



**UEPB**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**

**CAMPUS I**

**CENTRO DE EDUCAÇÃO**

**DEPARTAMENTO DE HISTORIA**

**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM ENSINO DE HISTÓRIA**

**JOSÉ YAN OLIVEIRA**

**GUERRA FRIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA ABORDAGEM A  
PARTIR DOS SUPER-HERÓIS**

**CAMPINA GRANDE – PB**

**2024**

JOSÉ YAN OLIVEIRA

**GUERRA FRIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA ABORDAGEM A  
PARTIR DOS SUPER-HERÓIS**

Trabalho de conclusão de curso (artigo) apresentado à coordenação do curso de História Da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em História.

**Área de concentração:** Ensino de História

**Orientadora: prof. Dr. Patrícia Cristina de Aragão**

**CAMPINA GRANDE – PB**

**2024**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que, na reprodução, figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

O48g Oliveira, Jose Yan.  
Guerra fria nas histórias em quadrinhos: uma abordagem a partir dos super-heróis [manuscrito] / Jose Yan Oliveira. - 2024.  
32 f. : il. color.

Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2024.  
"Orientação : Prof. Dra. Patricia Cristina de Aragao, Departamento de História - CEDUC".

1. Guerra fria. 2. Imaginário. 3. Histórias em quadrinhos. 4. História. I. Título

21. ed. CDD 909.82

JOSÉ YAN OLIVEIRA


## GUERRA FRIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA ABORDAGEM A PARTIR DOS SUPER-HERÓIS

Trabalho de conclusão de curso (artigo) apresentado à coordenação do curso de História Da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em História.

**Área de concentração:** Ensino de História

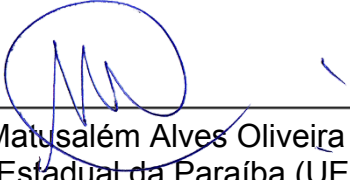
Aprovada em: 31/10/2024.


### BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente  
 PATRICIA CRISTINA DE ARAGAO  
Data: 22/11/2024 13:03:34-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dr. Patrícia Cristina De Aragão (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Dr. Matusalém Alves Oliveira  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Documento assinado digitalmente  
 GILDIVAN FRANCISCO DAS NEVES  
Data: 21/11/2024 23:48:29-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dr. Gildivan Francisco das Neves  
Universidade Estadual da Paraíba(UEPB)

CAMPINA GRANDE – PB

2024

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>4</b>
<b>1. Histórias em Quadrinhos: o caminho até a consolidação .....</b>	<b>8</b>
<b>2. História Social em quadrinhos .....</b>	<b>12</b>
<b>3. A Guerra Fria e o imaginário social .....</b>	<b>17</b>
<b>4. O Incrível Hulk: nas trincheiras Guerra Fria .....</b>	<b>20</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>28</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>30</b>
<b>AGRADECIMENTOS.....</b>	<b>32</b>

## GUERRA FRIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA ABORDAGEM A PARTIR DOS SUPER-HERÓIS

José Yan Oliveira

### RESUMO

A Guerra Fria foi um dos períodos mais tensos de todo o século XX, marcada pela acirrada disputa política e ideológica entre a URSS e EUA que, embora não tenham levado duas maiores potências para um conflito bélico direto, fez com que uma verdadeira guerra de propaganda fosse travada pela hegemonia global. E nas trincheiras deste conflito, as histórias em quadrinhos de super-heróis atingiram seu ápice mercadológico e sua consolidação enquanto cultura de massa, obviamente, não ilesa de forte influência das tensões do período. O presente artigo se propõe a discutir sobre as histórias em quadrinhos de super-heróis enquanto fontes históricas e ferramenta para melhor compreensão da dinâmica política da Guerra Fria, apontando os impactos do período no imaginário da época, uma vez que essas histórias, foram fortemente influenciadas, ao passo que influenciaram mutuamente, as noções e conceitos acerca das principais questões que permearam o período. Para elaboração deste trabalho utilizamos como referencial teórico os estudos de Noboa (2007), Rodrigues (2011) e Lima (2011). Trata-se de uma pesquisa bibliográfica e documental que tem como fontes as histórias em quadrinhos. Ao analisarmos o material escolhido, observamos a presença de vários elementos contidos no imaginário da Guerra Fria nas obras, como o medo da ameaça representada pelo comunismo, aspectos da política interna e externa dos Estados Unidos nos oferecendo, assim, um relevante testemunho da influência do período nas HQs do gênero.

