Nenhum tipo de quadrinho é poupado em suas críticas. Segundo Gonçalo Junior:

Seduction of the Innocent foi recebido por parte da imprensa como uma bomba atômica. Em especial pelos grandes jornais de linha conservadora e declaradamente anticomunista. Naqueles dias em que o senador Joseph

²⁹ Tradução livre: (...) associando os artistas com as histórias assim como os produtores de Hollywood escalam suas estrelas nos filmes.

³⁰ O Macartismo é a intensa perseguição interna nos Estados Unidos a todo tipo de ameaça à sociedade estadunidense, principalmente de caráter comunista, em meados da década de 1950. Também conhecido como a “caça às bruxas”, gerou grande mobilização interna e mesmo o desrespeito aos direitos civis. Atingirá outros meios de forma ainda mais veemente do que os quadrinhos, como cinema, jornais, televisão, etc. Ver: WHITFIELD, Joseph J. *The culture of the cold war*. Baltimore: The John Hopkins Press, 1996.

³¹ Apesar de muitos autores brasileiros citarem a obra com a tradução *A Sedução dos Inocentes*, não se localizou nenhuma edição nacional do livro, a única referência a respeito é que a versão brasileira do *Reader's Digest* de outubro de 1954 condensou um dos capítulos do livro com o título “Histórias em Quadrinhos – Roteiro ara a delinquência” (JUNIOR: 2004. P. 238).

McCarthy era o grande inquisidor do país, a mídia em geral acostumou-se a dar destaque para qualquer denúncia que ajudasse os americanos a se livrar da ameaça que vinha de Moscou. E anunciou a obra como a comprovação científica feita por um médico respeitado de um grave perigo contra a infância e a adolescência. (JUNIOR: 2008. P. 237).

O caráter supostamente científico da obra mostrava dados que, teoricamente, associavam o aumento da delinqüência juvenil com a leitura de quadrinhos, e segundo Gonçalo Junior, ao conseguir ligar as HQs ao crime, “o psiquiatra dava indícios da presença comunista por trás desse propósito de desestabilizar a conduta do povo americano” (JUNIOR: 2008. P. 237). Em conseqüência, segue o autor, os quadrinhos acabaram sendo queimados em praça pública, com crianças sendo guiadas por mães zelosas para atirar seus gibis nas fogueiras, numa espécie de lição de moralismo e civismo.

Para conseguir obter de volta o reconhecimento da sociedade, as editoras de quadrinhos, junto com a subcomissão do senado americano que investigava as HQs a partir das denúncias de Wherthan, buscaram criar um “selo de qualidade” com uma série de prerrogativas que assegurariam que a HQ com tal selo, não influenciasse de maneira negativa o leitor: O *Comic Code Authority*³², que em 1955, cria diversas regras morais, obrigando todos os quadrinhos a segui-las, ou então não poderiam ser comercializados. Dentre as diversas determinações, destacam-se, por exemplo, as que impõem que ao fim das histórias o bem deveria triunfar sobre o mal, não conter nenhuma referência ao sexo ou drogas, não mostrar sangue ou violência exacerbada, as figuras de mulheres deveriam ser realísticas e não exageradas.

Aqueles quadrinhos que não estivessem de acordo com as determinações do código não teriam o selo estampado na capa e, por conseqüência, não poderiam ser vendidos nas bancas de jornal, únicos pontos de venda existentes até então. As editoras de super-heróis apóiam o código e

³² O *Comic Code Authority* é um selo que certifica que o conteúdo de uma HQ estava de acordo com o código. Uma descrição detalhada da criação do código pode ser visto no capítulo 9 de: JUNIOR, Gonçalo. A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos 1922-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

os quadrinhos de terror logo desaparecem³³, dando espaço novamente aos super-heróis, que reinam uma vez mais nas prateleiras.

Este retorno dos super-heróis marcaria o período que, como já referimos, é, em geral, chamado *era de prata*. Dentro do universo dos quadrinhos, este período seria o primeiro marcado por uma geração de autores que já cresceu lendo gibis. Nessa época, a então recém fundada Marvel Comics resgata antigos personagens como Capitão América, Namor, Tocha Humana e, com destaque a autores como Jack Kirby e Stan Lee, transforma as HQs com novas concepções tanto estéticas quanto narrativas, como a criação de quadrinhos que utilizam como principal forma transição de quadros a ação, dando uma dinâmica inovadora às histórias. Novos personagens são criados, como Homem Aranha ou o Quarteto Fantástico, e outros são reinventados como Flash – que é recriado a partir de conceitos básicos originais como a velocidade, mas com um personagem com diferentes características psicológicas, por exemplo.

Esse período, da chamada *era de prata*, coincide com o auge da Guerra Fria, entre EUA e URSS, trazendo importantes e marcantes implicações para os quadrinhos.

Nesse sentido, deve-se aqui lembrar que a divisão do mundo em duas esferas de influência – a norte-americana e a soviética – levou a uma disputa de hegemonia que se dará em diversos palcos: político ideológico, econômico, militar e cultural. Segundo Hobsbawm

A peculiaridade da Guerra Fria era a de que, em termos objetivos, não existia perigo iminente de guerra mundial. Mais que isso: apesar da retórica apocalíptica de ambos os lados, mas sobretudo do lado americano, os governos das duas superpotências aceitam a distribuição global de forças no fim da Segunda Guerra Mundial. (HOBBSAWM: 1995. P. 224)

Com o estabelecimento das áreas de influência, o embate entre as chamadas superpotências deveria ocorrer em outros planos que não o das

³³ Apesar de perder seus principais títulos, a EC Comics não fecha, voltando-se aos quadrinhos de humor, como a revista MAD.

armas, por isso os esforços de ambas as potências, no imediato pós-guerra, em reestruturar a dinâmica da economia mundial, no caso dos EUA com o Plano Marshall para salvar a Europa ocidental e a Ásia, e no da URSS, de reerguer toda sua indústria combatida pela guerra.

Ainda assim, já em meados da década de 1950, o acirramento das relações entre EUA e URSS em diversos momentos aumentou substancialmente a tensão em relação a uma nova guerra. Ainda, segundo Cristina Soreanu Pecequilo, o fim do monopólio nuclear, após a URSS desenvolver sua própria bomba atômica, traz transformações profundas às relações políticas mundiais em outras palavras, diz ela:

Marcando profundamente o relacionamento entre as superpotências, o elemento nuclear não eliminou o conflito entre ambas, apenas o deslocou para um embate indireto, por meio de terceiros ou de conflitos paralelos. Na competição interestatal, o acúmulo de arsenais tornou-se mais um entre muitos terrenos de disputa, que já incluíam as dimensões política, econômica, diplomática e social. No caso específico das relações bipolares o que se observou foi uma corrida constante para obter mais e melhores armas, em uma disputa tanto quantitativa quanto qualitativa pela superioridade ou, no mínimo, pela paridade. Sempre havia uma comparação entre os arsenais, seu alcance, sua quantidade, seu tipo, sua localização, com a introdução de todo um novo pensamento e uma linguagem estratégica como *deterrence*, capacidade de primeiro e/ou segundo ataque, retaliação massiva, destruição mútua assegurada, entre outros. (PECEQUILO: 2003. P. 162)

O embate indireto entre EUA e URSS, portanto, seria a essência da Guerra Fria, sendo a corrida armamentista a força motriz desse confronto, baseada numa expansão nos campos das tecnologias nucleares e espaciais. As armas nucleares impediram o ataque de uma potência à outra mas, ao mesmo tempo, o desenvolvimento de tecnologia militar poderia dar a chance de um lado agredir o outro sem sofrer uma retaliação proporcional à agressão, com o desenvolvimento de lançadores de foguetes, sistemas antimísseis ou bombas nucleares de maior potência, que perdurará, com maior ou menor intensidade, durante todo o período. Um exemplo da corrida armamentista no campo tecnológico, apresentado por

Joseph Cirincione, é o aumento dos estoques de armas nucleares tanto nos Estados Unidos, que chega ao apogeu quantitativo, quanto na União Soviética que, embora muito inferior em número de ogivas, apresentou um maior aumento relativo destas (CIRINCIONE: 2007. P. 36).

Outra forma de confrontação no campo da indústria tecnológica militar foi a corrida espacial, com o lançamento dos primeiros satélites, tal como o soviético Sputnik, o envio de animais e finalmente homens ao espaço, como Yuri Gagarin, culminando com a chegada do homem à Lua, cujo resultado mais objetivo não foi outro além de impressionar o mundo com a capacidade tecnológica desenvolvida.

Nesse contexto, os quadrinhos de super-heróis voltariam mais uma vez a assumir um papel atuante, a exemplo do que vimos ter ocorrido durante a segunda guerra mundial, representando as idéias de seu tempo. A editora Marvel Comics se destacou então com a criação de inúmeros personagens que adquirem poderes envolvendo pesquisas com radiação, tais como: Homem-Aranha, picado por aranha radioativa (1963), Hulk, exposto a radiação em experimentos militares (1962), Demolidor, acidente com materiais radioativos (1968), entre outros.

Ainda assim, deve-se observar que estes novos quadrinhos de super-heróis levaram seus personagens a se focar cada vez mais em um universo próprio, onde os personagens eram colocados em um mundo mais estático, com a criação de países fictícios, como a Latvelia, país que se situaria no leste Europeu, governado por um monarca tirano, ao invés de interagir com a realidade imediata, tal como ocorria durante a Segunda Guerra Mundial, em que era possível ver diversos personagens enfrentando os exércitos nazistas. Mas ainda assim, é possível constatar algumas mudanças de perfil de alguns vilões, como nas HQs do Capitão América, onde a personagem Caveira Vermelha, que durante a segunda guerra era um nazista, agora é um aliado dos soviéticos, ou então mesmo com a criação do antagonista comunista do próprio Capitão América: o Guardião Vermelho. Os vilões soviéticos também passam a aparecer nas páginas dos heróis nova-

iorquinos como o Fantasma Vermelho, um cientista russo que tenta implantar um império comunista em nível mundial, aparece no número 13 da revista *The Fantastic Four* de 1963 e, mesmo sendo um vilão secundário, passa a fazer parte do universo da editora e tem aparições em outros títulos como *O Espetacular Homem Aranha* e *Homem de Ferro*. A esse respeito, Christopher Knowles diz que:

The science-hero archetype tapped into the *zeitgeist*³⁴ of the atomic age and the rapidly approaching space age. It spoke to the phobias and aspirations of its time, presenting a clean, tidy, and communitarian image of American society. The Science Heroes upheld the common civic assumptions of a strong centralized federal government and a prosperous middle class. Where the heroes of the 1940s played into liberal Rooseveltian idealism by making villains of greedy corporate executives, the new science heroes were proud servants of the military-industrial complex³⁵. (KNOWLES: 2007. P. 138).

Seguindo estas questões, deve-se destacar nesse contexto o claro fenômeno da contracultura³⁶, que de alguma maneira irá se refletir no quadrinhos, com o desenvolvimento das HQs ditas *underground*³⁷, como aquelas produzidas por artistas como Crumb e Pekar. Suas histórias estão

³⁴ O espírito de uma época ou sociedade.

³⁵ Tradução livre: O arquétipo do herói científico colou no *zeitgeist* da era atômica e na aproximação da era espacial. Falou às fobias e aspirações de seu tempo, apresentando uma imagem limpa, organizada e comunitária da sociedade americana. Os Heróis Científicos confirmaram as suposições cívicas gerais de um forte governo federal centralizado e uma próspera classe média. Onde os heróis dos anos 1940 brincavam no idealismo Rooseveltiano liberal pela criação de executivos de corporações gananciosas, os novos heróis científicos eram servos orgulhosos do complexo industrial-militar.

³⁶ A contracultura afetou os jovens em geral nos Estados Unidos e Europa durante a década de 1960. É marcada pela geração pós-segunda guerra. Os costumes serão largamente questionados, tendo como marco, o movimento hippie que pregava a paz, o amor livre, etc. Esse choque de gerações também se manifestou na França nos acontecimentos de maio de 1968, por exemplo. Ver: SIRIUS, R. U.. *Contracultura através dos tempos: do mito de prometeu à cultura digital*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.

³⁷ O termo *underground* é para os meios culturais que estão deslocados na indústria e são lançados de forma independente. No Brasil, os quadrinhos *underground* influenciarão autores como Angeli, Laerte, Glauco, etc. Uma das principais obras do gênero é *Chiclete com Banana*, publicada na década de 1980 e meados dos anos 1990. Para mais informações ver: SILVA, Nadilson Manoel da. *Fantacias e cotidiano nas histórias em quadrinhos*. São Paulo: Annablume, 2002.

cheias de sarcasmos, sexo, drogas e, piadas infames, posicionamentos políticos, sendo assim totalmente voltadas para um público adulto. Devido ao desacordo com as regras impostas pelo *Comic Code Authority*, os quadrinhos *underground* não podem ser vendidos nos pontos de vendas tradicionais, chegando ao público através das lojas especializadas em HQs, as *Comic Shops* (WITEK: 1989).

Nesse contexto, os quadrinhos *underground* tiveram papel de extrema relevância, pois levaram às HQs novas possibilidades de conteúdo que, além da diversão, também incluía críticas à política e à sociedade, criando uma nova forma de distribuição de quadrinhos e novos leitores. As lojas especializadas também se tornaram ponto de venda dos quadrinhos de super heróis e passam a fidelizar o público, possibilitando grandes linhas narrativas em uma série extensa de edições (ao contrário do que ocorria, já que as histórias se limitavam a uma única edição), o que seria logo incorporado também pelas grandes editoras. Essa mudança ampliou o alcance comercial das HQs publicadas por essas editoras, ao passo que trouxe dificuldades para aquelas que não aderiram a ela, como a Charlton Comics, que, como veremos ainda, acabou falindo e incorporada à DC Comics. (GUEDES: 2008).

Outro ponto importante no amadurecimento dos quadrinhos de super-heróis nesse período foram as primeiras quebras à obediência do *Comic Code Authority*, quando por exemplo, em 1971, o Departamento de Saúde, Educação e Bem Estar norte-americano, em uma campanha contra o uso de drogas, encomenda junto à Marvel Comics uma história em que um de seus heróis confrontasse o problema dos entorpecentes. Assim, em *The Amazing Spider-man*³⁸, Stan Lee escreve uma história na qual o Homem-Aranha enfrenta traficantes de drogas e descobre que algumas personagens da série estavam sofrendo com o vício recorrente ao uso delas. Mesmo com os bandidos presos e o bem vencendo no final, a presença das drogas em si descumpria o código e as revistas foram publicadas sem o selo de autorização. Mesmo assim, sua comercialização foi impedida, tornando-se essa a primeira

³⁸ Números 96, 97 e 98.

brecha dos super heróis em mais de quinze anos de censura imposta pelo código e, mesmo não se tornando uma regra, este precedente leva o *Comic Code Authority* a passar por reformas, tornando-se então menos rígido nos seus princípios.

Nessa época então, já nos anos 1970, durante a chamada “era de bronze” do quadrinhos de super-heróis, como já referimos, estas HQs tiveram uma forte redução em suas edições, destacando-se então os quadrinhos de fantasia como *Espada Selvagem de Conan*, onde se evidenciam novos artistas, entre eles Roy Thomas, e alguns já veteranos, como John Buscema. Ainda assim, por outro lado, os quadrinhos de super-heróis passaram por transformações, refinando-se esteticamente e tornando seus enredos mais adultos, através de uma liberdade editorial maior para captação de novos artistas. Nesse sentido, por exemplo, estas HQs incorporaram diferentes formas de manifestação social e política características aos anos 70, como os protestos contra a guerra do Vietnã.

A título de exemplo, pode-se citar os números de título *Lanterna Verde/Arqueiro Verde*, que, a partir de abril de 1976, mostra o confronto de uma personagem que detinha todas as características típicas dos super-heróis, no caso Lanterna Verde, com ideais patrióticos - que prende criminosos e ajuda a polícia -, com outra personagem, o Arqueiro Verde, que é um anarquista e revela que por trás da criminalidade existe uma série de fatores que não são levados em consideração, como a pobreza, o desemprego e a discriminação racial.

Ainda a esse respeito, um outro importante exemplo são os quadrinhos dos X-Men que, já em 1963, haviam publicado histórias cujo enredo principal aborda as diferenças raciais, devido às características mutantes de seus personagens. Suas edições, porém, pararam em 1969, devido à baixa vendagem, retornando apenas em 1975, salientando ainda mais as questões raciais ao introduzir personagens oriundos da União Soviética, África do Sul e Alemanha. Esses quadrinhos poderiam estar relacionados a uma

inconformidade com o chamado padrão WASP³⁹ estadunidense, tal como o movimento dos Panteras Negras da época, que defendia uma resistência a este modelo idealizado.

Neste contexto, Will Eisner irá introduzir o conceito de *Graphic Novel* no mundo das HQs. A *Graphic Novel* aproxima ainda mais os quadrinhos do mundo literário, dando aos gibis um aspecto mais sério, com acabamento parecido ao dos livros. Mas as mudanças não são apenas superficiais, espera-se de uma *Graphic Novel* um enredo fechado e, além disso, que esteja disponível de forma mais perene nas prateleiras das livrarias, ao lado dos clássicos da literatura. Com a obra *Contrato com Deus*, de 1978, Eisner dá aos quadrinhos uma liberdade artística total, não estando limitado por uma linha editorial ou por um número de páginas pré-determinado, nem mesmo pelo *Comic Code Authority*. Neste trabalho, o autor mostra Nova York da década de 1930, tecendo diversas relações entre as crises então contemporâneas e a de pós-1929.

Apesar destas mudanças nos quadrinhos norte-americanos, o mercado de HQs ainda enfrenta a forte crise nos últimos anos da década de 1970. Segundo Roberto Guedes:

Por volta de 1977 e 78, a crise econômica que afligia o mercado editorial americano atingiu seu apogeu. A revista do Homem-Borracha (*Plastic Man*, no original em inglês) foi cancelada na vigésima edição. Notícias posteriores deram conta que *Plastic Man* teria sido o título menos vendido da década (GUEDES: 2008. P. 198)

Conforme demonstra Guedes, uma vez mais os super-heróis deixaram de atrair leitores, o que levaria este gênero a sofrer uma nova série de transformações, como o cancelamento de diversos títulos e edições e a adoção de uma nova política editorial pela DC Comics. Financeiramente a editora se mantém graças a um bem sucedido sistema de licenciamento de seus personagens em parcerias com empresas como Hanna-Barbera no desenho animado dos Super Amigos, ABC com seriado de TV da Mulher

³⁹ WASP (white, anglo-saxon and protestant, em português, branco, algo-saxão e protestante).