**Palavras-chave:** Guerra Fria, imaginário, História em Quadrinhos, história

### ABSTRACT

The Cold War was one of the most tense times of all century XX, marked for the fierce political and ideological dispute between USSR and USA, who although didn't have led two biggest powers to a direct armed conflict, caused a real propaganda war to be fought for global hegemony. In this conflict trench, the Superhero Comics reached market peak, and their consolidation as mass culture, obviously, not unharmed by the strong influence of the period's tension. This article aims to discuss superhero comic books as historical sources and tools for better understanding the political dynamics of the Cold War, indicating the impacts of the period on the imaginary of the time, since these stories were strongly influenced, as they mutually influenced, the notions and concepts about the main issues that permeated the period. In the preparation of this work, we use as a theoretical framework the studies of Noboa (2007), Rodrigues (2011) and Lima (2011). This is a bibliographic and documental research that has as source the Comics. Exploring the selected materials, we realized in these works the presence of many elements contained in the cold war imaginary, such as fear of the threat posed by communism, aspects of United States domestic and foreign policy, providing us a relevant testimony of the period's influence on Comics of the genre.

**Keywords:** Cold War; Comics; History.

## INTRODUÇÃO

Um dos momentos mais tensos de todo o conturbado século XX foi o período de intensa disputa pela hegemonia política e ideológica mundial entre a União Soviética e os Estados Unidos da América, o período que passou para os anais da história como a Guerra Fria se estendeu do fim da Segunda Guerra Mundial até o início da década de 90 com a dissolução da URSS, e foi marcado pelas corridas armamentista e espacial, guerras por procuração e o uso indiscriminado da propaganda política e a constante ameaça de um uma terceira e nuclear guerra mundial (HOBSBAWN, 1995). Com ênfase no lado ocidental da disputa, a Guerra Fria influenciou fortemente a indústria cultural, sobretudo, nos EUA, vasta bibliografia confirma a forte influência dos desdobramentos políticos do período no cinema, em livros e programas de TV. Obviamente, tal fenômeno não passaria despercebido pela academia, sobretudo, no âmbito da História. A Guerra Fria e sua influência na cultura e mídia ocidental foi na segunda metade do século XX e ainda é neste século, alvo de intensa pesquisa e discussão.

Uma das muitas mídias que afloraram ou viram seu ápice mercadológico e de influência no período foram as histórias em quadrinhos, fortes no mercado ocidental desde a década de 30, as HQs (sigla pra Histórias em Quadrinhos) ganharam um novo folego na Guerra Fria, com seu gênero mais notável sendo o de super-heróis, de forma gradual, porém contínua. As HQs desse gênero conquistaram seu espaço na cultura, como veremos nas sessões seguintes.

Este artigo tem como objetivo geral discutir sobre as histórias em quadrinhos de super-heróis enquanto fontes históricas e ferramenta para melhor compreensão da dinâmica política da Guerra Fria, apontando os impactos do período no imaginário da época. Como objetivos específicos nossa proposta é mostrar um breve quadro político e social da Guerra Fria e os impactos que causou no contexto do século XX; refletir sobre as histórias em quadrinhos e seu potencial na apresentação do contexto da Guerra Fria a partir dos enredos e personagens; identificar os quadrinhos como fonte para estudo do período analisado e buscar perceber as implicações deste contexto nas histórias em quadrinhos. Como questão problema de pesquisa, levantamos o seguinte questionamento: de que maneira as histórias em quadrinhos apresentaram o período da Guerra Fria no século XX apontando as implicações e impactos deste contexto histórico e social? Partindo dos pressupostos nos referenciamos na construção deste texto nos estudos desenvolvidos por Noboa (2007), Rodrigues (2011) e Lima (2011).