Maravilha e principalmente com a Warner Brothers com *Superman – O Filme* de 1978, que, contando com um orçamento milionário em elenco, efeitos visuais e marketing, foi a primeira super-produção resultante das HQs.

No setor de quadrinhos, a reestruturação da DC Comics teve como projetos a captação de artistas que, entre outras medidas, implementou a criação de um sistema de pagamento de royalties, e a adoção de personagens de editoras como a Fawcett Comics e a Charlton Comics, ampliando seu panteão de personagens e ganhando a simpatia dos leitores dessas antigas editoras. Essas políticas colherão seus frutos na década de 1980.

Nessa época, observa-se no plano político uma forte reação conservadora no cenário político ocidental quando os EUA durante a Era Reagan investem pesadamente na indústria militar e revitalizam a corrida armamentista, o que mais uma vez repercutirá de forma direta sobre as HQs, como veremos adiante. Em relação à doutrina Reagan, segundo Pecequilo, sua lógica começava

(...) pela constatação de que a União Soviética havia aumentado seu poder nos anos 70 e que chegara a um impasse em sua expansão, sendo possível minar suas bases de sustentação e reverter os ganhos adquiridos. A prioridade era, portanto, reverter os ganhos políticos e militares do rival comunista, forçando seu recuo. (PECEQUILO: 2003. P. 204).

Assim, segundo a autora, era necessária a confrontação dos Estados Unidos com a União Soviética. Acelerar os gastos militares forçaria a URSS a aprofundar sua crise econômica na tentativa de acompanhar e manter sua paridade militar. Porém, embora em crise, segundo Hobsbawm, acreditava-se que a economia soviética suportaria a pressão e sustentaria a corrida armamentista (HOBSBAWM: 1995. P. 246), mas ainda assim, internamente a economia capitalista se salvaria e toda dificuldade causada no leste seria um ganho a mais desta política.

Além disso, a principal forma de confrontação se dará na área de alta tecnologia militar, retomando alguns aspectos clássicos da origem da guerra fria. Mesmo que os EUA não tenham aumentado seu arsenal nuclear,

em 1986, segundo Joseph Cirincione (CIRINCIONE: 2007. P. 86), o arsenal soviético era o dobro em quantidade de ogivas, com quase 50 mil estocadas. Para reverter tamanha desvantagem, o governo Reagan planeja a construção de um escudo anti-mísseis através de um sistema de satélites – a Iniciativa de Defesa Estratégica (IDE), que ficou conhecido como “projeto guerra nas estrelas”.

Tal escudo traria a vantagem estratégica que, segundo a visão geral, impedia que os arsenais nucleares fossem utilizados de fato, daria a possibilidade de atacar sem medo de retaliação na mesma proporção. As possibilidades de um ataque nuclear passam a ser uma realidade, ao menos no discurso estadunidense. Segundo Hobsbawm:

Os febris roteiros de ataque nuclear que vinham da publicidade governamental e dos mobilizados adeptos da Guerra Fria ocidentais, no início da década de 1980, era gerados por eles mesmos. Na verdade tiveram o efeito de convencer os soviéticos de que um ataque nuclear preemptivo do Ocidente à URSS era possível, ou mesmo – como em momentos de 1983 – iminente (Walker, 1993, capítulo 11), e de provocar o maior movimento de massa pela paz antinuclear na Europa de toda a Guerra Fria, a campanha contra a instalação de mísseis de novo alcance naquele continente. (HOBBSAWM: 1995. P. 244).

Os “febris roteiros de ataque nuclear” citados pelo autor contagiarão diversos meios, inclusive as HQs, gerando uma sensação generalizada de insegurança como veremos adiante nas histórias de *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*. A possibilidade da Guerra Fria passar a ser uma guerra real tornou-se então motivo de preocupação de intelectuais como John Kenneth Galbraith, que na sua introdução da obra *A Era da Incerteza*, de 1989, dizia:

“(...) tenho me preocupado com a ameaça de uma guerra nuclear, com suas conseqüências econômicas e com a extraordinária crença segundo a qual tal guerra pode de alguma maneira vir proveitosamente em defesa de um ou outro sistema sócio-econômico. Tanto o capitalismo quanto comunismo são produtos sofisticados de um longo processo de desenvolvimento econômico; nenhum dos dois poderia, nem mesmo numa forma longinquamente semelhante à sua

forma moderna, sobreviver a um ataque nuclear. Nem mesmo o mais engajado dos ideólogos poderá distinguir as cinzas capitalistas das cinzas comunistas – embora, se houver ideólogos sobreviventes, certamente haverá alguns que tentarão.” (GALBRAITH: 1989, pg. 10).

O tom apocalíptico, alcançando até mesmo a intelectualidade, mostra o sucesso do discurso produzido pela doutrina Reagan, difundindo-se por toda área de influência norte-americana, ainda que na Europa tenha sido filtrado pelo chamado movimento pacifista, cuja principal voz seria de Edward Palmer Thompson, historiador autor de *A formação da classe operária inglesa* (THOMPSON: 1987). Em defesa do desarmamento nuclear, Thompson publicou durante este período, diversos textos panfletários contra a corrida armamentista, sobre a incapacidade da ONU em fazer valer os acordos de redução de arsenal nuclear propostos pelos acordos do *Strategic Arms Limitation Talks*⁴⁰ (SALT), com o SALT I e, principalmente, SALT II. Mesmo sendo um autor notadamente de esquerda, sua crítica feroz possui como alvo tanto os Estados Unidos como quanto a União Soviética. Seu texto mais célebre *Notas sobre o exterminismo, o estágio final da civilização* (THOMPSON: 1985), desenvolve o conceito de *exterminismo* que, segundo ele

(...) designa aquelas características de uma sociedade – expressas, em diferentes graus, em sua economia, em sua política e em sua ideologia – que a impelem em uma direção cujo resultado será o extermínio de multidões. O resultado será o extermínio, mas isso não ocorrerá acidentalmente (mesmo que o disparo final seja “acidental”), mas como a consequência direta de atos anteriores da política, da acumulação e do aperfeiçoamento dos meios de extermínio, e da estruturação de sociedades inteiras de modo a estarem dirigidas para esse fim. Evidentemente, o exterminismo requer, para sua consumação, pelo menos

⁴⁰ Tradução livre: Conversação de Limitação de Armas Estratégicas. Os SALT foram tratados entre EUA e URSS que visavam a estagnação no número de ogivas e lançadores de artefatos nucleares, sendo assinado o SALT I em maio de 1972. Já o acordo SALT II, assinado em 1979, previa a redução dos arsenais, bem como a limitação de instalações balísticas antimísseis. Apesar das boas intenções, o acordo não foi ratificado pelo congresso americano e novas negociações do gênero só seriam retomadas nos últimos anos da guerra fria, com os acordos START (*Strategic Arms Reduction Treaty*, ou, Tratado de Redução de Armas Estratégicas). Para mais informações ver: CIRINCIONE, Joseph. *Bomb scare: the history & future of nuclear weapon*. New York: Columbia University Press, 2007.

dois agentes que entrem em colisão. Mas tal colisão não pode ser atribuída ao acaso, se ela foi há tanto tempo prevista, e se ambos os agentes, por uma política deliberada, se dirigiram a um rumo acelerado de colisão. (THOMPSON: 1985. P. 43)

Para o autor, portanto, o exterminismo é a consequência de políticas voltadas para a preparação da confrontação, acumulando recursos, tecnologias e armas de destruição em massa, dentro de duas sociedades antagônicas, no caso, Estados Unidos e União Soviética. O autor tenta alertar que o adiamento do confronto levaria a um momento em que o poderio bélico de alta tecnologia seria tão grande que acabaria sendo utilizado, e a consequência acabaria por ser a morte de milhões. Essas previsões não são exclusivas do autor, que, a partir desta constatação, irá atacar as políticas da OTAN e o perigoso posicionamento da Europa, possível palco de uma nova guerra com a alta concentração de artefatos nucleares instalados em seu território.

Nos quadrinhos, esta preocupação com a Guerra Fria e a corrida armamentista se mostraria presente como veremos em *Watchmen* e *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Voltando aos quadrinhos, como vimos, o início dos anos 1980 é que marcaria uma nova e importante reformulação das HQs de super-heróis, voltadas para um público majoritariamente adulto, mesmo que ainda jovem, com histórias que fugissem da tradicional oposição heróis *versus* vilão dos super-heróis e representassem também seus dilemas e problemas da vida.

Nesse sentido, os norte-americanos entram em contato com HQs de outras partes do mundo, principalmente Europa e Japão, que há muitos anos já atribuíam aos quadrinhos um papel artístico elevado. Os super-heróis precisam competir por espaço nas prateleiras de lojas especializadas com os quadrinhos estrangeiros escritos para o público adulto, obrigando as tradicionais editoras a abraçar definitivamente um enfoque maduro, voltado também para este público adulto, terminando assim com as restrições impostas pelo *Comic Code Authority*, que foi praticamente extinto.

Além disso, foi reformulada a própria forma de lançamento e vendagem das HQs, como exemplificam as mudanças introduzidas pela DC Comics que passou a investir pesado em novos autores e a apostar em histórias que divergiam em diversos aspectos de sua linha editorial, como ficção científica e terror. Quanto aos formatos das HQs, a DC Comics introduziu, com *Camelot 3000*, publicada entre 1982 e 1985 um novo modelo: a máxi-série, que é um meio termo entre a *Graphic Novel* de Eisner e as revistas mensais. Publicado em fascículos mensais, a máxi-série possui um número limitado de volumes, desenvolvendo um enredo com início, meio e fim, ao contrário das edições mensais, que mantinham uma numeração e uma cronologia que tendia ao infinito. A máxi-série, ao contrário dos quadrinhos mensais tradicionais, é concebida para ter um fim. Esta prática habilita que um leitor casual possa acompanhar ao longo de 12 meses, uma história em quadrinhos completa. Ainda, a máxi-série tem a possibilidade de ser vendida posteriormente em encadernados em livrarias e lojas especializadas, adquirindo perenidade, tal como a *Graphic Novel*.

Esses novos temas seriam também incorporados nos quadrinhos de super-heróis principalmente na forma de mini-séries⁴¹, que segundo Roberto Guedes:

(...) tornaram-se, com o tempo, um produto muito popular e rentável para todas as editoras. Era um modo de apresentar arcos de histórias fechados fora dos títulos mensais, chamando a atenção de novos leitores que se sentiam perdidos ao tentar acompanhar as revistas de linha devido à continuidade amarrada das histórias (GUEDES: 2008. P. 212).

Até então, a complexa cronologia existente no universo das HQs tornava alguns quadrinhos incompreensíveis para os não aficionados, pois suas séries atingiram numerações centenárias, e os acontecimentos de uma revista eram resgatados muitos números depois. Exemplar, nesse sentido, era

⁴¹ A mini-série assemelha-se em muito à máxi-série, diferenciando-se unicamente pelo número reduzido de exemplares. Por exemplo, *Watchmen* possui 12 exemplares e é considerada uma máxi-série, já *Batman – O Cavaleiro das Trevas* possui 4 exemplares e é uma mini-série.

a idéia de multiverso, ao invés de universo, observada nas histórias da DC Comics, onde existiriam diversas Terras, cada uma com uma peculiaridade diferente. A Terra-1 é onde existem os personagens tradicionais, da linha editorial principal. A Terra-2 é habitada pelos personagens da era de ouro, existindo repetições de alguns em relação à Terra-1; ainda existe a Terra-3 onde os super-heróis são vilões que implantam uma ditadura global e Lex Luthor, tradicional vilão de Superman, é o herói. Também existem a Terra-4, Terra-X, Terra-primordial e Terra-S, além de que era comum a interação de personagens de uma Terra com os de outra, em histórias freqüentemente incompreensíveis para um leitor menos atento.

Ao contrário desse confuso multiverso, portanto, as mini-séries permitiram ao leitor casual voltar ao mundo dos quadrinhos, o que era facilitado pelo fato de que estas mini-séries não estavam ligadas à linha editorial das revistas mensais, permitindo aos autores se focarem na essência daquilo que pretendiam criar, sem se preocupar com toda uma gama de conhecimentos prévios acerca de uma complexa e desarticulada linha editorial anterior. Um dos grandes exemplos disso foi Frank Miller com Batman, em *Batman - O Cavaleiro das Trevas* de 1986, e *Ano Um*, de 1987, em que o autor não se preocupa em continuar contando uma narrativa a partir do último número que circulava nas bancas de revistas, e sim desenvolver uma trama própria da personagem, independente da linha editorial.

Nesse momento, para suplantar a crise dentro do mercado de quadrinhos, as editoras estadunidenses são obrigadas a abrir espaço para esses enfoques diferenciados e, para isso, novos autores precisam ser recrutados. Assim, artistas praticamente desconhecidos ganham oportunidade de assumir títulos importantes, como no caso de Frank Miller assumindo roteiro e arte do *Demolidor* a partir de 1979. Também é comum recrutar artistas da Europa, muitos revelados pela revista *2000 AD*, tal como Alan Moore.

Miller e Moore estão entre os autores de quadrinhos mais influentes desta geração⁴². Suas obras possuem tantos aspectos em comum

⁴² Juntamente com Neil Gaiman e Grant Morrison.

que é normal que as análises de suas obras sejam feitas de forma conjunta. Carlos Patati e Flávio Braga esclarecem que ambos se destacaram revitalizando títulos de pouca importância, *Demolidor* com Frank Miller e *O Monstro do Pântano* com Alan Moore. Uma larga influência de fora do universo dos super-heróis sobre esses autores atribuiu novas perspectivas aos super-heróis. Moore conhece o trabalho *underground* de Robert Crumb e Miller teve contato com os quadrinhos japoneses, principalmente de Kazuo Goike e Goseki Kojima, criadores do mangá *Lobo Solitário*⁴³. Essas novas referências terão um forte impacto em suas obras e nos quadrinhos de super-heróis de maneira geral (PATATI; BRAGA: 2006).

Sobre Miller e Moore, Patati e Braga comentam que:

A geração deles ajustou as contas, do ponto de vista simbólico, com os super-heróis, criticando-os do lado de dentro da indústria dos quadrinhos com muito mais desenvoltura do que qualquer *underground* ou autor europeu havia feito.

Senão vejamos: gravitando em torno de clichês antigos e propriedades comerciais estabelecidas de editoras tradicionais, os trabalhos seguintes de Moore e Miller foram dedicados a realizações que contaram com muito menos controle editorial do que jamais havia sido permitido antes. (PATATI; BRAGA: 2006. P. 163).

Assim sendo, Frank Miller e Alan Moore introduziram importantes transformações aos quadrinhos de super-heróis. Mesmo estando em uma condição até então inédita quanto à liberdade dentro da linha editorial, a ousadia deles nas HQs leva à produção de obras de grande qualidade em relação ao seu conteúdo e forma, utilizando personagens como metáforas do mundo dos quadrinhos para o mundo “real”, em um contexto de Guerra Fria, como veremos a seguir.

⁴³ Quadrinho japonês publicado entre 1970 e 1976 pela revista *Action*. Ver: KOIKE, Kazuo; KOJIMA, Goseki. *Lobo Solitário Vol. 1*. São Paulo: Panini Comics: 2004.

2.2 *Batman – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen*

Entre 1986 e 1987, Frank Miller e Alan Moore publicaram pela DC Comics suas principais obras, respectivamente, *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*. Essas duas histórias em quadrinhos, como vimos, foram lançadas influenciadas por uma época conturbada, com reflexos da insegurança causada pelo possível uso de armas atômicas por EUA ou URSS. Vejamos então como essas HQs evidenciam em seus enredos algumas importantes relações com este contexto de Guerra Fria.

Quanto à obra *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, esta HQ foi publicada originalmente em uma mini-série em quatro edições entre fevereiro e junho de 1986, pela editora DC Comics. Seu enredo se passa em um futuro próximo, no qual a cidade de Gotham City⁴⁴ é assolada por uma incrível onda de violência e calor, e Batman está aposentado há dez anos, tendo deixado o manto de morcego possivelmente após a morte de Robin, conforme alguns indícios dados pela própria HQ. Bruce Wayne, identidade do herói, já é um homem beirando os 60 anos que, após sofrer um assalto da gangue Mutante, que atormenta a cidade, volta a vestir o manto de Batman e a rondar a cidade, para defendê-la.

Ao longo da história porém, o leitor se depara com uma personagem anti-heróica que, para defender a cidade, desafia leis e é mal vista pelo próprio governo, cujo presidente envia Superman para deter a sua ação. O duelo entre os dois super-heróis, porém, é adiado pela invasão do exército norte-americano à ilha fictícia de Corto Maltese, uma nação simpatizante dos soviéticos localizada no Caribe, numa possível referência a Granada, invadida pelo exército estadunidense em 1983, ou mesmo Cuba, principal aliado da URSS na América.

⁴⁴ É importante salientar que todas as principais cidades nas histórias da editora *DC Comics* são fictícias e tanto Gotham City quanto Metrópolis (cidade de Superman) são leituras das metrópoles americanas, principalmente New York. Enquanto Metrópolis mostra uma cidade esplendorosa, Gotham City é uma versão decadente, violenta e noturna das grandes cidades.

A partir desse momento a história passa a se desenvolver em dois planos narrativos. O primeiro deles mostra Batman salvando a cidade de Gotham, enfrentando a gangue Mutante e em seguida seus tradicionais vilões Duas-Caras e Coringa. No outro plano, Superman auxilia os EUA no combate à União Soviética garantindo sua vitória, ainda que o país sofra retaliações nucleares por parte dos soviéticos. Por fim, o clímax na HQ se dá quando Batman e Superman finalmente se enfrentam, em um duelo físico e moral. De um lado Superman, o “homem de aço”, que como veremos, seria uma espécie de guardião do governo estadunidense, e de outro, Batman, que não apenas deseja retomar a cidade do crime mas também alertar a sociedade para as mazelas de sua época, inclusive questionando as próprias ações políticas da casa branca. A vitória de Batman, portanto, significa uma vitória sobre o obscurecido governo norte-americano, pois, ao final da HQ, Superman é posto a refletir sobre seus atos e, uma vez que ele de alguma forma representa o próprio governo estadunidense, é como se Batman convidasse o leitor a refletir sobre os do governo.

Já *Watchmen* é considerada uma máxi-série em 12 números lançados originalmente entre setembro de 1986 e outubro de 1987, escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons, também pela DC Comics. Apesar de ser uma obra conjunta, pode-se afirmar que seu verdadeiro autor é Alan Moore, uma vez que seus roteiros não dão quase nenhuma liberdade ao ilustrador e quando dá se restringe a um número de opções exíguas em pontos de baixa relevância, tornando-se assim, como diria Danton “à prova de artista” (DANTON: 2005. P. 11). Nesse sentido, como em geral fazem os estudiosos dos quadrinhos, iremos nos referir sempre a Moore como autor do conteúdo de *Watchmen*, uma vez que nossa análise não se prenderá em questões estéticas ou de desenho, referentes a Dave Gibbons, ilustrador da HQ.

Esta HQ é um exercício imaginativo que mostra como seria o mundo caso os vigilantes mascarados realmente existissem. Sendo assim, o palco das histórias não é o mundo ficcional do universo editorial da DC Comics, pois, a cidade de Nova York é palco de boa parte da trama e não as fictícias Metrópolis e Gotham City, por exemplo. Assim, as representações se tornam

muito mais evidentes quando, por exemplo, temos Nixon como a figura do presidente, alguém a quem o leitor já atribui uma série de atributos pois já o conhece.

Apesar de seu enredo complexo, *Watchmen* chamou tanto a atenção que, além de premiado com o Eisner Award na categoria de melhor *graphic novel*, também recebeu uma premiação especial no Hugo Award, célebre premiação das obras de literatura inglesa de 1988 – embora não se enquadre em nenhuma categoria específica, foi considerada de grande relevância pela crítica⁴⁵. Além disso, *Watchmen* foi também listada pela *Time Magazine*’s como um dos 100 melhores romances do século XX, sendo a única HQ da lista⁴⁶.

Originalmente, Alan Moore pretendia utilizar as personagens da editora *Charlton Comics*, tais como Capitão Átomo e Besouro Azul, cujo espólio, como veremos, fora adquirido pela *DC Comics* mas, acabou criando novas personagens a partir das características dos originais⁴⁷. A complexa trama desenvolvida em *Watchmen*, com seus múltiplos planos de narrativa, como já dito, é um exercício de imaginação de como seria o mundo caso heróis mascarados realmente existissem. Neste universo ao mesmo tempo fictício e verossímil, uma vez que busca criar heróis dentro de um mundo real, a primeira geração de heróis surge em meados da década de 1930. A popularidade dos heróis sofre altos e baixos, até que, ao final da década de 1970, os vigilantes são proibidos de atuar, todos os heróis mascarados devem trabalhar com o

⁴⁵ A lista completa dos premiados pode ser acessada pela página da internet do *Hugo Award*, em http://www.thehugoawards.org/?page_id=32 (acessado em 03/08/2009).

⁴⁶ A lista completa pode ser acessada pela página da internet da *Time Magazine* em http://www.time.com/time/2005/100books/the_complete_list.html (acessado em 03/08/2009).

⁴⁷ Alguns traços dos personagens da *Charlton Comics* são mantidos, mas uma série de mudanças ocorre. O Capitão Átomo, da *Charlton*, e Dr. Manhattan, de Moore, possuem diferenças entre nomes e vestimentas, mas as semelhanças de enredo, em que ambos possuem poderes derivados de um acidente nuclear, ou o fato de não envelhecerem, são pontos em comum que Moore explora habilmente na HQ. As alterações de cada personagem, segundo o próprio autor, podem ser observadas em: MOORE, Alan. GIBBONS, Dave. *Watchmen* Vol. 3. São Paulo: Via Lettera Editora e Livraria LTDA, 2006.

governo ou se aposentar, ou então atuar de forma clandestina, o que os tornaria criminosos.

O ponto de partida desta HQ é a misteriosa morte do Comediante, um vigilante nacionalista que apoiou o governo na guerra do Vietnã e ajudou a abafar Watergate. Investigando esse assassinato, Rorschach irá procurar antigos vigilantes como Ozymandias, Coruja, Dr. Manhattan e Espectral para buscar pistas. Sua busca mostra que existe alguém eliminando os antigos vigilantes, primeiro o Comediante, em seguida a tentativa de assassinato de Ozymandias, as intrigas que levam Dr. Manhattan a se exilar em Marte e sua própria prisão. Essa linha de narrativa principal é acompanhada de outras⁴⁸, uma delas conta um histórico desses super-heróis e suas relações com os atos políticos do governo, outra mostra uma história em quadrinhos de piratas, que faz uma analogia ao próprio enredo da obra. O importante é salientar as diversas referências à Guerra Fria em suas páginas, que se evidenciam ainda mais com o exílio do Dr. Manhattan, que irá desencadear o avanço dos soviéticos sobre o Afeganistão e acirrar as relações entre EUA e URSS. Ao final da história, Rorschach, Coruja e Espectral descobrem que a eliminação dos vigilantes fazia parte de um plano arquitetado por Ozymandias para por fim à Guerra Fria através de um ataque aos Estados Unidos onde simularia uma invasão alienígena que causaria a morte de milhões, criando uma ameaça comum entre as potências e levaria os EUA e a URSS a superar suas divergências e se aliarem.

Assim, *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* possuem uma série de características que devem ser destacadas e pensadas previamente à análise. Mesmo personagens como Batman ou Superman, que já habitam até mesmo as mentes daqueles que não estão habituados às páginas dos gibis, possuem uma leitura peculiar de acordo com o autor que escreve cada história, e não é diferente com Frank Miller. É possível afirmar o mesmo de Alan Moore,

⁴⁸ Uma análise mais detalhada sobre as diversas linhas de narrativas, planos seqüência e outras características marcantes de *Watchmen* como HQ pode ser vista em: WOLK, Douglas. *Reading Comic: how graphic novels work and what they mean*. De Capo Press Ed., 2007.

que se apropria dos personagens da *Charlton Comics* lhes dando uma nova roupagem e em alguns casos um novo sentido e papel dentro da história.

2.2.1. Personagens:

Vejamos então, como os personagens destas obras são tratados por seus autores, pois *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* tecem diversas relações com a Guerra Fria através das personagens. Portanto, buscaremos realizar aqui uma análise daqueles mais relevantes para o entendimento deste estudo.

Batman é um personagem que sofre diversas modificações nas mãos de Frank Miller. Até então, os diferentes autores que assumiram o personagem, desde sua criação, exploraram principalmente as características de detetives ou de artista marcial. Na década de 1960, em consequência do famoso seriado televisivo, o quadrinho ganhou um tom humorístico, mantendo-se assim por mais de uma década até Neal Adams assumir a prancheta e explorar novamente facetas esquecidas do então super colorido Batman. Os ambientes noturnos voltam a prevalecer, mas ainda assim, suas tramas são superficiais, misturando um pouco de *noir* com “homens de colantes e capa”.

A partir disso, Frank Miller altera a personalidade do personagem de forma quase definitiva. *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e, posteriormente, *Batman – Ano Um*, também escrito por Frank Miller, ainda hoje são as principais referências do personagem. Muitas características desses quadrinhos se tornaram enfoques freqüentes nas HQs, tais como o tom quase psicótico de Batman, sua abordagem sempre noturna, as desavenças com Superman. O próprio termo Cavaleiro das Trevas se tornou um sinônimo para Batman. Uma das principais mudanças de enfoque está na profundidade psicológica. Inicialmente, segundo Wolk, parece que

Miller treated Batman as a sort of benign psychopath: a man driven by his parent's murder to dress up like a bat and fight

crime with his fists, Who repeatedly enlisted children into his private war.⁴⁹. (WOLK: 2007. P. 174).

Mas, observando o personagem com mais atenção, percebe-se algumas peculiaridades do enredo. Batman assume características mais libertárias em relação às políticas sociais apresentada nas páginas da HQ. *Batman – O Cavaleiro das Trevas* mostra um quadro social instável, de desamparo aos marginalizados. Isso é expresso em suas páginas pela gangue dos *mutantes*, que tem como membros o “lixo social” que se reúne, apropriadamente, no depósito de lixo. Inicialmente, Batman enfrenta os mutantes, para no final, após derrotar Superman, recrutá-los.

O papel dos *mutantes* na HQ, uma vez que se trata de um futuro próximo, é uma possível referência aos resultados das políticas sociais deflagradas pelos governos Reagan, nos Estados Unidos, e Thatcher, na Inglaterra. Políticas essas adotadas em meio a uma crise global, sofrendo as consequências das crises do petróleo e a necessidade de aumento dos gastos militares, que acabou levando a uma redução dos gastos relacionados à seguridade social. O neoliberalismo passa a ser a tônica dos discursos e políticas econômicas e sociais, junto com o aumento do desemprego, principalmente no início da primeira administração Reagan. Nesse sentido, Paulo Fagundes Vizontini diz que:

Um último resultado da crise social gerada pela desindustrialização é o aumento quantitativo e qualitativo da criminalidade. Mesmo em um país com uma larga tradição de violência, como os Estados Unidos, o quadro atual atingiu níveis alarmantes. As novas camadas excedentes, formadas pela dissolução parcial do proletariado, abandonadas pelo Estado e tendo impossibilitada sua ação política, mergulharam numa criminalidade incontrolável. A passagem do protesto social à delinquência desenfreada permitiu, por outro lado, o desencadeamento de uma repressão crescente, uma repressão desejada pelos grupos dirigentes e consentida pela opinião pública. (VIZENTINI: 2007. P. 158)

⁴⁹ Tradução livre: Miller tratou Batman como um tipo de psicopata benigno: um homem obcecado pelo assassinato dos pais a se vestir como um morcego e combater o crime com os punhos, que repetidamente recruta crianças para sua guerra particular.

Essa criminalidade estará representada na gangue Mutante na HQ onde a opinião pública, através dos meios de comunicação seria condizente com o papel repressor do Estado. No exemplo a seguir Frank Miller, em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, utiliza a televisão como uma linha de narrativa, salientando o papel sensacionalista dos meios de comunicação, conforme mostra o trecho a seguir:

Figura 10 - Telejornal a respeito da gangue Mutante



50

(MILLER: 1987. Vol. 2. P 27-29)

A reação policial contra a gangue mutante é noticiada em vários momentos do quadrinho, a repressão contra a criminalidade, que, segundo mostrou Vizentini, é marcante deste período, e na HQ o próprio protagonista volta a vestir o manto de morcego após uma tentativa de assalto. A diferença principal entre a polícia e Batman seria que este busca através do exemplo, impactar a sociedade como um todo. Localizar a gangue mutante e prender seus membros não é suficiente, derrotar seu líder e tornar os outros membros

⁵⁰ Quadros, no original, colocados de forma intercalada com a linha narrativa primária e aqui editados para uma transição por momento.

seus seguidores, esta sim seria uma forma de atuar de maneira eficiente na sociedade. O que de uma forma ou de outra, acirra as relações da personagem com o governo.

Já Superman, o primeiro e mais marcante dos super-heróis dos quadrinhos, atravessou gerações nas páginas dos gibis sem faltar um único mês desde junho de 1938, possuindo uma série de elementos e características marcantes tal como sua forte simbologia patriótica, pelas suas cores que remetem às cores da bandeira norte-americana, o que será explorado por Frank Miller na história *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, como veremos mais adiante.

A *The DC Comics Encyclopedia* descreve que o personagem representa “the very best in humanity”⁵¹ (JIMENEZ: 2004. P. 300). Além disso, Superman possui como característica diversos elementos de identidade estadunidense, principalmente aquele padrão de identidade clássica apontada por Gérard Bouchard na obra *Génesis de las naciones y culturas Del nuevo mundo* (Bouchard: 2003). Esta concepção clássica sugere que os Estados Unidos são uma nação que têm sua origem no rompimento com a Europa, e seus marcos de fundação são “a insurreição e Declaração de Independência (1776), o reconhecimento da nova nação por parte da Inglaterra (Tratado de Versalles, 1783), a Constituição (1787-1789) e a Bill of Rights (Declaração dos Direitos, 1791)” (Bouchard: 2003. P.400). Essa visão clássica da constituição está muito ligada à interpretação de Alexis de Tocqueville em *A Democracia na América* (TOCQUEVILLE: 1987) onde sua análise dos Estados Unidos, feita ainda no início do século XIX, revela a importância das instituições estadunidenses para a manutenção da democracia, mesmo com todas suas peculiaridades. Ainda constitui a visão clássica de identidade estadunidense a idéia de uma nação ideal dentro do chamado padrão WASP.

A partir destas premissas Christopher Knowles, na obra *Our Gods Wear Spandex* afirma que

⁵¹ Tradução livre: o melhor em humanidade.

At his core, Superman is a Messiah in the Biblical tradition, who can also be seen as a metaphor for American Jewish assimilation. The destruction of Krypton is an apt metaphor for the Diaspora, as well as for the assault on European Jewish communities that prompted their mass emigration to North America in the late 19th century.⁵² (KNOWLES: 2007. P. 122).

Assim, Superman representaria diversos ideais estadunidenses em uma única personagem, reforçando alguns mitos fundadores da nação norte-americana. Em seu plano de fundo, um garoto imigrante, que veio de outro planeta, criado no meio rural do estado do Kansas em uma pequena comunidade branca que parte para a grande metrópole para defender “a verdade, a justiça e o modo de vida americano”⁵³.

Em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, Superman mantém seu papel de mantenedor das instituições. A diferença nesta HQ é que agora as instituições governamentais não mais defendem as tradicionais causas da liberdade, tornando-se autoritárias e corruptas com um presidente sem escrúpulos, como podemos observar no trecho a seguir em que o presidente convoca Superman para que ele convença Batman a parar de atuar:

⁵² Tradução livre: Em sua essência, Superman é um Messias da tradição bíblica, que pode ser visto como uma metáfora para a assimilação judaica americana. A destruição de Krypton é uma metáfora para a Diáspora bem como para o assalto às comunidades judaicas européias que promoveu a imigração para a América do Norte no final do século XIX

⁵³ Tradução livre de *the truth, the justice and the american way of life* do filme *Superman*, de 1978, dirigido por Richard Donner.

Figura 11 - Superman e Presidente dos Estados Unidos



(MILLER: n.º. 2. P 30)

Neste trecho, o diálogo entre o presidente dos Estados Unidos e Superman há, de maneira clara, a fusão entre a bandeira dos Estados Unidos, um dos principais símbolos do país, com a insígnia da personagem. Mas, enquanto os desenhos salientam a sobreposição entre símbolo e personagem, o diálogo mostra o defensor máximo da verdade e da liberdade subjugado pelas instituições que defende. O combate ao crime é deixado de lado e, segundo Aeon J. Skoble “para o Super-Homem, isso (a defesa dos valores estadunidenses)⁵⁴ só pode dar certo trabalhando para o governo, mais como um soldado na Guerra Fria que na guerra contra o crime” (SKOBLE /N IRWIN:

⁵⁴ Parênteses nosso.

2005. P. 44). Assim, em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, Superman é uma arma governamental, que representa uma vantagem militar estratégica que pode ser utilizada tanto internamente, no caso de Batman, quanto externamente, no caso da guerra com a União Soviética.

Essa vantagem militar que Superman dá aos Estados Unidos, tal como as armas nucleares ou o escudo anti-mísseis planejados na época, será fundamental na HQ para que EUA e URSS se confrontem diretamente e tenha como consequência um final desastroso. Mesmo com tal vantagem, Superman não impede totalmente a detonação de uma ogiva nuclear soviética nos Estados Unidos, como discutiremos mais adiante, no capítulo seguinte.

Já em *Watchmen*, a personagem do Dr. Manhattan possui uma série de semelhanças com Superman de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Dr. Manhattan adquiriu poderes sobre a matéria após um acidente envolvendo pesquisas com radiação, tornando-se assim o único ser da HQ com super poderes. Este personagem originou-se do Capitão Átomo, da linha de heróis da *Charlton Comics*. Em seus textos para desenvolvimento dele, Moore relaciona Manhattan como uma tecnologia militar, conforme os comentários do próprio autor:

Os soviéticos insistem em se referir ao Capitão como uma arma, e se recusam a tomar parte em quaisquer conversa sobre limitação de armamentos enquanto os americanos continuarem a usa o Capitão em seus propósitos militares. (...) há ainda uma pressão pública de um grupo rancoroso em relação ao Capitão Átomo. Trata-se do lobby antinuclear, que tem feito todo o possível para tornar o Capitão Átomo um símbolo vivo de tudo o que é horripilante em relação ao poder nuclear e seus armamentos. (MOORE: 2006. Vol. 3)

Neste sentido, essas opiniões do autor podem ser exemplificadas no trecho a seguir, no qual um membro do governo investiga o exílio do Dr. Manhattan:

Figura 12 - Dr. Manhattan símbolo da superioridade estratégica



(Watchmen. Vol. 3. P. 23)

Neste trecho, é importante destacar que o agente do governo se refere ao Dr. Manhattan como “Jon”, com aspas, como se seu antigo nome fosse meramente figurativo, desumanizando a personagem, tratado aqui como uma arma.

Assim ocorre a transformação desta personagem em uma analogia do armamento e da tecnologia atômica estadunidense em um cenário de guerra fria. Tal como Superman na *graphic novel* de Frank Miller, Dr. Manhattan será a chave do enfrentamento entre EUA e URSS. Seu exílio, ocorrido em meio à trama, dará vantagem estratégica à URSS, iniciando uma contagem regressiva de 12 edições para a guerra nuclear e o holocausto provocado por ela. Dr. Manhattan não está vinculado a nenhuma forma de identificação patriótica, diferente de Superman. Segundo Robert Danton, “Moore usa Manhattan para criticar os aspectos nocivos da ciência, representados pela bomba atômica” (DANTON: 2005. P. 28). Ainda assim, há uma abordagem semelhante de Moore e Miller para Dr. Manhattan e Superman, respectivamente.

Outro personagem importante de destacar é o presidente dos Estados Unidos, tanto em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* quanto em

Watchmen. Miller atribui ao presidente uma caricatura de Ronald Reagan, conforme mostram os quadros a seguir:

Figura 13 - Presidente em *Batman - O Cavaleiro das Trevas*



(MILLER: 1987. Vol. 3. P. 3)

O trecho é um exemplo das constantes aparições presidenciais, Sempre através da televisão e com diversas estrelas ao fundo. Uma vez que Reagan era ator de cinema fica clara a abordagem de Miller deste aspecto demonstrando que ele atua sempre de uma forma simples, comparando muitas vezes a administração do poder executivo com a administração de um rancho⁵⁵. Ronald Reagan, segundo Gaddis, por ter entrado na política graças à sua carreira artística, fez com que muitas pessoas o subestimassem, mas ele se mostrou um político extremamente habilidoso, “his strength lay in his ability to see beyond complexity to simplicity”⁵⁶ (GADDIS: 2005. P. 217). Ainda assim, o aspecto presidencial mais explorado por Miller é o enfoque por muitos criticado de Reagan.

Em *Watchmen*, o presidente ainda é Richard Nixon, que, graças à vitória na guerra no Vietnã, com intervenção do Dr. Manhatthan, e ao abafamento de *Watergate* pelo Comediante, se perpetua no poder. O destaque no caso de Moore não é a figura do presidente, mas a forma que ele mostra a

⁵⁵ Como também pode ser observado na Figura 11.