O presente artigo se enquadra na definição de pesquisa qualitativa, uma vez que para Freitas e Jabbour (2011), esta é a denominação de toda a pesquisa cuja finalidade é explicar ou descrever um evento ou situação. Desta forma, a pesquisa qualitativa, tem como algumas das suas características definidoras: partir do ambiente enquanto fonte de dados, caráter descritivo, ter como foco da abordagem não o resultado, mas sim, o processo e seus significados e a interpretação do objeto de estudo. Com relação à abordagem escolhida no presente artigo, trata-se de um estudo de caráter exploratório, uma vez que os estudos exploratórios são “todos aqueles que

buscam descobrir ideias e soluções, na tentativa de adquirir maior familiaridade com o fenômeno de estudo” (FREITAS; JABBOUR, 2011, p. 8).

O interesse pela temática dos quadrinhos surge no âmbito das atividades desenvolvidas no programa da Residência Pedagógica Subprojeto de História, Campus I da Universidade estadual da Paraíba, ao longo do ano letivo de 2021 na escola Cidadã Integral – Francisco Ernesto Rêgo, no município de Queimadas no Estado da Paraíba, no contexto das atividades na escola, para fins de captar ainda mais a atenção dos alunos para os assuntos de história, ao passo que dinamizávamos as aulas, desenvolvemos uma eletiva para ensinar História a partir das histórias em quadrinhos.

Durante a realização da pesquisa bibliográfica observamos que, apesar dos estudos e aplicações das histórias em quadrinhos no ensino de História, enquanto ferramenta de ensino, serem cada vez mais presentes, ainda há dentro da História enquanto ciência, uma forte presença de pesquisas que visam utilizar as histórias em quadrinhos enquanto fontes históricas e, conseqüentemente, fontes que nos permita compreender melhor, o período da Guerra Fria.

Uma pesquisa realizada nos acervos de 41 instituições de ensino superior no ano de 2014 que buscava produções acadêmicas sobre histórias em quadrinhos até o ano de 2013, Calari e Gentil (2016) encontraram 206 monografias, 139 dissertações de mestrado e 35 teses de doutorado, um total de 337 trabalhos. Números significativos, já que muitas universidades ainda não transferiram seus acervos físicos para plataformas digitais. Calari e Gentil (2016), autores da pesquisa, apontam que apesar das 174 teses de doutorado e dissertações de mestrado, apenas 15 deles, estão na área de História. Para se ter uma comparação, são 52 trabalhos dessas naturezas nas áreas de Letras e 25 em Pedagogia. Ao observar essa carência de trabalhos no campo da História, os autores sugerem:

Percebe-se que em História os estudos realizados pretendem indagar como o contexto histórico, a representação dos indivíduos, o espaço urbano e as visões políticas são apresentadas nas narrativas, a ausência de doutores especialistas em Histórias em Quadrinhos talvez ajude a explicar o porquê de tão poucas pesquisas na área, e a redundância nas preocupações contextuais que envolvem as HQs, quase sempre as colocando como obras que refletem determinada época, sem atentar para a reciprocidade da produção artística que molda a sociedade tanto quanto a espelha (CALARI; GENTIL, 2016, p. 18).

Os autores apontam que embora as pesquisas na área estejam crescendo em ritmo consideravelmente otimista, ainda há uma certa fragilidade ou falta de consistência ao se observar os dados qualitativos apurados acerca das pesquisas sobre as HQs na área de História:

Das 174 teses e dissertações encontradas, destaca-se que a produção na área de História ainda é pequena se comparada com o total das publicações. Os trabalhos em História apresentam somente 15 dissertações e nenhuma tese de doutorado. Embora seja um campo que necessita ser mais bem explorado pelo historiador, nota-se que houve um interesse por esse tema entre os historiadores, contudo esse não se mostra tão recorrente no desenvolvim ento da carreira acadêmica dos pesquisadores, que, ou abandonam seu objeto de estudo quando dão prosseguimento a sua carreira, ou simplesmente temos pesquisas realizadas por historiadores que não vão além da primeira etapa de sua pós-graduação (CALARI; GENTIL, 2016, p. 21).