⁵⁶ Tradução livre: sua força estava em ver além da complexidade para a simplicidade.

presidência – o poder executivo. Na HQ, o chefe de estado é assessorado por militares e cientistas que buscam, invariavelmente, derrotar a União Soviética.

Assim, SE pode observar a relação direta entre os quadrinhos e o universo político, pois, suas personagens, apesar de poderosas e coloridas, não vivem em outra realidade que não a nossa própria, elas são produtos de seu tempo, conforme Alan Moore mesmo declarou ao comentar sobre sua obra:

(...) **Watchmen**, como provavelmente qualquer obra, nasceu de seu tempo, naquele período, meados nos anos 80, quando pairava no ar uma sensação de apocalipse nuclear. A guerra fria estava no seu ápice e tentei articular em *Watchmen* o que estava sentindo naquela época. (Revista KAOS nº 1: 2004)

Os super-heróis se desenvolveram em um mundo dividido pela guerra fria e por muito tempo seu discurso se manteve fiel a uma espécie de patriotismo popular. As páginas dos gibis se transformaram junto com as transformações políticas e sociais que ocorreram na segunda metade do século XX, para, ao final da década de 1970, os quadrinhos como os de super-heróis se libertarem dos grilhões do discurso fácil e agradável e passar a algo mais corrosivo e desafiador.

Assim, podemos entender que *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* estão em sintonia com seu tempo e, além disso, buscam pensar de forma crítica a política da guerra fria, a sociedade, os super-heróis.

3. Representações da Guerra Fria em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*

Temos por objetivo neste capítulo analisar de que forma, no contexto da Guerra Fria, os conflitos políticos-ideológicos e militares entre EUA e URSS foram representados nas HQs *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*, as quais deverão ser entendidas não como produtos da indústria cultural mas como obras de literatura, que, como vimos, são “uma forma de representação, que visa reorganizar a realidade” (GOMES: 1991. P. 17) – ou seja, são obras que expressam em suas páginas uma interpretação de diversos aspectos da realidade.

Nesse sentido, três serão as questões principais a serem observadas: a confrontação renovada, a guerra entre EUA e URSS, e o apocalipse nuclear. Os temas foram escolhidos de acordo com a perspectiva que o movimento pacifista, através de autores como Thompson, pensava como possíveis conseqüências para a Guerra Fria, ou seja, esses autores acreditavam, de um modo geral, que a retomada do acirramento das tensões entre EUA e URSS durante a década de 1980 resultaria em uma guerra entre as nações que, possuidoras de um arsenal nuclear gigantesco, levariam o ocidente a um apocalipse nuclear. Esses temas ganham importância na análise, uma vez que em *Watchmen* e *Batman – O Cavaleiro das Trevas* eles possuem grande importância como fios condutores de suas narrativas. Nessa perspectiva, eles irão se desenrolando sucessivamente. Nos quatro volumes de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, o tema da confrontação renovada incide dos dois primeiros volumes, enquanto que em *Watchmen*, aparece nos primeiros três de seus doze volumes, já mesclando um pouco com o tema da guerra entre EUA e URSS, que já surge na obra no segundo volume, e irá aparecer constantemente até o décimo. A guerra, que é nas HQs a conseqüência da confrontação renovada, que deixa de ser apenas um discurso e se torna uma ação, aparecerá em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* a partir do volume três

até aproximadamente metade do quarto e último número onde, deste ponto em diante, ilustra o apocalipse nuclear e mostra um duelo entre Batman e Superman, como veremos adiante. Já *Watchmen* apresenta o apocalipse apenas no seu último volume, mas seus indícios acabam aparecendo em toda a obra.

Pode se dizer então que os temas referidos estariam de acordo com uma possível lógica que a Guerra Fria poderia assumir para autores pacifistas como Edward P. Thompson, os quais alertavam que o constante acirramento entre as denominadas superpotências poderia acarretar em um desastre de nível global, pois a política da Guerra Fria tinha um discurso interno muito forte e o enfoque exterminista teria a capacidade de transformar a confrontação em uma guerra aberta – uma temida Terceira Guerra Mundial – com conseqüências apocalípticas, uma vez que se faria uso de armas estratégicas.

3.1. Confrontação Renovada

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

tecnologia, focada em armas estratégicas, mísseis balísticos, submarinos e foguetes de longo alcance.

Esse aumento do investimento militar norte-americano, segundo Cristina Pecequilo, foi respondido pela União Soviética, que também aumentou seus gastos militares, embora esta já não tivesse as condições materiais para manter-se com capacidade equivalente à norte-americana, principalmente no que diz respeito aos armamentos de alta tecnologia, como armas espaciais, por exemplo. Referindo-se à capacidade soviética de manter-se na corrida armamentista com os Estados Unidos, diz a autora:

Ao tentar acompanhar o ritmo da corrida armamentista imposta pelos Estados Unidos, a União Soviética descobriu que não possuía nem recursos nem tecnologia para fazê-lo novamente, devendo abrir mão da disputa. Dentro desse *build-up* estavam previstos o aumento das forças convencionais norte-americanas na OTAN e, o grande golpe sobre os soviéticos, um sistema de defesa contra ataques nucleares que tornaria inútil o arsenal soviético, conhecido como Iniciativa de Defesa Estratégica (IDR), ou Guerra nas Estrelas. (PECEQUILO: 2003. P. 205).

Ou seja, conforme a autora, ao contrário da corrida armamentista pós-segunda guerra mundial, em que os soviéticos conseguiram manter uma paridade com os EUA após desenvolverem seu próprio arsenal atômico, nesse novo contexto a URSS não teria como acompanhar o crescimento bélico norte-americano, uma vez que não teria como desenvolver, por exemplo, um extenso sistema de defesa antimíssil, o que tornaria as armas nucleares obsoletas – o que, de certa forma, garantiria o sucesso da política externa adotada por Reagan que, de modo a dificultar o avanço socialista no mundo, apoiara, ainda que de forma indireta, toda e qualquer forma de resistência local aos governos de cunho socialistas, como no caso do apoio dos Contras na Nicarágua, ou ainda na guerra do Afeganistão, com o apoio à resistência dos grupos religiosos, como o Talibã.

Nesse contexto, também os quadrinhos irão se referir às invasões soviéticas como estopim para o acirramento das suas relações com os EUA. Em *Watchmen*, por exemplo, a invasão do Afeganistão teria ocorrido apenas

em 1985, e não em 1979, como de fato ocorreu. Nesta HQ, o personagem Dr. Manhattan se auto-exila da Terra após ser acusado de ter causado câncer que vitimou várias pessoas que teriam convivido com ele nos últimos anos devido aos seus poderes ligados à radiação. Mesmo antes desse exílio, que simbolicamente representaria um enfraquecimento militar dos Estados Unidos, este personagem fora decisivo nas HQs por evitar todas as derrotas norte-americanas ao longo da década de 1970, tendo garantido, por exemplo, a vitória no Vietnã. Porém, o clima de tensão entre estas superpotências já aparecia, como podemos observar na seqüência abaixo, na qual Dr. Manhattan, o personagem azul, em uma entrevista para a televisão, é questionado sobre uma possível intervenção no Afeganistão caso os soviéticos o invadam:

Figura 14 - Questionamento sobre o Afeganistão



(Watchmen. Vol. 3. P. 12-13)

No exemplo acima, o quadro do meio ilustra uma cena de assalto sobre Espectral e Coruja, mas todos os textos se referem à entrevista com Dr. Manhattan. Nesse caso, deve-se aqui destacar que o repórter, questionar sobre a capacidade norte-americana de reagir a uma possível invasão soviética ao Afeganistão, representa a incerteza então vivida pela sociedade americana da capacidade de seu próprio país garantir uma estabilidade internacional pacífica. Ainda, neste volume de *Watchmen*, nos quadros seguintes à passagem destacada, Manhattan é questionado sobre as vítimas de câncer e

se exila. Ao final deste volume, os russos concretizam a invasão do Afeganistão nos quadrinhos.

Já em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, esta mesma tensão entre EUA e URSS foi também retratada a partir de uma invasão soviética, mas neste caso a uma ilha caribenha fictícia chamada Corto Maltese, conforme podemos observar na passagem a seguir, que retrata um telejornal:

Figura 15 - Soviéticos invadem Corto Maltese



(Batman – O Cavaleiro das Trevas. Vol. 1. P. 39)

Nesta passagem, o autor utiliza um quadro isolado para informar o leitor sobre o acirramento militar com os soviéticos dentro da HQ. Neste primeiro volume, bem como no seguinte de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, o foco central da história ainda é Batman enfrentando a gangue mutante e outros vilões já conhecidos como Duas Caras ou o Coringa. Nessas páginas, Frank Miller apresentará uma cidade cheia de mazelas sociais com a violência como reflexo do desamparo social, que poderia ser visto como uma ilustração das conseqüências das políticas econômicas adotadas por Reagan, que, como

já vimos, tiveram como uma de suas conseqüências “o aumento quantitativo e qualitativo da criminalidade” (VIZENTINI: 2007. P. 158).

Nesse caso, então, as notícias sobre a invasão soviética a Corto Maltese, na HQ, voltam a ser destacadas no terceiro volume pelo “jornal da noite”, que noticia o desentendimento entre as potências devido à ajuda norte-americana na manutenção de um governo amigo na região:

Figura 16 - Tensão entre EUA e URSS sobre Corto Maltese



(Batman – O Cavaleiro das Trevas. Vol. 3. P. 11)

Nestes exemplos, utilizando-se de transmissões televisivas nas HQs para referir-se ao ambiente de tensão entre EUA e URSS, Frank Miller representa as constantes desavenças entre as potências: estas formas de confrontação foram comuns durante toda a Guerra Fria, como por exemplo, as constantes desavenças entre seus representantes no conselho de segurança da ONU, com o uso constante do poder de veto de cada nação para impedir ações da nação inimiga. Além disso, este comunicado do “Jornal da Noite” também é uma possível representação, na HQ, das constantes interferências dessas potências no chamado terceiro mundo – em muitos casos, o conflito de interesses entre as potências tencionava as relações entre EUA e URSS.

Durante a Guerra Fria, uma forma de gerar tensão e ameaçar a potência adversária era através de exercícios ou testes militares envolvendo

equipamentos nucleares. Nesse sentido, Noam Chomsky, no ensaio *Armas estratégicas, Guerra Fria e Terceiro Mundo* (CHOMSKY IN THOMPSON: 1985), esclarece que diversos exercícios militares envolvendo armas nucleares foram realizados durante a Guerra Fria, entre eles, em torno de 19 incidentes teriam ocorrido com o uso de artefatos nucleares, por parte dos Estados Unidos, entre 1946 e 1973. Essas perigosas demonstrações de poder militar visavam impedir o avanço estratégico da potência adversária, como diz o autor:

Cada superpotência descreve seu sistema como “defensivo”. Cada uma está preocupada em deter seu violento adversário, cujo objetivo é dominar o mundo. Cada uma está tentando se defender, ao passo que a outra está tentando expandir seu poder, em uma espécie de jogo de soma zero: o que uma ganha, a outra perde. (CHOMSKY IN THOMPSON: 1985. P. 190).

A seguir, Chomsky afirma que este discurso da soma zero seria de fundamental interesse para as superpotências, que o resgatariam constantemente, “apesar da probabilidade de mútua aniquilação no caso de uma falha acidental (...)” (CHOMSKY IN THOMPSON: 1985. P. 190). Sobre a questão do Afeganistão, diz este mesmo autor, esta invasão teria ocorrido devido à ameaça dos EUA de instalação de mísseis táticos na Alemanha, ainda que esta não se confirmasse. Esta suposta ameaça americana, entretanto, justificaria a ação militar soviética, pois sua intervenção serviria para manter um governo legítimo afegão contra as forças imperialistas, constituindo-se em um ato de resistência contra uma outra potência agressiva – os Estados Unidos.

Nesse sentido, como vimos, pode se dizer que os discursos de ambas as superpotências sobre a Guerra Fria são similares, apenas os sentidos inversos. Ainda sobre o Afeganistão, Hobsbawm disse que os EUA “preferiram ou escolheram ver a jogada soviética como uma grande ofensiva militar dirigida contra o ‘mundo livre’” (HOBSBAWM: 1995. P. 464), embora aquele país já estivesse sob influência soviética desde os anos 1950.

Cada ato de intervenção no chamado terceiro mundo era considerado uma agressão direta pela outra superpotência, e requeria uma resposta. Retomando o exemplo da ilha de Corto Maltese, de *Batman – O*

Cavaleiro das Trevas, pode se dizer que esta também poderia ser uma referência à ilha de Granada, que sofrera uma intervenção militar estadunidense em 1983, com o objetivo de enfrentar uma suposta revolução de viés socialista, para barrar o avanço do chamado “perigo vermelho”.

Sobre esta política de intervenções dos EUA, diz Hobsbawm que, nos anos 1970 os Estados Unidos teriam se aliado às forças conservadoras de diferentes regiões, como no caso das diversas ditaduras militares instaladas nos países da América Latina, que obtiveram resultado contra a proliferação de regimes de simpatia soviética na região. Porém, no sudeste asiático e principalmente na África “(...) uma moda de regimes dedicados, pelo menos no papel, à causa do socialismo” (HOBSBAWM: 1995. P. 438), instaurados por grupos guerrilheiros que derrubaram os regimes coloniais na região, fez com que, dez anos depois, já na década de 1980, os EUA se vissem “do lado perdedor das revoluções” (HOBSBAWM: 1995. P. 438). Deste modo, diz ele, para reverter tantas derrotas, os Estados Unidos deveriam reagir, o que Reagan fez através, por exemplo, de diversas intervenções militares como as executadas em Granada e no apoio à resistência afegã. Nesse sentido, Thompson dizia que a principal causa do que dizia ser a futura guerra entre as superpotências era a preparação para ela, e o resultado não seria outro que não o confronto direto entre EUA e URSS (THOMPSON: 1985).

Assim, durante a década de 1980, o perigo de uma possível expansão soviética alarmava o ocidente, o que seria reforçado pela queda de diversos governos aliados dos EUA, como por exemplo, a Nicarágua. Nesse sentido, os americanos estariam também assombrados com perigos cada vez mais próximos de seu território, no caso os sandinistas nicaraguenses, que, segundo Hobsbawm, eram considerados um perigo militar localizado a apenas alguns dias de caminho da fronteira texana. Ora, segundo o autor, esses argumentos seriam um bom “exemplo de geografia de atlas escolar” (HOBSBAWM: 1995. P. 243), uma vez que esse suposto avanço deveria cruzar os territórios de Honduras, Guatemala e México, todos aliados políticos norte-americanos, o que também podia ser observado no caso afegão, que seria

uma tentativa soviética de controlar o oceano Índico e o golfo pérsico. Sobre este contexto, diz Hobsbawm:

(...) o próprio fato de a URSS não mais aceitar seu confinamento regional pareceu aos adeptos da Guerra Fria americanos uma prova clara de que a supremacia ocidental poderia acabar, se não fosse reafirmada por uma demonstração de força (HOBSBAWM: 1995. P. 243).

Assim, seguindo a lógica de que a Guerra Fria seria um *jogo de soma zero* (HOBSBAWM: 1995. P. 439), em que o avanço de uma das partes representa uma derrota para a outra, a intervenção soviética no Afeganistão poderia ser interpretada pelos EUA como um ato de agressão de extrema gravidade, salientado ainda por ser a primeira vez que o exército soviético sai de suas fronteiras desde o fim da segunda guerra mundial. Sobre essas questões, podemos observar a seguinte passagem de *Watchmen* sobre o avanço da ofensiva soviética no Afeganistão, em direção ao Paquistão. Neste trecho, as personagens Coruja e Espectral assistem à notícia:

Figura 17 - Avanço soviético no Afeganistão em *Watchmen*



(*Watchmen*. V. 7. P. 12)

Nesta passagem, é possível relacionar alguns aspectos entre si e pensá-los sob a ótica dos argumentos observados anteriormente. No segundo quadro, a televisão destaca que o Paquistão pede que os Estados Unidos intervenham no conflito, para impedir que os soviéticos avancem contra seu território, o que, dentro da HQ, causaria a queda de mais um governo aliado. No quarto quadro, o telejornal, com a opinião de especialistas militares, diz que os russos tomaram tal atitude devido a um enfraquecimento militar norte-americano sofrido com o exílio do Dr. Manhattan; além disso, este quadro, na fala de Espectral, questiona se “a contagem regressiva já começou”, em uma

possível referência à contagem do relógio do fim do mundo de que falaremos adiante. Já o quinto quadro mostra que “as instalações militares dos Estados Unidos na Europa entraram em alerta total”. *Watchmen* coloca a Europa como um dos possíveis palcos da guerra entre EUA e URSS. Aqui, Moore possui uma perspectiva em comum com Thompson, que denunciava ser a Europa “(...) in the contingency plans of the Pentagon, as a possible ‘theatre’ of limited nuclear war” ⁵⁷ (THOMPSON: 1982. P vii-viii). Por fim, no último quadro, há uma referência às mulheres pacifistas repreendidas na Inglaterra, onde se pode pensar ser uma possível crítica de Moore à maneira como o movimento pacifista é tratado pela mídia, contrastando com a opinião de Espectral que diz ser absurdo que as “pessoas continuem apáticas” diante de algo tão grave, enquanto os pacifistas seriam presos na Europa.

Neste sentido, portanto, pode-se dizer que nos quadrinhos a invasão do Afeganistão em *Watchmen* e as intervenções soviéticas em Corto Maltese em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* representariam um ato de agressão contra os EUA e, como vimos, o avanço soviético seria interpretado como uma derrota norte-americana. Assim, este seria um momento decisivo, um “estopim”, como muitos acreditavam, no qual a Guerra Fria poderia se tornar uma “guerra quente”, o que seria também representado pelas HQs, como veremos a seguir.

3.2. “Guerra Quente” – o confronto direto entre EUA e URSS

O acirramento das relações entre Estados Unidos e União Soviética nunca resultou em uma guerra aberta entre as duas potências. Ao contrário, apesar deste clima de forte tensão entre as potências, a partir de meados dos anos 1980, durante o segundo mandato de Reagan e com a ascensão de Gorbachev como chefe de Estado da URSS, inicia-se uma nova

⁵⁷ Tradução livre: Europa, nos planos de contingência do Pentágono, como um possível ‘teatro’ da guerra nuclear limitada.

fase de distensão e de retomada do diálogo entre EUA e URSS, marcado inclusive por iniciativas de aberturas políticas e econômicas, seguidas pelo inesperado e rápido colapso da União Soviética (HOBSBAWM: 1995).