Uma vez avaliadas as considerações acima, podemos observar que as histórias em quadrinhos são predominantemente citadas em áreas de ensino como a Pedagogia, a mídia ainda enfrenta alguns entraves para sua consolidação em alguns setores da área de História. Neste sentido, nos propomos a mostrar os quadrinhos como fonte importante para a pesquisa em História, que neste trabalho não se estende para o campo do ensino. Para buscar entender as questões que levam a este quadro, buscamos fazer algumas reflexões sobre o historiador e suas fontes. Principalmente o porquê de, apesar de todo o seu caráter lúdico, informativo e integrado enquanto mídia, as histórias em quadrinhos ainda não serem tão consolidadas enquanto fontes históricas.

O ofício e o papel do historiador passaram por transformações ao longo da história, sobretudo, na virada do século XIX para o século XX, momento em que a história, enquanto ciência em processo de consolidação, se afasta do positivismo e começa a ganhar maior maturidade metodológica e argumentativa. Segundo Lima, (2014) é com a “nova história” que as perguntas se tornam mais dinâmicas, não se prendendo a formulas metodológicas nem a fontes já consolidadas, como relatos e documentos oficiais, enquanto as respostas se tornam menos exatas e comprobatórias, uma vez que deixam de ser apresentadas através de “documentos confortavelmente elegidos, alega Lima:

Essa nova historiografia em ebulição, juntamente com renovações dentro do materialismo histórico, fomentou uma crítica sintomática no outrora seguro tabuleiro da documentação. Colocou em cheque o próprio conceito de documento, tratado nos fundamentos da ciência História como elemento fundamental e comprobatório da autenticação do conhecimento formulado pelo historiador passou a ser uma amplitude além do registro escrito, ressoando para outros meios de registro. O próprio trato do historiador sofreu mudanças, desvencilhando-se da aceitação dos fatos que observa, objetivamente, para se produzir criticidade através de uma abordagem dinâmicos com os objetos e fontes do passado (LE GOFF, 1990 *apud* LIMA 2014, p.1816).

Dito isto, é no âmbito destas transformações que fontes pouco consideradas, ou até o século XX, encontrarão o aporte necessário tanto teórico quanto metodológico para atuar no ofício da produção da História enquanto ferramenta de estudo e objeto de pesquisa, mesmo que estes, como salienta a autora, demandem de bastante tempo e esforço por parte dos interessados para alcançar tal endossamento:

Entre uma quase infinidade de possibilidades que foram surgindo na nova visão do historiador, com mais abrangente campo de visão, as histórias em quadrinhos estavam longe de serem as primeiras fontes a serem trabalhadas, já que nem mesmo periódicos noticiários eram anteriormente tidos por fontes aceitáveis. Era preciso começar a elucidar o quão grande era o trabalho a vir, buscando ordenar as fontes até então negligenciadas pela historiografia tradicional e a inabilidade diante das mesmas (LIMA, 2014, p. 1.816).

Uma vez compreendido os atributos que fazem das HQs uma fonte histórica que demanda de mais atenção dos historiadores, é preciso se fazer alguns questionamentos. De qual maneira o historiador pode fazer uso desses ricos recursos? Quais métodos de abordagens seriam os adequados? Uma vez delimitados tais métodos, seria possível aplicá-los a todas as histórias em quadrinhos? Ao trabalhar essa questão, o historiador encontra duas abordagens distintas para analisar as histórias em quadrinhos: primeiro, analisando a produção das histórias em quadrinhos e sua relação com o período histórico de sua concepção, e o segundo,

parte de uma análise do próprio contexto sociocultural de uma nação/período pela perspectiva dos quadrinhos (VERGUEIRO, 2006 *apud* CUNHA, 2013).

Rodrigo Cunha (2013), apresenta a primeira abordagem dividida em duas linhas de produção, que se adequam a forma de produção das HQs, sendo a primeira, um olhar para as HQs construídas para recriar um fato histórico, estas histórias em quadrinhos geralmente buscam aproximar o máximo possível dos acontecimentos, tal qual contam em relatos oficiais. O autor usa *Chibata!: João Cândido e a Revolução que Abalou o Brasil*, publicada em 2009 pela editora Conrad para exemplificar. A história em quadrinho, recria o evento histórico conhecido como A Revolta da Chibata, ocorrido no século XX, onde revoltados com os maus-tratos e a privação de seus direitos, os marinheiros de ascendência africana pertencentes à Marinha Nacional Brasileira se rebelaram para exigir por meio da força, o fim do uso das chibatadas como castigo físico e uma série de outros direitos. Essa obra pode ser utilizada pelo historiador como um ponto de partida para uma análise mais minuciosa da temática.

A segunda linha de produção lança olhares para o que o autor chama de HQ de ficção-histórica, na qual eventos históricos e seus desdobramentos, se apresentam enquanto pano de fundo para o desenrolar de uma história ficcional. O exemplo citado foi publicado em 2010, *O Guarani*, de José de Alencar, pela editora Cortez, é ambientado durante o período de colonização do Brasil e aborda a disparidade tecnológica entre os povos nativos e a brutalidade do império português no processo de conquista das terras. Ainda que a abordagem e o conteúdo dessas histórias sejam diferentes, o autor salienta:

De regra, essas HQs são caracterizadas pela simplicidade do linguajar apresentado em seu texto, porém, sem perder ou alterar os fatos históricos. Isto é, mesmo diante de um linguajar simples o objetivo do quadrinho é demonstrar um fato histórico, sempre dentro de uma determinada visão histórica pré-existente. Contudo, a produção de quadrinhos de cunho histórico vem se aperfeiçoando a cada ano e já podemos encontrar HQs com uma roteirização mais refinada (CUNHA, 2013, p. 10).

Buscaremos desta forma, apresentar e discutir as histórias em quadrinhos enquanto objeto de estudo da História, mais necessariamente como a primeira edição da HQ do super-herói *O Incrível Hulk*, lançada na conturbada década de 60, se apresenta como relevante fonte histórica para compreensão do imaginário ocidental sobre a Guerra Fria. A HQ em questão, com roteiro de Stan Lee e desenho de Jack Kirby, lançada e ambientada durante a corrida armamentista da Guerra Fria, carrega em sua composição e identidade visual, uma série de alegorias e referências diretas e indiretas a alguns dos fatores e desdobramentos do período, e é, como explicitaremos, um produto da Guerra Fria e sobre a Guerra Fria.

Estando dividido em quatro sessões temáticas, na primeira delas, o artigo busca contextualizar e conceituar o que compreendemos e estudamos enquanto histórias em quadrinhos, elucidando de forma rápida a evolução e os principais marcos na mídia na história. Na segunda sessão, buscamos compreender o que, dentro da história social, se define enquanto fonte histórica, bem como defender a histórias em quadrinhos enquanto tal. Buscamos no terceiro tópico, contextualizar e compreender os eventos e desdobramentos da Guerra Fria, visando, assim, estabelecer bases históricas sólidas para nossa compreensão e análise do objeto de estudo. É finalmente no quarto tópico do artigo, onde nos debruçamos na análise propriamente dita do material escolhido, que neste caso, trata-se da história em quadrinhos “*O Incrível Hulk*” publicada em 1962 pela editora *Marvel comics* objetamos neste tópico

localizar e apresentar elementos do contexto histórico e do imaginário social da época dentro da HQ, para desta forma, elucidar as relações entre a mídia dos quadrinhos e o contexto social da época, bem como, seu potencial enquanto meio de compreensão do período. Por fim, apresentamos nas considerações finais as principais conclusões e resultados da pesquisa, como buscamos refletir sobre seu papel no estudo acadêmico das histórias em quadrinhos.

## 1. Histórias em Quadrinhos: o caminho até a consolidação

As Histórias em Quadrinhos conhecidas pela sigla HQ, são temas de acaloradas discussões no campo midiático, por partes de consumidores, influenciadores, autores e acadêmicos. Seu início e definição conta com alguns consensos apenas na história recente. Pré-requisitos para ser uma HQ e o ponto de partida para sua existência são bastante relativos, e variam muito de acordo com gênero, local, produção e questões estruturais.