Ainda assim, porém, deve se observar que esta retomada do diálogo não foi capaz de apagar entre os norte-americanos suas desconfianças de uma possível ameaça comunista. Como demonstra este comentário de Trumpbour, citado abaixo, que ressalta como muitos homens do governo dos Estados Unidos observavam qualquer mudança das políticas soviéticas com grande receio:

Quatro semanas antes da queda do Muro de Berlim, o principal especialista de Reagan em União Soviética, Richard Pipes, publicou um comentário no *New York Times* (9 de outubro e 1989) com o título “Os Russos ainda estão chegando”, que proclamava que a *perestroika* de Gorbachev foi uma estratagemas cujo objetivo era deixar o Ocidente dormir enquanto o comunismo soviético podia buscar uma nova onda de expansão global. (TRUMPBOUR IN KIERNAN: 2009. P. 423)

Nesse sentido, dado o clima de incertezas que então se vivia acerca das relações entre as superpotências, as HQs *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* se refeririam a este momento não apenas a partir dos fatos que se sucederam, uma vez que a temida guerra nunca se concretizou, mas especialmente a partir daquilo que muitos temiam ser a pior consequência da Guerra Fria: o confronto direto entre EUA e URSS. Tal confronto, como vimos, era um medo constante na vida das pessoas e, dessa forma, as HQs de Alan Moore e Frank Miller possuem algumas características em comum nas formas de representar o que na época parecia ser uma provável guerra, que iniciaria com uma guerra limitada, com possível utilização de artefatos atômicos, e se encaminharia para uma guerra total a nível global.

Naquele contexto, pensar em uma guerra entre Estados Unidos e União Soviética significava também refletir sobre o uso de armas nucleares, como indica Joseph Cirincione, segundo o qual os Estados Unidos estavam se preparando para lutar e vencer uma guerra termonuclear (CIRINCIONE: 2007. P 38). Nos quadrinhos, portanto, como não poderia deixar de ser, os rumores e

medos de um possível conflito nuclear seriam uma constante em suas histórias, como se pode observar nas seqüências abaixo, a começar por *Batman – O Cavaleiro das Trevas*:

Figura 18 - Possibilidade do uso de armas nucleares



(*Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Vol. 2. P.16)

Aqui, portanto, observa-se que, mais uma vez, Miller usa a televisão para informar ao leitor o suposto papel defensivo das armas nucleares. Nesse sentido, este aparente emprego defensivo das armas nucleares por parte dos Estados Unidos em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* representaria, por exemplo, o papel de persuasão – no sentido de barrar qualquer plano de avanço inimigo – que as armas nucleares tinham durante a década de 1980. Esta forma de convencimento, em diversas vezes ao longo da Guerra Fria, foi eficaz para barganhar acordos ou mesmo para evitar que outra potência atuasse fora de sua área de influência. Esta passagem representa assim, o papel “estagnador” que as armas nucleares tinham, pois seu propósito principal ainda era evitar a confrontação, uma vez que o adversário, caso executasse um ataque, sofreria uma retaliação de mesma proporção (CIRINCIONE: 2007).

Já em *Watchmen*, Moore apresenta a questão do planejamento do uso de armas atômicas de forma um pouco mais trabalhada, ao mostrar o presidente dos Estados Unidos, junto com seus assessores, avaliando a possibilidade de o país sofrer uma possível agressão soviética e se preparando, então, para uma reação:

Figura 19 – Preparação para o ataque



(Watchmen. Vol. 10. P. 3)

Neste caso, pode se observar a referência do autor à forte influência que seria exercida pelos assessores militares do presidente, alguns deles favoráveis a atacar primeiro o inimigo, o que diminuiria então as chances de retaliação por parte dos soviéticos. Sobre o papel dos assessores, tais como os representados na passagem anterior, em um possível confronto, Thompson dizia:

As pessoas que decidem não serão um presidente ou um primeiro ministro (talvez inacessíveis no momento de emergência), mas um pequeno grupo de técnicos militares, cujo treinamento e racionalidade totais são os da guerra e que por nenhum argumento plausível podem ser considerados representantes dos interesses racionais de qualquer formação política ou econômica. Muito

provavelmente agirão sem qualquer mediação “política”.
(THOMPSON: 1985. P. 25).

Assim, conforme afirma o autor, os assessores militares seriam uma influência em direção à guerra nas decisões políticas dos governos, tal como foi possível observar em *Watchmen*. Por outro lado, esta mesma seqüência permite-nos também observar o grande poder conferido ao presidente na tomada de decisões sobre a defesa militar e estratégica do país, representado pela caixa que este tem em mãos no último quadro: o dispositivo para acionamento dos arsenais nucleares. Na opinião de Samuel F. Wells Jr., existe um forte simbolismo da era nuclear nas HQs e um dos símbolos desse período seria como uma bola de futebol contendo “the codes for the release of nuclear weapons that accompanies the president of the United States in his every moment, enhanced the power of the president and his staff, especially the national security adviser”⁵⁸ (WELLS /N HOGAN (org): 1992. P. 67).

Embora em seu discurso o governo dos Estados Unidos justifique suas ações bélicas sempre a partir do uso de critérios defensivos, Fabrício Ávila, ao analisar estas mesmas ações, utiliza-se do conceito de preempção que o autor define da seguinte forma: “enquanto a prevenção lida com a antecipação de média e longa duração, a preempção lida com eventos que são de curto prazo ou iminentes” (AVILA: 2008. P. 10). Ou seja, este ataque preemptivo seria uma espécie de resposta antecipada dos EUA a um ataque que se pretendia fazer a ele, não dando tempo ao inimigo para executá-lo.

Esta mesma idéia de um ataque preemptivo associada à teoria de que um ataque total poderia aniquilar a potência adversária, sem que esta pudesse reagir ou retalhar, está presente também nos quadrinhos de *Watchmen* e *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Vejamos a seguir uma passagem de *Watchmen* que mostra a instalação de um abrigo nuclear – nesta cena, em uma narrativa paralela à de *Watchmen*, Moore também ilustra passagens de uma HQ que estaria sendo lida por um garoto: Os Contos do

⁵⁸ Tradução livre: “bola de futebol” contendo os códigos para lançamento de armas nucleares que acompanhavam o presidente dos Estados Unidos em todos momentos, aumentando o poder do presidente e sua equipe, especialmente o conselheiro nacional de segurança.

Cargueiro Negro. Este quadrinho, como vismo faria uma analogia à história de *Watchmen*, como pode se perceber através do diálogo entre o jornalista e o garoto:

Figura 20 - Jornaleiro opinando sobre ataque com armas nucleares



(Watchmen. Vol. 3. P. 1)

Neste caso, pensar da história lida pelo garoto em *Watchmen* se tratar de uma história de pirata, seus trechos aparecem na HQ em momentos nos quais seria possível traçar um paralelo entre os Contos do Cargueiro Negro e a narrativa principal de *Watchmen* uma vez que, como podemos observar no trecho acima, enquanto é instalado um abrigo nuclear, o jornalista defende que os EUA devem atacar primeiro, enquanto a história em quadrinhos lida pelo garoto fala dos horrores de uma guerra. Ainda, as opiniões do jornalista representariam aqui uma idéia de preempção, uma vez que o mundo está à beira de uma guerra nuclear. Esta avaliação do jornalista, pode se dizer, se referia a uma recorrente teoria de que seria possível vencer a guerra a partir de um primeiro ataque surpresa. Porém, conforme denunciava Thompson, dadas as condições de fácil detonação e crescente precisão dos mísseis e sistemas eletrônicos de reação automática, foram alimentando as ilusões

(...) de que realmente se poderia desencadear uma guerra que trouxesse vantagens para o agressor (“removendo” cada um dos ICBMs do inimigo dos seus abrigos acimentados), ou de que se poderia travar uma guerra “limitada” em que se “removessem” apenas alvos escolhidos. (THOMPSON: 1985. P. 25).

Neste trecho, o autor condena a ilusão gerada pelos avanços tecnológicos. A idéia de que seria possível uma guerra nuclear limitada, focada apenas em alvos militares, que destruiria com precisão os ICBMs adversários, evitando assim um contra-ataque, apenas alimentava o discurso da corrida armamentista.

Já em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, a preempção é representada de forma mais simples e direta, mais uma vez por meio de um telejornal, numa referência à opinião do fictício senador Noches, como se pode ver a seguir:

Figura 21 - Pedido de ataque nuclear



(MILLER: 1987. Vol. 3. P. 30)

Neste caso, como no de *Watchmen*, também pode se perceber a clara alegação de um ataque preemptivo. Nesse sentido, pensando conjuntamente este exemplo com o anterior, observa-se que nas HQs poderia existir um consenso comum sobre a possível eficácia de retaliar as ações soviéticas através de um ataque preemptivo, uma vez que são opiniões expressas por homens do governo, passando pela imprensa e chegando às pessoas comuns, tal com o jornalista.

Estes exemplos, portanto, representariam a idéia de Thompson de que, naquela época, essas sociedades inteiras estavam de alguma forma vinculadas à manutenção do exterminismo, no sentido de que a indústria de

tecnologia militar determinava, por exemplo, o destino de parte significativa da verba Estatal para as pesquisas em tecnologia militar – nesse sentido, não deveria contar apenas o gasto oficial dos recursos destinados diretamente em armamentos, mas também as verbas investidas em todos os campos auxiliares como, por exemplo, nos cursos de física atômica em diversas universidades. Nesse sentido, o autor encara os EUA e a URSS como “complexos militares”, uma vez que as potências criaram sociedades voltadas para esta confrontação, pois ela “imprime suas prioridades na sociedade como um todo” (THOMPSON: 1985. P. 45) estando, assim, todos engajados nesse enfrentamento, inclusive, por exemplo, a imprensa. Portanto, a partir destas idéias, também se pode considerar que, ao representar a imprensa nas HQs, como pela TV, com os repórteres do telejornal, em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, e o jornalista, em *Watchmen*, os autores estariam mostrando aspectos da sociedade que teriam alto grau de engajamento no discurso da Guerra Fria.

O próximo plano dessa “guerra quente” entre Estados Unidos e União Soviética não poderia ser outro que não a guerra aberta entre as nações. Apesar de nunca ter ocorrido tal confronto, que hoje é avaliado retrospectivamente como improvável pelos especialistas e estudiosos do período, tal possibilidade era uma abordagem constante na literatura em geral, e nas HQs em particular. Nesse sentido, por exemplo, o próprio general Sir John Hackett, juntamente com outros oficiais membros da OTAN, escreveu um livro de ficção intitulado *A terceira guerra mundial* (HACKETT: 1980), onde simula, através de relatórios militares, uma guerra entre EUA e URSS na qual, logicamente, o uso dos artefatos nucleares seria inevitável. Além disso, pode se citar a publicação de coleções que traziam diversas informações sobre as capacidades militares das nações e simulações de guerra, como por exemplo os guias de armas *Guerra no Espaço: Mísseis Balísticos de Defesa* (GUNSTON: 1986) e *Guerra no Espaço: A Defesa Estratégica e os Satélites Militares* (HOBBS: 1986).

Nas HQs, esta guerra direta entre EUA e URSS é mostrada de diferentes formas em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*. Primeiramente, observando a HQ de Miller, é utilizada novamente a TV para

mostrar o anúncio do presidente norte-americano sobre a invasão de Corto Maltese, em que se observa um presidente familiarizado com os meios de comunicação, numa provável referência ao presidente Reagan, que anos antes era ator de cinema, como se pode ver abaixo:

Figura 22 - Presidente norte-americano anuncia a guerra contra os soviéticos



(Batman – O Cavaleiro das Trevas. Vol. 3. P. 17)

Uma vez mais, como se pode observar na fala do presidente americano, na qual Miller adota um tom irônico, a “causa da liberdade” seria o motivo de fato para a guerra. O presidente afirma que não utilizará armas nucleares, mas, como pode se observar na mudança do primeiro quadro, da cena do presidente, para o segundo – que é uma cena em que Superman se encontra com Batman – no momento em que Superman, devido a seus inúmeros poderes sensoriais como a super-audição, ouve a transmissão do presidente, se desloca para o cenário da guerra⁵⁹. Nesse sentido, como observamos no capítulo anterior, sendo Superman um representante, entre outras coisas, da superioridade militar norte-americana, o presidente dos Estados Unidos ao afirmar na HQ que envia como aliado alguém “tão bom quanto” Deus – Superman – passa ao leitor a idéia de que os EUA enfrentariam os soviéticos com toda capacidade militar, e isto seria decisivo para a vitória militar americana em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*.

⁵⁹ Neste momento, *Batman – O Cavaleiro das Trevas* passa a se desenrolar em duas linhas narrativas, uma de Batman em Gotham City e outra de Superman na guerra.

A seguir, a seqüência da história irá intercalar novas cenas de televisão indagando por diversos jornalistas sobre indícios do uso de algum artefato nuclear na guerra em Corto Maltese:

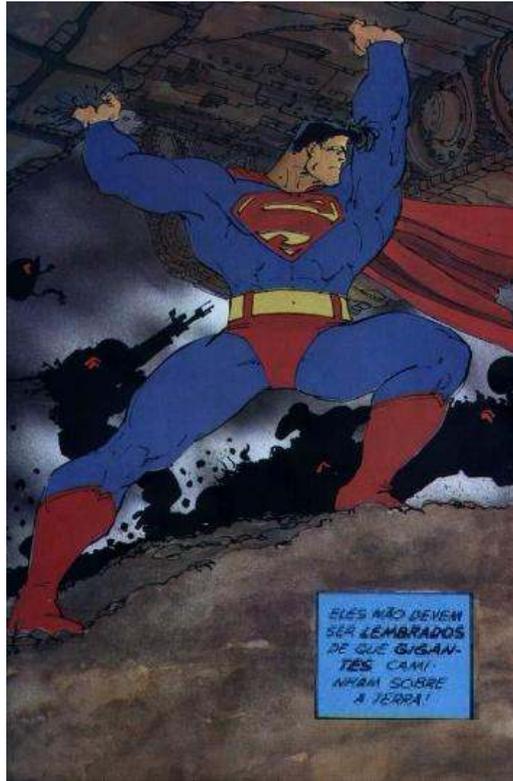
Figura 23 - Possível ataque nuclear em Corto Maltese?



(MILLER: 1987. Vol. 3. P. 19-20)

Essas notícias, em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, deixam o leitor em dúvida se armas nucleares estão realmente sendo utilizadas na guerra em Corto Maltese, uma vez que elas apresentam todos indícios de conseqüências da utilização de tais artefatos, em contraste com cenas de Superman enfrentando os soviéticos, destruindo aeronaves, navios e tanques, por exemplo, como podemos observar no exemplo a seguir:

Figura 24 - Super-Homem na guerra contra os soviéticos



(Batman – O Cavaleiro das Trevas. Vol. 3. P. 28)

Nesta cena, que ocupa uma página inteira do álbum, pode se observar Super-Homem em meio à batalha em Corto Maltese. Em todo este volume, porém, em nenhum momento há o uso de fato de um artefato nuclear, em qualquer das frentes. Esta dinâmica na qual a guerra é apresentada poderia representar um conflito limitado, que Thompson, como vimos, já denunciava com uma ilusão, em que, a partir da superioridade estratégica conferida por Superman, seria garantida a vitória militar norte-americana em Corto Maltese. Mas a ilusão da vitória se desfaz com o contra-ataque da União Soviética com um míssil nuclear, podendo se perceber aqui, uma vez mais, que a lógica da HQ poderia ter a mesma lógica do pensamento de Thompson, uma vez que esta vitória em um plano limitado desencadeia uma guerra total com uso de armas nucleares, que no caso de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, é lançado pelos soviéticos. Em oposição a este ataque, na HQ, Miller representa

Superman como uma nova faceta das armas estratégicas americanas, de modo a impedir o êxito da arma soviética, como se vê a seguir:

Figura 25 – Superman um ABM⁶⁰?



(MILLER: 1987. Vol. 4. P. 15)

Aqui Superman é tratado explicitamente como uma arma nas falas do presidente dos Estados Unidos. Mas que tipo de arma ele representaria? Superman aqui atua tal qual se pretendia que atuasse o *Estrategic Defense Initiative* - SDI⁶¹, que se constituía na monitorização por meio de satélites de qualquer foguete e eliminação deste antes que atinja o alvo. O SDI, popularmente conhecido como Projeto Guerra nas Estrelas, ganhou força durante o governo Reagan e, segundo Gaddis, não apenas congelaria as armas nucleares adversárias, como as tornariam impotentes e obsoletas. Segundo o autor, o desenvolvimento de tal tecnologia daria uma vantagem militar sem precedentes a quem estivesse protegido sob o escudo de satélites e, além disso, seria baseado em alta tecnologia da qual apenas os EUA seriam possuidores. Ainda assim, teria sido utilizado mais como uma forma de pressionar as autoridades soviéticas, utilizado mais como um blefe, pois “the United States was years, even decades, away from developing a missile defense capability”⁶² (GADDIS: 2005. P. 227). Ainda assim, como o

⁶⁰ Sigla de Anti-Ballistic Missile, ou, Míssil anti-balístico.

⁶¹ Em português: Iniciativa de Defesa Estratégica.

⁶² Tradução livre: *os Estados Unidos estavam anos, ou mesmo décadas, longe de desenvolver uma capacidade defensiva de mísseis*

enredo de *Batman – O Cavaleiro das Trevas* se passa em um futuro próximo de 1986, o conceito de uma arma feita para desviar mísseis balísticos já é representado em Superman.

A suposta eficácia deste escudo anti-mísseis é contestada pelos pacifistas, organizados por Thompson, que teceram severas críticas aos planos de Reagan em tornar obsoletas as armas nucleares soviéticas. A primeira crítica, logicamente, está na intenção em desbalancear o já frágil equilíbrio militar entre as potências. Nesse sentido, Ben Thompson argumentará contra a suposta eficácia do escudo. Segundo o autor:

It has been estimated that even if the formidable technical problems could be overcome, in order to be certain of handling surviving re-entry vehicles from an attack by 1,400 ballistic missiles the United States would have to build a fleet of 280,000 interceptors⁶³. (THOMPSON, Ben IN THOMPSON, E. P. (org.): 1985. P. 39).

A principal demonstração da incapacidade material para eficácia de tal escudo é que um ataque com 1.400 mísseis balísticos seria uma fração baixa da capacidade instalada soviética na época que, segundo Cirincione, possuía aproximadamente 40 mil ogivas nucleares (CIRINCIONE: 2007. P. 43). Logo, seria impossível conter um ataque total por parte dos soviéticos contra alvos ocidentais.

Ainda, E. P. Thompson explora a incapacidade para atingir a meta de total cobertura contra mísseis balísticos. O autor acusa o discurso de Reagan como *sonho populista* (THOMPSON, E. P. IN THOMPSON, E. P. (org.): 1985. P. 138), quase impossível tecnologicamente de se alcançar e que levaria décadas para ficar pronto ao custo de bilhões de dólares.