Alves (2001) reflete a possibilidade dos primeiros indícios do surgimento das histórias em quadrinhos há mais 20.000 anos, ainda na pré-história, com as pinturas rupestres, que tinham provavelmente a função de retratar ou preservar as práticas de caça da época, com o hábito de contar histórias através de desenhos, perpassando o tempo e em distintas civilizações, como as encontradas nas paredes das grandes pirâmides e em *O livro dos mortos do antigo Egito* ou até na descrição dos feitos mitológicos nas cerâmicas e nas paredes na Grécia com a função de retratar a tradição religiosa e mitológica dessas culturas.

Portanto, ao abordar as histórias em quadrinhos, deve-se ter em mente a complexa abrangência do conceito. Podemos contar com perspectivas que apontam para o início das histórias em quadrinhos séculos atrás. Porém, a presente produção estará calcada em pesquisas e análises das histórias em quadrinhos modernas enquanto linguagem e a mídia aos moldes que conhecemos hoje. Ou seja, abordaremos a mídia que tem origem atrelada ao jornal impresso, sobretudo, na passagem do século XIX para o século XX, em período de agitação social e ampla propagação de informações. Como aponta Melo:

Foi somente com a passagem do século XIX para o século XX, na Era Vitoriana, época caracterizada pela implantação e consolidação da revolução industrial na Inglaterra, que foram surgindo avanços tecnológicos. A necessidade de se disseminar informações de forma mais abrangente para a população se fez necessária, o que levou à massificação da imprensa, a publicação de tiragens de livros e ao conceito de alfabetização universal. Para esse ambiente informacional, as HQs representaram o ingresso de muitas pessoas no mundo da leitura e da informação (MELO, 2011, p. 26).

Alves (2001) é categórico ao colocar essa mídia, como conhecemos hoje, enquanto fruto da segunda metade do século XIX, devido a um maior desenvolvimento tecnológico e a maior difusão dos jornais, com *Les Amours de Monsieur Vieux-Bois*, escrita e desenhada por Rodolphe Topffer em 1837, dando início ao que viriam a ser as histórias em quadrinhos que se consolidariam algumas décadas mais tarde, as quais, o autor define como:

A história em quadrinhos [...] é um meio de comunicação de massas, cujas histórias são narradas através de imagens desenhadas e texto inter-relacionados. Sua unidade básica é o quadrinho (ou vinheta), que quando apresentam-se enlaçadas encadeadamente formam a estrutura seqüencial

do relato. Pode ser publicada em almanaques, periódicos e revistas (ALVES, 2001, p. 5).

As análises da amplitude dessa mídia feitas por Vergueiro (2005) vão de encontro com essa definição de “comunicação de massa” as histórias em quadrinhos modernas, segundo o autor, embora sua aceitação não tenha sido unânime e nem imediata no século passado, vieram a se consolidar ao lado do cinema como a principal mídia do século XX. Embora o traço e o formato possam variar de acordo com as predileções e tendências dos autores ou até a direção sequencial da leitura variando da direita para a esquerda como nas histórias em quadrinhos produzidas nos países asiáticos, os famosos mangás (SANTOS; GAZAROLLI, 2011).

Tendo como marco inicial a já mencionada *Les Amours de Monsieur Vieux-Bois* publicada na primeira metade do século XX, os primeiros anos das histórias em quadrinhos foram fortemente atrelados ao jornal impresso que estava se popularizando na Europa desde o início da revolução francesa, geralmente presentes como complementos aos textos, de forma curta, sem cores, e bastante simplificada, levaria décadas até que as primeiras histórias em quadrinhos coloridas e mais longas surgissem, mais necessariamente em 1895 nos Estados Unidos da América, *Down Hogan's Alley* traduzido para *O menino amarelo* em território brasileiro. Só nos anos seguintes teríamos o início de uma maior autonomia e mudanças significativas na mídia das HQs, segundo Santos, Cruz e Horn (2011):

A necessidade de desenvolvimento de histórias completas, não permitidas pelas tirinhas pelo seu tamanho reduzido, de três a quatro quadrinhos, e nem pelos suplementos dominicais deu origem às revistas em quadrinhos em seus formatos tradicionais de 17 x 26 cm, conhecido como formato americano, e 13,5 x 9 cm, chamado de formatinho, muito comum no Brasil. A sofisticação das revistas deu origem às *graphic novels*, traduzidas literalmente como novelas gráficas, revistas com histórias completas e com conteúdo mais sério (SANTOS; CRUZ; HORN, 2011, p. 48).

Os autores pontuam que as últimas décadas do século XX e as primeiras do século seguinte foram marcadas por uma maior consolidação das histórias em quadrinhos no país, juntas com “o boom da imprensa americana”, sobretudo, marcada por um tom sensacionalista e, e como na Europa, as histórias em quadrinhos americanas são extremamente influenciadas pelo contexto social, que possibilitou o surgimento e o desenvolvimento de uma série de novos gêneros e títulos como o gênero da aventura e a popularização das histórias de detetives e de terror. Esse contexto foi a base para o início da chamada “era de ouro”, iniciada no fim da década de 1920 (SANTOS; CRUZ; HORN, 2011).

Neste sentido, começam a ficar cada vez mais comuns e famosas as histórias em quadrinhos de aventuras, que viriam servir como base para as superaventuras (histórias em quadrinhos protagonizadas pelos famosos “super-heróis”), sendo provavelmente a primeira e mais aclamada, de autoria de Jerry Siegel e Joe Shuster, o *Superman* publicada pela primeira vez em 1938, pela revista *Action Comics*, não por acaso, um ano antes da Segunda Guerra Mundial. “Cinco anos foi o tempo que seus criadores tentaram vender a ideia para a indústria das HQs, sempre sendo negados, pois o consideravam fantástico demais” (SANTOS; CRUZ; HORN, 2011, p. 53). Segundo os autores, reconhecendo o potencial nível de influência dos super-heróis o então presidente dos EUA, Roosevelt, pediu para que os heróis participassem da guerra em suas histórias, Superman era um símbolo de força e seu uniforme levava as cores da bandeira, o sucesso foi imediato.

Vale salientar que essa relação íntima entre quadrinhos e a vida real, não se restringe ao Superman, nem ao gênero de super-heróis em si, mas perpassa vários gêneros dentro da mídia, como podemos observar, sobretudo, nos tempos de maior tensão e euforia as histórias em quadrinhos se apresentam como uma espécie de testemunho dos eventos desenrolados em seu tempo, amplamente influenciadas pelo contexto social, econômico, político e ideológico no qual estão inseridos seus autores e consumidores, como salienta Cunha (2013) ao buscar traçar um panorama geral das histórias em quadrinhos:

São muito comuns nas HQs, sejam elas de cunho fantástico ou não, a inclusão de várias referências às conjunturas políticas e sociais de seu tempo, dando às HQs um olhar do mundo à sua época, em Conan, por exemplo, aparece o conceito de “raça”, a ideia de eugenia, para diferenciar os vários povos, conceito muito comum e difundido ao momento de criação desse personagem que é o início do século XX (CUNHA, 2013 p. 07).

Ao propor uma análise da utilização das HQs de super-heróis como propaganda ideológica no esforço de guerra dos EUA, Buzzoni e Martins (2013) refletem sobre a principal explicação para o completo sucesso do Superman. Para os autores, ele é o completo ideário ideológico norte-americano, do Tio Sam, do bom-mocismo e da justiça. Ao lado de personagens de nacionalidade americana que viriam a surgir nos anos seguintes como Batman (1939) e, principalmente, o Capitão América (1940) o Superman viria a se consolidar como fortes propaganda pró-aliados e como ícone do não só dos quadrinhos, mas da cultura pop no geral.