Assim, voltando a *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, essas falhas sistêmicas na idéia de interferir no curso de um míssil balístico são

⁶³ Tradução livre: Está estimado que mesmo se os formidáveis problemas técnicos poderiam ser superados, a fim de que fosse certo que os veículos sobrevivessem às manobras de re-entrada de um ataque de 1.400 mísseis balísticos, os Estados Unidos deveriam construir uma armada de 280.000 interceptores

representadas na ação de Superman em desviar o foguete nuclear soviético. O exemplo a seguir mostra-o desviando a rota do foguete, que é monitorado pela rede de televisão:

Figura 26 - Super-Homem desvia ICBM soviético

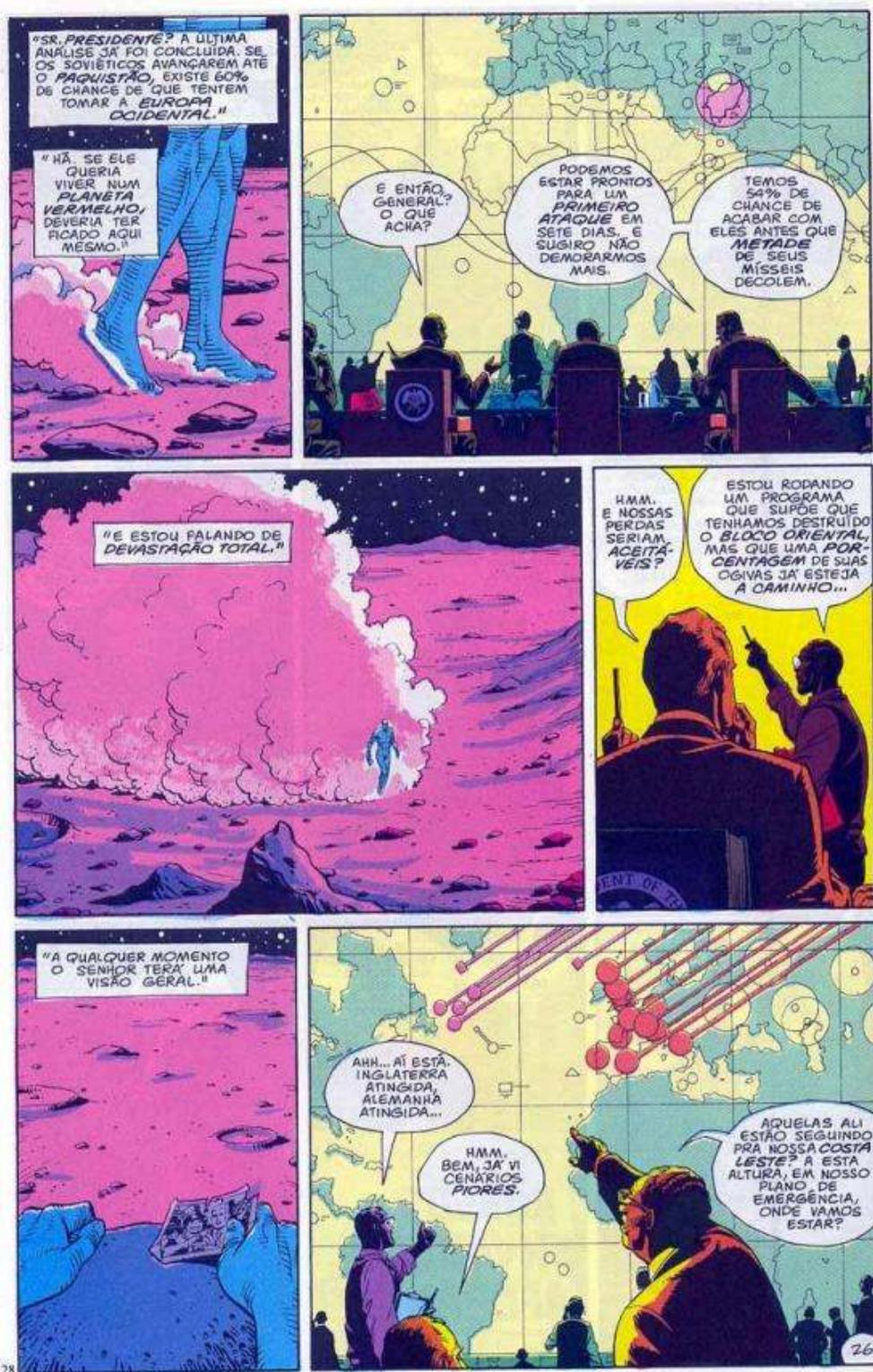


(Batman – O Cavaleiro das Trevas. Vol. 4. P. 16)

Pode se perceber que Superman obtém um sucesso parcial ao desviar o foguete de seu alvo principal. Mas a explosão de uma ogiva atômica é por si só desastrosa, não importando o alvo. Além disso, a falha de Superman mostra que qualquer dispositivo de defesa pode ser falho, e com o escudo antimísseis não seria diferente. A falha da defesa, na HQ, estaria representando também o recorrente temor relacionado com uma falha dos equipamentos de segurança (CHOMSKY *IN* THOMPSON: 1985), uma vez que, como mais adiante será visto, a detonação do artefato nuclear na HQ, mesmo não atingindo o alvo, trará efeitos colaterais danosos, como, por exemplo o pulso eletromagnético resultando da explosão atômica que derruba um avião em meio à cidade de Gotham.

Já *Watchmen* não mostrará uma guerra aberta entre EUA e URSS, mas ao longo da HQ os preparativos para o confronto direto vão tomando forma a partir da invasão soviética no Afeganistão, e o palco desta guerra seria principalmente a Europa. Neste caso, a análise da defesa norte-americana, na HQ, como se pode ver na seqüência abaixo, mostra o presidente norte-americano com seus assessores nos quadros da direita e o Dr. Manhattan exilado em Marte nos quadros da esquerda – todos os textos se referem aos planos de defesa do presidente, como vemos:

Figura 27 - Planos de defesa



(Watchmen. Vol. 3. P. 26)

Como se pode observar, alguns pontos importantes mais uma vez podem ser relacionados com aquilo que alguns autores escreveram sobre o período. No primeiro quadro, temos uma representação do medo norte-americano de que caso os soviéticos obtivessem êxito no Afeganistão, continuariam expandindo sua área de atuação, enfraquecendo os EUA, conforme vimos anteriormente em Hobsbawm (HOBSBAWM: 1995). No segundo quadro, aparece novamente uma representação da possibilidade de um ataque preemptivo com armas nucleares, que, segundo os analistas militares na HQ, “devastaria” a União Soviética antes que “metade de seus mísseis decole”. Nesse sentido, pode se dizer que esta passagem representa o que Thompson diz ser as “first strike fantasies”⁶⁴ (THOMPSON: 1985. P. 100), que para o autor fazia parte das estratégias de defesa de muitos oficiais militares norte-americanos. Mas, segundo ele, com o equilíbrio na larga capacidade nuclear instalada de ambas potências, não importa quem atacasse primeiro, o resultado seria a destruição mútua, que o autor resume com a sigla MAD⁶⁵, pois mesmo no caso do sucesso, evitando que “metade dos mísseis soviéticos” decolassem, a outra metade ainda iria atingir alvos importantes; nesse sentido, em relação à Europa ser um dos prováveis palcos de uma guerra entre as potências, o autor já alertava que, caso os soviéticos fossem atacados pelos mísseis balísticos norte-americanos, em sua maioria instalados na Europa, principalmente na Alemanha Ocidental, “the only response open to the Russians would be the launching of their own medium-range missiles against NATO European allies. No doubt the opportunity would taken”⁶⁶ (Thompson: 1982. P. 36). Está idéia de reação soviética é representada nos painéis dos quadrinhos com as estatísticas que apontam um grande número de artefatos que, nas HQs, atingiriam a Europa ocidental e a costa leste norte-americana.

⁶⁴ Tradução livre: fantasias do primeiro ataque.

⁶⁵ MAD – Mutual Assured Destruction, cuja tradução livre seria: Destruição Mútua Assegurada. Mad também é um adjetivo que pode ser traduzido como “louco”.

⁶⁶ Tradução livre: a única resposta aberta para os russos seria o lançamento de seus mísseis de médio alcance contra os aliados europeus da OTAN. Sem dúvida a oportunidade seria aproveitada

3.3 Apocalipse Nuclear

O uso de artefatos nucleares, caso EUA e URSS realmente tivessem guerreado entre si, resultaria na destruição de milhares de vidas humanas e traria uma crise mundial sem precedentes, resultante da provável destruição das chamadas superpotências e da ordem mundial estabelecida na época. Assim, como nos momentos anteriores deste capítulo, o tema do apocalipse nuclear também é representado nas HQs *Watchmen* e *Batman – O Cavaleiro das Trevas*.

Segundo Gaddis, ao longo da Guerra Fria, “The vision of a future filled with smoking, radiant ruins was hardly confined to writers of science fiction and makers of doomsday films; it was a Constant presence in the consciousness of several generations after 1945 (...)”⁶⁷ (GADDIS *IN* HOGAN (org.): 1992. P. 28). Nesse sentido, mesmo que as armas nucleares tenham sido utilizadas mais como uma forma de contenção da potência adversária e nunca foram utilizadas de fato contra um alvo inimigo, o autor salienta que “(...) the use of one or two nuclear weapons, in the post-Cold War world, would not end the world as we have known it. During the Cold War, it might have”⁶⁸ (GADDIS *IN* HOGAN (org.): 1992. P. 29), ou seja, durante a Guerra Fria, o uso das armas atômicas provavelmente levaria o mundo à sua destruição, pois todo um sistema de resposta automática com alvos pré-determinados garantiria que quem abrisse fogo primeiro receberia uma resposta devastadora.

Já Edward Thompson (THOMPSON: 1985), em seus textos pacifistas, também utiliza um tom apocalíptico sobre o uso de armas nucleares, apresentando inclusive diversas possibilidades de futuro que poderiam ocorrer,

⁶⁷ Tradução livre: (...)A visão de um futuro repleto de fumegantes ruínas radiativas estava duramente impregnada nos escritores de ficção científica e produtores de filmes apocalípticos; foi uma constante presença no inconsciente de muitas gerações após 1945.

⁶⁸ Tradução livre: (...) o uso de uma ou duas armas nucleares, no mundo pós-Guerra Fria, não deveria terminar com o mundo como o conhecemos. Durante a Guerra Fria, terminaria.

como uma espécie de reclusão em cidade fortificadas que guerrearão entre si pelos espólios da civilização, muito semelhante ao futuro que podemos observar em filmes como *Mad Max 2*⁶⁹, e/ou então, conforme o autor, a ascensão dos países emergentes do hemisfério sul como Argentina, África do Sul e Austrália como novas potências mundiais que, logo que a contaminação radioativa do hemisfério norte se dissipasse, o recolonizariam. De qualquer modo, não importando qual seria a nova ordem mundial instaurada pela guerra nuclear, diz Thompson:

Não quero me referir ao extermínio de toda a vida. Refiro-me apenas ao extermínio de nossa civilização. Poder-se-ia fazer um balanço dos dois últimos milênios, em todos os campos de atividade e cultura, colocando-se um sinal de subtração antes de cada total. (THOMPSON: 1985. P. 54).

Ou seja, embora Thompson alerte para a destruição que uma guerra nuclear provocaria, não tornaria o planeta Terra um local totalmente estéril e inabitável, ressalva o autor que apenas a organização humana em forma de civilizações estaria em risco, pois estas se destruiriam. Assim, podemos entender o apocalipse nuclear não como a destruição total da vida humana, mas sim a destruição das civilizações que, por sua vez, custaria a vida de milhares de pessoas. Nesse sentido, os quadrinhos mais uma vez representarão o medo e as conseqüências apocalípticas da Guerra Fria através do uso das armas atômicas. *Watchmen* apresentará principalmente o medo dos resultados de uma guerra e o uso de artefatos nucleares, enquanto *Batman – O Cavaleiro das Trevas* abordará mais as conseqüências do uso dessas armas.

Assim, em *Watchmen*, a primeira referência à destruição causada pelas armas atômicas se dará no segundo volume, em uma cena de “flashback” que mostra reunião dos chamados “heróis mascarados” em meados da década de 1960. Nessa cena, o personagem Comediante banaliza

⁶⁹ *Mad Max 2* é um filme australiano dirigido por George Miller, lançado em 1983, e mostra um futuro pós-apocalíptico onde os poucos sobreviventes vivem em pequenas comunidades fortificadas.

as intenções do grupo, afirmando que suas ações não teriam condições de ajudar contra o perigo das ogivas nucleares, como vemos a seguir:

Figura 28 - Comediante alerta os perigos nucleares



(Watchmen: Vol. 2. P. 11)

Este “flashback” é de grande importância dentro do enredo de *Watchmen*, pois esta passagem é o ponto de partida da linha narrativa da HQ que conta como teria sido a história recente dos EUA caso os super-heróis realmente existissem, nesse caso, por exemplo, com eles se reunindo para a formação de um grupo de vigilantes e que, futuramente nas HQs, atuariam na guerra do Vietnã. Outro ponto relevante para o enredo é a fala em tom irônico do Comediante a Ozymandias, identidade secreta de Veidt, – no último quadro de túnica roxa e adornos dourados – afirmando que este seria “o homem mais inteligente das cinzas”. Este alerta levaria Ozymandias a pensar em uma solução para a Guerra Fria dentro da HQ, que seria a simulação de um suposto ataque alienígena tão arrasador quanto um ataque nuclear que criaria um novo inimigo comum ao mundo, obrigando as potências adversárias a por fim a suas hostilidades, como veremos mais adiante.

Nesse sentido, este tom apocalíptico é a essência de todo enredo da HQ. Em diversos momentos de *Watchmen* existe uma alusão a uma suposta contagem do tempo, que poderia ser entendida como uma contagem para o fim do mundo, seja por meio de falas dos personagens, como vimos na

Figura 16, ou através de relógios se aproximando da meia noite no último quadro de cada volume, ou mesmo nas contracapas, como pode se observar:

Figura 29 – Contagem regressiva, contracapas de *Watchmen*



(*Watchmen*. Vol. 1-12. Contracapas)

Nesse sentido, pode se dizer que a idéia de uma contagem regressiva estaria presente em toda a obra e que, à medida que o enredo avança, mais o ponteiro se aproxima da meia noite, tendo sua dramaticidade aumentada com as manchas vermelhas. Este conceito de contagem regressiva não é uma idéia solta dentro da HQ, mas sim uma representação do chamado Relógio do Fim do Mundo, criado pelo Instituto dos Cientistas Atômicos de Chicago, cujo objetivo era, a partir de uma análise da conjuntura da Guerra Fria, ilustrar o risco de uma guerra nuclear, sendo que a meia noite seria o estopim dela (GOMES; MARQUEZI: 1984. P. 131). Abaixo podemos observar uma descrição das principais oscilações dos ponteiros do Relógio do Fim do mundo, com uma descrição dos fatos relativos a cada alteração:

Figura 30 - Relógio do fim do mundo



(GOMES; MARQUEZI: 1984. P. 131)

Como podemos observar, as alterações ocorriam a partir das oscilações da conjuntura política e do clima de tensão entre as superpotências. Enquanto na década de 1950, considerado por muitos autores o auge da Guerra Fria, o relógio marcava 2 minutos para meia-noite, o mais próximo do "armageddon" em sua história, no período seguinte, marcado pelas distensões entre as potências, o relógio recuou, pois os analistas responsáveis viam como menor a chance de uma guerra com artefatos atômicos. Mas, conforme apresenta a imagem, a partir dos fracassos dos acordos SALT-2, em meados da década de 1970, vistos no capítulo anterior, uma vez mais o relógio avançou, em uma analogia ao período da confrontação renovada, chegando, assim, em 1984, a marcar 3 minutos para meia-noite. Portanto, os especialistas em armamentos nucleares deste instituto acreditavam que o mundo estaria

novamente próximo de uma guerra nuclear, apesar de hoje os principais estudiosos do período, como já vimos através de Gaddis, Hobbsbaws e Pecequilo, por exemplo, acreditarem que as pretensões belicosas entre as potências eram muito mais uma forma de discurso do que uma ação militar real; os quadrinhos estavam influenciados por outra perspectiva, representando o que muitos na época acreditavam: que o fim do mundo se aproximava como consequência de uma possível guerra entre EUA e URSS.

Neste sentido, podemos salientar uma vez mais os textos pacifistas de Thompson. Em resposta a autores como Hans Magnus Enzensberger, que consideravam suas opiniões sem embasamento, sendo uma “utopia negativa”, Thompson afirma que:

(...) é claro que se tornar intelectualmente ridículo seria pior, muito pior, do que um apocalipse. Eu leria com a maior alegria as provas que me mostrassem conclusivamente que minha análise do determinismo cumulativo do processo exterminista está errada.

Mas os argumentos têm substância, e a tecnologia do apocalipse existe. E tampouco todas as imagens apocalípticas deste século foram errôneas. (THOMPSON: 1985. P. 52).

Nesta passagem, o autor usa utiliza a expressão “intelectualmente ridícula” em uma provável referência a si mesmo, pois muitos intelectuais, como Enzensberger, possivelmente não compreendiam como Thompson, um historiador renomado anos antes, deixara de atuar academicamente – ao menos no que se refere à produção intelectual – para se dedicar exclusivamente à causa do pacifismo. Outro ponto que o autor salienta é a existência, para ele, de tecnologia suficiente para produzir o apocalipse e que, conforme ele afirma em outros momentos do texto, as imagens proferidas ao longo do século XX antes das grandes catástrofes produzidas pelo homem, como as duas guerras mundiais, foram muito menos “horripilantes” do que aquilo que produziram anos depois. Neste sentido, alguns momentos de *Watchmen* podem ser vistos como uma representação dos indícios de um vindouro apocalipse nuclear, como na comparação das imagens adiante, que no exemplo 1 mostra um cartaz que foi produzido durante a Guerra

Fria, no qual se faz uma alusão à idéia de que no momento de uma explosão atômica quem for atingido deixará apenas a marca de sua sombra, e no exemplo 2, de *Watchmen*, outra imagem do mesmo tipo se faz presente, como podemos observar:

Figura 31 - Sombras nucleares



(Exemplo 1: GOMES; MARQUEZI: 1984. P. 59; Exemplo 2: *Watchmen*. V. 6. P. 27)

Este exemplo acima é uma das formas exploradas por Moore de fazer com que, à medida que os números avançam, o enredo se aproxime cada vez mais do apocalipse que seria causado pela Guerra Fria. Nesse sentido, antes de avançar em nossa análise, se deve ainda destacar outra idéia chave de Thompson, sobre quem seriam os responsáveis pela execução do apocalipse. Para o autor, a principal diferença desde momento pré-guerra nuclear, com os outros momentos anteriores a grandes conflitos, como a segunda guerra mundial por exemplo, é que os profetas da destruição eram os homens de ciência – como ele próprio exemplifica, Einstein e Russell foram os homens que convocaram a Primeira Conferência de Pugwash, que visava reunir pensadores para evitar possíveis confrontos e guerras com armas estratégicas (THOMPSON: 1985. P. 53).

Assim, tal como Thompson defendia o papel dos intelectuais para impedir uma suposta catástrofe, em *Watchmen* temos o personagem Ozymandias, também conhecido por Veidt, o homem mais inteligente do mundo, tentando secretamente executar um plano que colocaria fim à Guerra Fria. Na HQ de Moore, as personagens Coruja e Rorchach, investigando a eliminação de outros heróis como Comediante e Dr. Manhattan, que possibilitou o acirramento das relações entre Estados Unidos e União Soviética, descobrem que tudo fazia parte deste plano de Veidt para colocar fim à Guerra Fria. A seguir, podemos observar a passagem onde Ozymandias explica o motivo de suas ações para Coruja e Rorchach:

Figura 32 - Planos de Veidt para o fim da Guerra Fria



(Watchmen. Vol. 11. P. 21)

Assim, nestes trechos acima, Veidt representa aquilo que, como vimos, Thompson acreditava, ou seja, que homens de grande conhecimento

poderiam evitar o iminente desastre, primeiramente constatando as falhas dos planos estratégicos da Guerra Fria, baseados em sistemas de contra-ataques automáticos, que, por exemplo, com uma falha técnica dos computadores que controlam os equipamentos nucleares, poderiam desencadear o apocalipse através das armas atômicas. Após isso, seria necessário refletir em como superar essas delicadas questões. Estas idéias representadas acima foram denunciadas por alguns intelectuais da época, como concluiu Morgenthau em 1979, abaixo citado por John Mueller, que conclui que

(...) o mundo se move inevitavelmente para a terceira guerra mundial – uma guerra nuclear estratégica. Eu não acredito que nada possa ser feito para preveni-la. O sistema internacional é simplesmente muito instável para sobreviver por muito tempo. (MORGENTHAU *APUD* MUELLER *IN* HOGAN: 1992. P. 43).

Como podemos observar, as conclusões de Morgenthau estariam, de certa forma, representadas em *Watchmen*, que via a Guerra Fria como um “nó górdio”⁷⁰, sem uma solução aparente, e, tal como teve que fazer Alexandre o grande, na HQ Veidt busca uma maneira inusitada de resolver o impasse e por fim às confrontações, pondo fim à Guerra Fria, cujo resultado seria catastrófico para a humanidade. Não pretendemos aqui validar ou desqualificar a veracidade do fato. O importante sim é pensar na gravidade caso uma situação como essa tenha realmente ocorrido e ainda, perceber que tais idéias, de uma guerra acidental, eram presentes para muitas pessoas⁷¹, como Moore faz representar em Ozymandias, cujas preocupações coincidem com algumas das idéias de Thompson.

Ainda, o apocalipse nuclear, conforme Ozymandias apresenta nos quadrinhos, poderia ser visto como uma representação deste medo de uma guerra nuclear acidental que, apesar de parecer um tanto infundado até mesmo para Thompson, que não acreditava em uma guerra acidental, estava

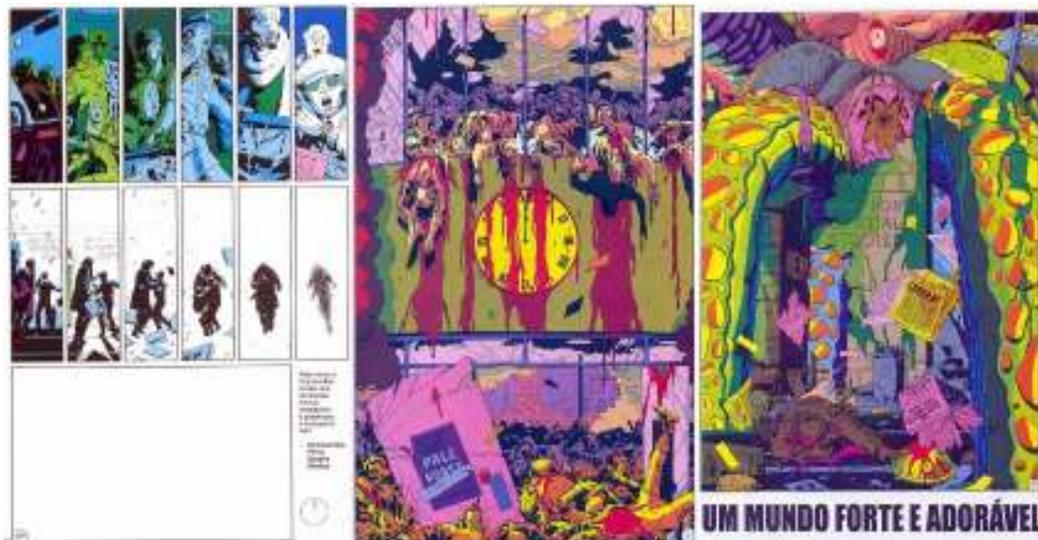
⁷⁰ Uma referência à história de Alexandre, o grande, que, iniciando a conquista da Ásia, desatou um nó que ninguém até então havia conseguido. Alexandre desfez o nó cortando-o com uma espada.

⁷¹ Outro exemplo mais antigo é o filme *Dr. Estranho*, dirigido por Stanley Kubrick, de 1964. Esta comédia também mostra a guerra fria se tornando uma guerra nuclear apocalíptica graças a falhas técnicas.

muito presente na época. No entanto, Dagomir Marquezi e Lu Gomes, em um texto um tanto alarmista e sem muitas referências, apontam diversos acidentes ocorridos envolvendo armas nucleares, os quais pode se destacar, entre os mais graves, um suposto imprevisto 1979, onde “computadores americanos provocaram um falso alarme de ataque nuclear, mobilizando bombardeiros, caças e base de mísseis” (MARQUEZI; GOMES: 1984. P. 57). Outras formas de produção cultural também apresentavam este medo, como no já citado filme Jogos de Guerra, de 1983, que mostra um garoto que acidentalmente invade o sistema de defesa americano e provoca um estado de alerta que poderia levar o mundo a uma nova guerra mundial.

Por fim, em *Watchmen*, os planos de Veidt para por fim à Guerra Fria eram drásticos: simular um ataque alienígena a Nova York para criar um novo tipo de inimigo que ameaçasse tanto os EUA quanto à URSS. Ainda assim, este ataque produzido por Ozymandias mata milhões de pessoas que habitavam a cidade, tal como a detonação de uma arma nuclear, como pode ser visto nas três páginas da HQ observadas a seguir:

Figura 33 - Ataque de Ozymandias a Nova York



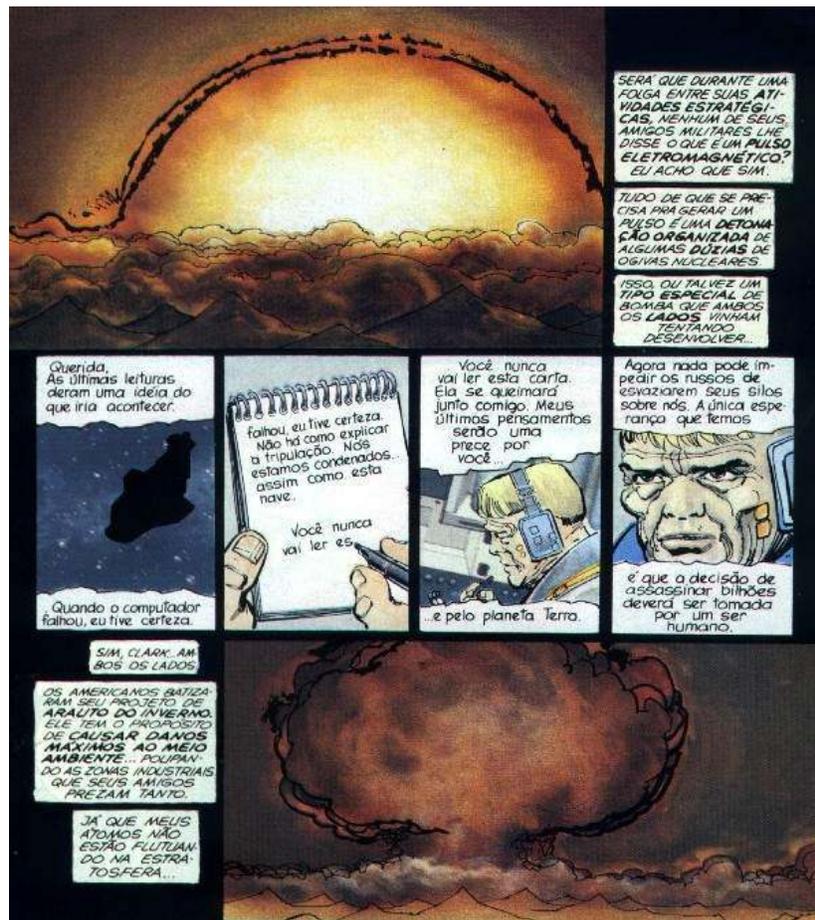
(Watchmen. Vol. 11. P. 28; Vol. 12 P. 1 e 6)

Estes excertos, que se aparecem na última página do volume 11 e nas primeiras páginas do último volume de *Watchmen*, apresentam a

destruição da cidade de Nova York, dando inicialmente a impressão do uso de uma arma nuclear, mas o que se observa no último quadro é o alienígena arquitetado por Veidt; ainda assim, essa semelhança deste ataque com um ataque nuclear é observada dentro, onde nas páginas seguintes um noticiário de televisão diz que a cena é “igual a Hiroshima, mas com prédios” (Watchmen. Vol. 12. P. 25). Assim, *Watchmen* encerra com o fim das tensões geradas pela Guerra Fria, que quase leva o mundo ao seu apocalipse. Para isso, Moore representou nas páginas das HQ uma série de medos e idéias, algumas comuns na época, como o Relógio do Fim do Mundo, e outras mais específicas de intelectuais pacifistas, como as falhas do sistema da Guerra Fria que levariam o confronto ao apocalipse.

Já em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, as representações do apocalipse nuclear remetem-nos às conseqüências do uso das armas nucleares, uma vez que na HQ uma bomba nuclear é utilizada de fato pelos soviéticos. Como vimos no subcapítulo anterior, nesta HQ Superman desvia o curso da bomba lançada pelos soviéticos evitando que ela atingisse o alvo diretamente. Mesmo assim, as conseqüências geradas pelo pulso eletromagnético são nefastas, como podemos observar no trecho a seguir, que mostra o momento da detonação do artefato, acompanhado por um repórter que fazia a cobertura do confronto entre EUA e URSS em Corto Maltese e acaba sendo atingido:

Figura 34 - Detonação do Arauto do Inverno



(Batman – O Cavaleiro das Trevas. Vol. 4. P. 18)

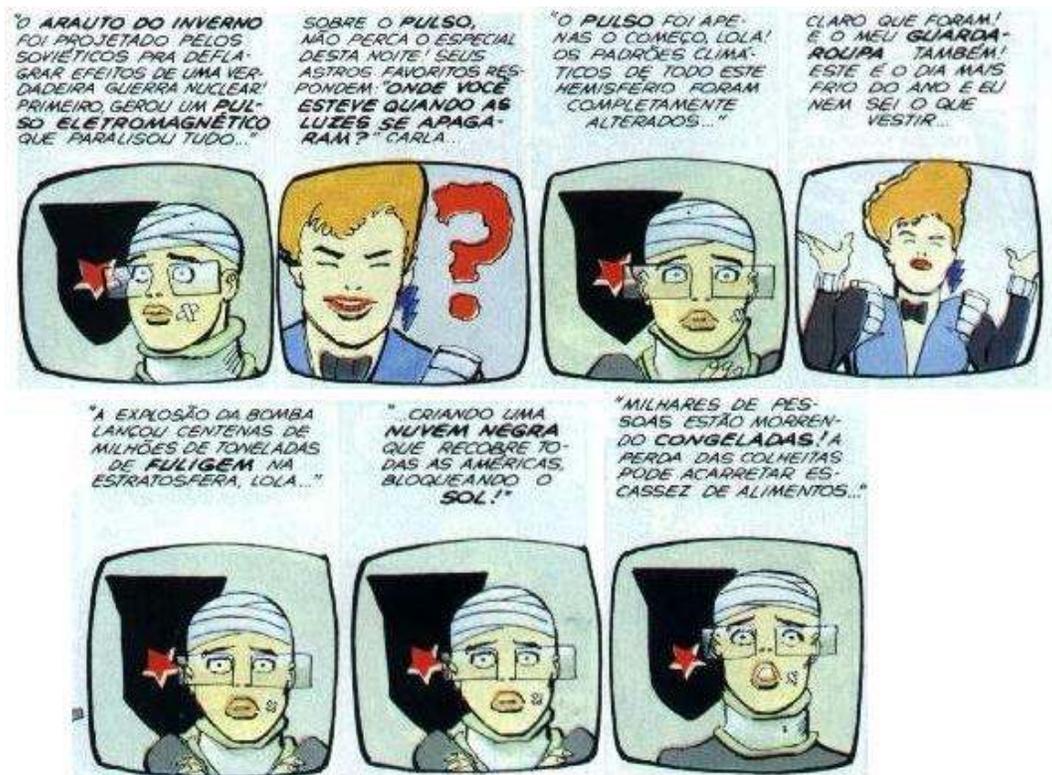
Nestes quadros, alguns aspectos estão bem representados. O Arauto do Inverno, artefato nuclear detonado, seria na HQ o equipamento de maior poder destrutivo já criado, uma vez que além da explosão e do pulso eletromagnético, teria como consequência ainda alterações drásticas no clima de toda região do impacto.

Nesse sentido, Joseph Cirincione mostra que a União Soviética, apesar de estar em grande desvantagem no que dizia respeito ao número de lançadores ou capacidade de reação, alcance dos foguetes, por exemplo, sempre deteve um número maior de ogivas e mais potentes que as norte-americanas. Assim, o “Arauto do Inverno” também representaria o medo relacionado ao potencial arsenal soviético que, por exemplo, entre seus

milhares de artefatos nucleares, possuía o mais potente de todos, a chamada Tsar Bomba, de aproximadamente 50 megatons (CIRINCIONE: 2007).

Ainda, é importante destacar que em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, a partir do momento em que a bomba nuclear é detonada, as duas linhas narrativas, de Batman em Gotham City e de Superman em Corto Maltese, se fundem, pois os efeitos da guerra chegam até os Estados Unidos, por exemplo através das mudanças climáticas provocadas pela explosão nuclear, um dos efeitos colaterais mais graves, como pode se observar a seguir pelas informações transmitidas pelo telejornal:

Figura 35 - Mudanças climáticas



(Batman – O Cavaleiro das Trevas. Vol. 4. P. 35)

Como se pode observar, as alterações climáticas levam o leitor a imaginar que algum futuro pós-apocalíptico, como descreveu Thompson, se afirmará. Além disso, na HQ toda a cidade de Gotham City é flagelada pela queda de um avião em meio à cidade em consequência do pulso eletromagnético gerado pela bomba atômica e também pelo inverno nuclear,

uma condição climática criada em consequência de uma guerra nuclear. Segundo Dagomir Marquezi e Lu Gomes, em teoria, o inverno nuclear teria origem a partir da detonação de múltiplos artefatos nucleares, que formariam uma densa nuvem de poeira que bloquearia o calor solar, e esta condição poderia se manter durante anos após as explosões (MARQUEZI; GOMES: 1984).

Nesse sentido, não há vencedor da Guerra Fria ao final de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Os soviéticos são derrotados em Corto Maltese, mas os Estados Unidos sofrem uma retaliação à altura, apenas o mundo em si piorou em consequência da insegurança mundial e da explosão do Arauto do Inverno. Assim, os momentos finais da HQ são marcados pelo retorno de Superman, que deve fazer Batman parar de atuar em Gotham City, uma vez que ele arregimenta todos os excluídos da cidade, como os remanescentes da gangue Mutante, e assume o controle dela. Este confronto entre Superman, defensor do governo americano, a serviço do presidente, e Batman, um rebelde contra o sistema que levou sua cidade à completa degeneração, pode ser entendido como um confronto entre a política norte-americana, representada pela doutrina Reagan, e todos aqueles que possuem idéias contrárias a ela, no qual, como podemos ver, mesmo o lado aparentemente mais fraco, no caso Batman, consegue vencer na HQ, graças ao enfraquecimento dos poderes de Superman, pois este esteve no epicentro da explosão nuclear; mas este enfraquecimento também poderia ser entendido como o enfraquecimento daquilo que ele defendia – o governo norte-americano e suas políticas – como pode ser visto a seguir:

Figura 36 - Batman Vs. Superman



(Batman – O Cavaleiro das Trevas. Vol. 4. P. 44-5)

Na passagem acima, o confronto entre Batman e Superman, como dissemos no capítulo anterior, também é um duelo moral entre dois pensamentos opostos. Superman é derrotado e junto com ele, podemos dizer que a Doutrina Reagan está derrotada, pois seus fundamentos, como vimos, baseados na confrontação, largamente representados ao longo de toda a HQ, acarretaram em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* em uma guerra que termina com um confronto atômico entre as potências. No fim, não há vencedores, tal como previam diversos intelectuais pacifistas.

Enfim, podemos observar que *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* representam diversas questões da Guerra Fria em suas páginas. Estas representações mostram um olhar crítico à confrontação entre Estados

Unidos e União Soviética, estando diversas vezes em sintonia com outras formas de pensar o período sob um viés mais crítico, como, por exemplo, o dos autores pacifistas. Nesse sentido, as HQs confrontam o discurso oficial difundido pela Doutrina Reagan de que o acirramento das relações levaria os Estados Unidos a vencer a Guerra Fria pelo enfraquecimento militar da URSS.

Conclusão

Ao final deste trabalho, acreditamos ter sido possível atingir os objetivos propostos e responder à questão problema que norteou nossa análise, na qual nos perguntamos: como as histórias em quadrinhos *Batman – O Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller e *Watchmen* de Alan Moore representam a Guerra Fria em suas páginas? De maneira geral, podemos afirmar que as histórias em quadrinhos *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* representam a Guerra Fria através de uma crítica à política estadunidense definida pela chamada doutrina Reagan, mostrando em suas páginas uma condenação a essa política pela ilustração de uma guerra aberta entre Estados Unidos e União Soviética, em que, de uma forma ou outra, todos sofreriam prejuízos com o uso dos artefatos nucleares.

Ainda, além de cumprir com os objetivos propostos e poder analisar um novo enfoque da Guerra Fria, graças ao uso das histórias em quadrinhos como fonte de pesquisa, também houve a confirmação das duas hipóteses previamente estabelecidas no início do trabalho: a primeira, de que seria possível relacionar as HQs de super-heróis com uma conjuntura política de Guerra Fria, desenvolvida principalmente no capítulo 2; e a segunda hipótese confirmada tratava das relações possíveis entre os quadrinhos escolhidos e as idéias defendidas pelos intelectuais do chamado movimento pacifista, conforme analisamos no capítulo 3.

Assim, é possível enumerar algumas conclusões. Talvez uma das principais contribuições desta dissertação tenha sido a inclusão de uma fonte muito rica e pouco utilizada pelos historiadores em geral, e menos ainda pelos da política, em específico: as histórias em quadrinhos. Seu uso é válido, pois a historiografia ao longo do século XX passou por diversas transformações em suas formas de análise. No campo da política, não se entende mais como fonte de estudo apenas os documentos oficiais, uma vez que uma grande gama de novas propostas de pesquisa se abriu dentro do campo, que acabou se

apropriando de conceitos de outras áreas, como a história cultural, para diversificar suas formas de análise e objetos de pesquisa. No campo cultural, grandes contribuições possibilitaram o uso de diversas novas fontes que foram ganhando crédito entre os historiadores, como o estudo das representações, por exemplo, e a literatura que, como vimos, é “uma forma de representação, que visa reorganizar a realidade” (GOMES: 1991. P. 17). Assim sendo, segundo as perspectivas apresentadas por Will Eisner (EISNER: 1999; EISNER: 2005) e Scott McCloud (McCLOUD: 2005; McCLOUD: 2006), teóricos sobre as HQs, as histórias em quadrinhos utilizam símbolos ilustrados para expressar idéias, ou seja, representar nossa realidade. Podemos assim afirmar que as histórias em quadrinhos são uma forma de literatura e podem ser utilizadas como fonte para o historiador, contribuindo com interpretações relevantes do mundo em diversas facetas, como a política, que observamos ao longo deste trabalho.

Sobre a Guerra Fria, amplamente analisada no período correspondente aos anos 1950-1970, há muitas lacunas a serem exploradas pelos historiadores no que se refere ao período da década de 1980. A bibliografia existente divide esta época em dois momentos distintos, inicialmente de tensão, até aproximadamente 1985, seguido de distensão, com as aberturas políticas e econômicas da URSS e uma reaproximação das potências, que culminaria com o inesperado colapso da União Soviética, encerrando definitivamente a Guerra Fria. Mas esta divisão, que se comprova no estudo das relações internacionais principalmente, apresentou algumas falhas fora deste campo. Alguns indícios apontam que o clima de tensão se manteve mesmo após 1985 – entre eles podemos citar, por exemplo, a panfletagem política de Thompson, que manteve o tom de protesto contra a Guerra Fria até seu final, e mesmo as HQs estudadas que, apesar de publicadas a partir de 1986, sabe-se que sua elaboração se deu algum tempo antes, mostram a tensão da Guerra Fria direcionadas para a guerra e não para o entendimento e a paz. Apesar de avançar um pouco nesta direção, os indícios de que essa distensão poderia não ser completamente percebida em

outras áreas fora das relações internacionais abrem campo para futuras pesquisas dentro do tema.

Também podemos observar que as HQs de super-heróis foram marcadas pelas políticas adotadas ao longo da Guerra Fria, seja com a adoção de um código de censura conseqüente de uma perseguição aos quadrinhos ocorrida em meados da década de 1950 aos moldes da chamada “caça as bruxas”, seja com a exaltação da indústria científico-militar na década seguinte. Ainda, conforme observamos, outros gêneros de quadrinhos, como o *underground* por exemplo, influenciaram largamente as HQs de um modo geral, tanto nas alterações no mercado de quadrinhos com novas formas de produção e de distribuição, quanto com o conteúdo feito para um público adulto que logo se tornaria o principal consumidor de quadrinhos. As histórias em quadrinhos, especialmente as de super-heróis, sempre estiveram relacionadas com seu contexto político, representando sua época pelo olhar de seus autores. É claro que houve uma evolução na maneira como as HQs de super-heróis analisam o mundo. Enquanto durante a Segunda Guerra Mundial todos os quadrinhos mostram os super-heróis enfrentando vilões nazistas, substituídos pelos comunistas na Guerra Fria, na década de 1980 parece que o maniqueísmo perde força, dando lugar a interpretações mais críticas, como nas HQs analisadas. Aqui também se abre uma perspectiva para futuras pesquisas – analisar como as revistas seriadas mensais representariam a Guerra Fria, podendo assim analisar melhor o alinhamento político das editoras, uma vez que, como vimos, intervinham com mais rigor dentro das edições mensais. Uma das principais dificuldades para estudar as HQs mensais é que poucas foram reimpressas e não existe museus ou acervo público de quadrinhos, sendo necessário recorrer a colecionadores ou adquirir coleções inteiras, um trabalho árduo e difícil de se concretizar.

Conseqüentemente podemos pensar em *Watchmen* e *Batman – O Cavaleiro das Trevas* como exemplos de quadrinhos relevantes em relação ao contexto dos anos finais da Guerra Fria. Essas HQs possuem diversos

elementos semelhantes, tais como o ponto de vista crítico da política norte-americana, o lançamento em um período comum, sendo quase simultâneas, são produzidas dentro da mesma editora, a DC Comics, foram lançadas na forma de máxi-série, no caso de *Watchmen*, e mini-série, no caso de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, ou seja, não estavam comprometidas em dar continuidade ao que se passavam nos títulos mensais, dando aos autores mais liberdade dentro do enredo. Além dessas características, possuem elementos em comum dentro de suas tramas, como a caricaturização do presidente estadunidense e a ilustração da superioridade bélica representada em personagens como Superman e Dr. Manhattan, entre diversos outros como observamos. Com uma subdivisão temática, observamos relações possíveis entre os quadrinhos com aquilo que argumentam sobre a Guerra Fria os autores do chamado movimento pacifista e os historiadores. As representações da “confrontação renovada” indicam que as HQs possuíam diversos pontos em comum com o pensamento dos intelectuais pacifistas, uma vez que elas abordam o crescente acirramento entre EUA e URSS encaminhando para uma guerra real, conseqüente da corrida armamentista, do acirramento das relações internacionais, da tentativa de expansão das áreas de influências e da contenção do avanço soviético pelos norte-americanos. Nesse sentido, a guerra entre as chamadas superpotências é analisada a partir daquilo que se pensou na época de como seria este confronto. Mais uma vez a ótica das HQs possui elementos em comum com os chamados pacifistas, como a utilização de armas estratégicas que, mesmo podendo ser decisiva para uma vitória militar, não impede que prejuízos mútuos dêem a impressão da inexistência de vencedores. Essa interpretação das HQs também foi realizada graças à comparação de diversos elementos da época, como as políticas de defesa e de uso de armas estratégicas e outros, como por exemplo, o famigerado “relógio do fim do mundo”. Por fim, a conseqüência final deste confronto seria a destruição mútua das superpotências. As representações do uso das armas estratégicas possuem um viés catastrófico, tendo como principal característica o “extermínio de multidões” (THOMPSON: 1985. P. 43) como conseqüência final. Esta parte final mostra como a perigosa política defendida pela doutrina Reagan possuía falhas em sua lógica e, mesmo com defesas anti-mísseis

nucleares e superioridade militar, o mundo se veria indefeso frente ao perigo de uma guerra real entre EUA e URSS.

Concluindo, pensamos que este trabalho contribui assim para o desenvolvimento do conhecimento histórico. Todas as dificuldades relacionadas a uma nova forma de abordagem de um tema, com a utilização de uma fonte diferenciada, foram recompensadas com novas conclusões e novas maneiras de pensar o passado, ao menos no que tece à história da Guerra Fria. Longe de esgotado, o estudo das representações da Guerra Fria nos quadrinhos ainda possui diversas lacunas, pois existem outros autores e títulos que poderiam compreender o período de outra forma, principalmente nas revistas mensais. Ainda assim, esperamos que futuras pesquisas relacionadas ao tema ou à abordagem possam se instrumentalizar a partir dos estudos realizados nesta dissertação.

Bibliografia

ANDERSON, Benedict: *Comunidades imaginadas: reflexões sobre a origem e difusão do nacionalismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

ADORNO, Theodor W. *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ARIÈS, Philippe; DUBY, Georges (orgs). *História da Vida Privada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. 5v.

AVILA, Fabrício Schiavo. *IN TESIS: Armas estratégicas: o impacto da digitalização sobre a guerra e a distribuição de poder no sistema internacional*. UFRGS, 2008. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/13381> (acessado dia 03/08/2009)

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

BLOCH, Marc. *Apologia da história, ou, o ofício do historiador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BOIA, Lucien. *Para uma história do imaginário*. Verité dès mythes. Paris: Les Belles Lettres, 1998.

BOTTOMORE, Tom. *Dicionário do pensamento marxista*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BOURDÉ, Guy; MARTIN, Hervé. *As escolas históricas*. Lisboa: Publicações Europa-América, 1990.

BOUCHARD, Gérard. *Génesis de las naciones y culturas Del nuevo mundo*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2003.

BURKE, Peter. *O que é história cultural*. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 2008.

_____. *A escola dos annales (1929-1989): a revolução francesa da historiografia*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

BRAUDEL, Fernand. *Escritos sobre a história*. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 1992.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. *Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

CABRAL, Antônio. *A terceira guerra mundial*. São Paulo: Moderna, 1987.

CHARTIER, Roger. *El mundo como representación*. Barcelona: Editorial Gedisa S.A., 1996.

_____. *A história cultural: entre práticas e representações*. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil S.A., 1990.

CIRINCIONE, Joseph. *Bomb scare: the history and future of nuclear weapons*. New York: Columbia University Press, 2007.

CIRNE, Moacy da Costa. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.

COMPAGNON, Antoine. *O demônio da teoria: literatura e senso comum*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

DANTON, Gian. *Watchmen e a teoria do caos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

DORFMAN, Ariel; MATTERLART, Armand. *Para leer al pato Donald: comunicación de masa e colonialismo*. Buenos Aires: Siglo XXI Argentina Editores SA, 1972.

DUBY, Georges. *As três ordens, ou, o imaginário do feudalismo*. Lisboa: Estampa, 1982.

DUTRA, Eliana de Freitas. *O ardil totalitário: imaginário político no Brasil dos anos 30*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectivas, 2006.

EISNER, Will. *A força da vida*. São Paulo: Devir, 2007.

_____. *Narrativas Gráficas de Will Eisner*. São Paulo: Devir, 2005.

_____. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ESPIG, Márcia Janete. *Ideologia, mentalidades e imaginário: cruzamentos e aproximações teóricas. Anos 90*. Porto Alegre: PPG – História – UFRGS, nº 10, dezembro de 1998.

FARINA, Modesto. *Psicodinâmica das cores em comunicação social*. São Paulo: Edgard Blücher, 1986.

FERREIRA: Marieta de Moraes. *A nova “velha história”: o retorno da história política*. IN: Estudos Históricos. Rio de Janeiro: vol. 5, nº 10, 1992, p. 265-271.

GADDIS, John Lewis. *The cold war: the deals, the spies, the lies, the truth*. London: Penguin Books Ltd., 2005.

GAIMAN, Neil. *Sandman: a casa de bonecas*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

GALBRAITH, John Kenneth. *A era da incerteza*. São Paulo: Pioneira, 1989.

GOMES, Álvaro Cardoso. *Introdução ao estudo da literatura*. São Paulo: Atlas, 1991.

GOMES, Lu; MARQUEZI, Dagomir (orgs.). *Guerra Nuclear*. São Paulo: Editora Três, 1984.

GUEDES, Roberto. *A era de bronze dos super-heróis*. São Paulo: HQ Maniacs, 2008.

GUNSTON, Bill. *Guerra no espaço: mísseis balísticos de defesa*. São Paulo: Nova Cultural, 1986.

HACKETT, Sir John. *A terceira guerra mundial*. Rio de Janeiro: Biblioteca do Exército Editora, 1980.

HAUT, Woody. *Pulp culture & cold war*. London: Serpent's Tail, 1995.

HOBBS, Davis. *Guerra no espaço: a defesa estratégica e os satélites militares*. São Paulo: Nova Cultural, 1986.

HOBSBAWM, Eric J. *A era das revoluções: Europa (1789-1848)*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

_____. *Era dos extremos: o breve século XX 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HOGAN, Michael J. (org.). *The end of the cold war: its meaning and implications*. Cambridge: The Cambridge University Press, 1992.

HUNT, Lynn. *A nova história cultural*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

IRWIN, William (org.). *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho sócrático*. São Paulo: Madras, 2005.

JIMENEZ, Phil (org.). *The DC comics encyclopedia*. New York: DK Publishing Inc., 2004.

JULLIARD, Jacques. *A política*. IN: LE GOFF, Jacques (org.). *História: novas abordagens*. Rio de Janeiro: F. Alves, 1976.

JUNIOR, Gonçalo. *Biblioteca dos quadrinhos*. São Paulo: Opera Gráfica Editora, 2006.

_____. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

KLAEHN, Jeffery (org.). *Inside the world of comic books*. Tonawanda: Black Rose Books, 2007.

KNOWLES, Christopher. *Our gods wear spandex: the secret history of comic book heroes*. San Francisco: Weiser Books, 2007.

KUZNICK, Peter J.; GILBERT, James (orgs.). *Rethinking Cold War Culture*. Washington: Smithsonian Institution Press, 2001.

KRENSKY, Stephen. *Comic book century: the history of American comic books*. Minneapolis: Twenty-First Century Books, 2008.

LANGLOIS, C. V.; SEIGNOBOS, C. *Introducción a los estudios históricos*. Buenos Aires: Editorial La Pleyade, 1990?.

LE GOFF, Jacques. *IN: LE GOFF, Jacques (org.). A nova história*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

LE GOFF, Jacques. *História: novos objetos*. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora S. A., 1995.

_____. *O imaginário medieval*. Lisboa (?): Editorial Estampa, 1994.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org). *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005.

MARX, Karl. *A ideologia alemã*. São Paulo: Martin Claret, 2006.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

_____. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

MOTTA, Rodrigo Patto Sá. *Em guarda contra o perigo vermelho*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

MOYA, Álvaro. *Vapt-vupt*. São Paulo: Clemente e Gramani Editora e Comunicações, 2003.

_____. *História das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Editora Brasiliense: 1993.

PECEQUILO, Cristina Soreanu. *A política externa dos Estados Unidos: continuidade ou mudança?*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *O imaginário da cidade: visões literárias do urbano – Paris, Rio de Janeiro, Porto Alegre*. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 1999.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

- RANKE, Leopold Von. *História*. São Paulo: Ática, 1979.
- RÉMOND, René (org.) *Por uma história política*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1996.
- ROBIN, Ron. *The making of the cold war enemy: culture and politics in the military-intellectual complex*. Princeton: Princeton University Press, 2001.
- SANTOS, Roberto Elísio dos. *Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs*. São Paulo: Paulinas, 2002.
- SATRAPI, Marjane. *Persépolis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- SEIGNOBOS, Charles. *História sincera da França*. São Paulo: Nacional, 1983.
- SILVA, Diamantino da. *Quadrinhos dourados: a história dos suplementos no Brasil*. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2003.
- SILVA, Nadilson Manoel da. *Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos*. São Paulo: Annablume, 2002.
- SIRIUS, R. U.. *Contracultura através dos tempos: do mito de prometeu à cultura digital*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.
- SRBEK, Wellington. *Quadrinhos & outros bichos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.
- THOMPSON; Edward Palmer (org.). *Star Wars: science-fiction or serious probability?*. New York: Pantheon Books, 1985.
- THOMPSON, Edward Palmer. *A formação da classe operária inglesa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. 3V.
- _____. *Exterminismo e guerra fria*. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1985.
- _____. *Zero option*. London: The Merlin Press, 1982.
- THOMPSON, John B. *Ideologia e cultura moderna: teoria social na era dos meios de comunicação de massa*. Petrópolis: Vozes, 2007.

TOCQUEVILLE, Alexis de. *A democracia na América*. São Paulo: Ed. Da Universidade de São Paulo, 1987.

TRUMPBOUR /N KIERNAN. *Estados Unidos: o novo imperialismo*. Rio de Janeiro: Record, 2009.

VIZENTINI, Paulo Fagundes. *História do século XX*. Porto Alegre, Leitura XXI, 2007.

_____. *Da guerra fria à crise (1945-1989): as relações internacionais do século XX*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2006.

_____. *Dez anos que abalaram o século XX: da crise do socialismo à guerra ao terrorismo – política internacional de 1989 a 2002*. Porto Alegre: Leitura XXI, 2002.

VOVELLE, Michel. *Imagens e imaginário na história: fantasmas e certezas nas mentalidades desde a Idade Média até o século XX*. São Paulo: Editora Ática, 1997.

WATTERSON, Bill. *Os dez anos de Calvin e Haroldo*. Vol. 2. Cambuci: Best Expressão Social e Editora Ltda., 1996

WHITFIELD, Joseph J. *The culture of the cold war*. Baltimore: The John Hopkins Press, 1996.

WITEK, Joseph. *Comic books as history: the narrative art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar*. *Cidade não informada*: University Press of Mississippi, 1989.

WOLK, Douglas. *Reading Comic: how graphic novels work and what they mean*. De Capo Press Ed., 2007.

Internet:

<http://www.coverbrowser.com/> - Diversas capas de quadrinhos digitalizadas e organizadas por numeração (acessado em 03/08/2009).

http://www.time.com/time/2005/100books/the_complete_list.html - Lista das 100 melhores obras de literatura de língua inglesa da revista Time Magazine (acessado em 03/08/2009).

http://www.thehugoawards.org/?page_id=32 – Lista dos vencedores do prêmio Hugo de literatura do ano 1988 (acessado em 03/08/2009).

<http://www.imdb.com/> (acessado dia 03/08/2009)

Revistas:

LEE, Stan; MOEBIUS. *Graphic Novel 11: Surfista Prateado*. São Paulo: Publicações Abril, 1989.

LLOYD, David; MOORE; Alan. *V de vingança*. Barueri: Panini Comics, 2006.

MILLER, Frank. *Batman – o cavaleiro das trevas*. São Paulo: Editora Abril S.A., 1987. 4v.

MOORE, Alan. GIBBONS, Dave. *Watchmen*. São Paulo: Editora Abril S.A, 1999. 12v.

Revista KAOS! nº 1 – São Paulo: Editora Mantícora, 2004. - Entrevista Alan Moore intitulada: **Conversando com Deus!**