Tão rápido quanto a ascensão dos “homens de capa” foi o seu declínio. Com o fim do conflito mundial, as histórias de super-heróis sofreram sua primeira grande derrocada, produtos como Capitão América que parecia feito sob medida para os tempos de guerra, ficou engavetado sem novas atualizações por décadas, o traço e composição simples e descontraída do gênero nas décadas de 30 e 40 do século XX, pareceram não se adaptar ao dinamismo do período pós-guerra e, principalmente, ao envelhecimento dos leitores, que ou se afastavam da mídia dos quadrinhos devido a sua histórica ligação com o público infantil, ou migavam para outros gêneros com abordagens mais “adultas”.

Krakhecke (2009) aponta as histórias de terror como as grandes sucessoras das histórias em quadrinhos como principal objeto de busca nas bancas norte-americanas, embora o gênero do terror não seja o foco principal da presente pesquisa, vale salientar as fortes contribuições do gênero para a mídia das HQs como um todo (consequentemente as histórias de super-heróis), sobretudo, no amadurecimento visual e temático, como o caso da editora EC Comics:

uma antiga editora, que até então era 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 das revistas The Vault of Horror publicadas entre 1953-54 (KRAKHECKE, 2009, p. 57-58).

As tramas mais elaboradas para contextualizar personagens com maior carga emocional e desenvolvimento psicológico foram as bases para o novo pico de popularidade das histórias em quadrinhos, mas, como vimos, o contexto político da

Segunda Guerra Mundial propiciou uma maior tolerância e até mesmo incentivo às histórias em quadrinhos nos EUA.

Segundo Krakhecke (2009) período pós-guerra foi iniciado com um elevado nível de rejeição política e até em alguns grupos e âmbitos do meio intelectual, sobretudo, materializado na figura de Fredric Werthan, psicólogo que na década de 50 do século XX e se popularizou em seu livro por associar diretamente as histórias em quadrinhos ao aumento da criminalidade e desordem. Era comum também observar associações das HQs a homossexualidade e até ao comunismo “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” (KRAKHECKE, 2009, p. 60).

No clima tenso que dava início a Guerra Fria e a forte presença do sentimento anti-comunista na sociedade norte-americana, o autor chama a atenção para o engajamento em torno da normatização dos quadrinhos, até que em 1955 foi criado através da subcomissão do senado americano em parceria com algumas editoras um “selo de qualidade”, o qual as histórias receberiam se atendessem a uma série de pré-requisitos morais (não conter referência ao sexo, drogas, não apresentar sangue, violência exagerada ou personagens femininas com proporções exageradas). Segundo o autor, qualquer história que não tivesse tal selo, não iria para as bancas.

Essa repressão que é comumente comparada a uma “caça às bruxas” das histórias em quadrinhos americanas, pois junta uma maior modernização da mídia dos quadrinhos alavancadas pelas histórias de terror, que marca o início da chamada “era de prata” dentro das histórias em quadrinhos. Esse período foi justamente marcado pelo acirramento das disputas políticas e ideológicas do conflito indireto entre os EUA e a extinta URSS, na qual temos um novo pico de popularidade e comercialização das HQs de super-heróis, e novos ícones mais dinâmicos e modernos da mídia surgiram no período eram diretamente inseridos no contexto da Guerra Fria, como o exemplo do Quarteto Fantástico (1961), um grupo de cientistas que no contexto da corrida espacial acabam ganhando super poderes após uma acidente e exposição à radiação, enredo semelhante permeia a história do Incrível Hulk (1962), o que explicita o qual o gênero foi influenciado e influenciou no imaginário popular em uma época na qual recentemente o monopólio das armas nucleares havia saído das mãos do ocidente, que agora era tomado pelo medo de um conflito nuclear e de suas consequências.

A influência direta da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos só foi reduzida na década de 70 do século XX, na transição para a chamada “era de bronze”, marcada mais uma vez pelos reverses políticos da época, com a contracultura e as pautas pelos direitos civis ganhando força no ocidente, questões sociais como abuso de drogas, presença de heróis pertencentes a minorias, violência explícitas e outros temas antes censurados. Martins (2013) afirma que mesmo após mais de um século de sua emancipação dos jornais, embora hoje observe-se uma maior autonomia das HQs enquanto Mídia, uma vez que, já consagrada, conte com marcas, marcos e ícones próprios além de milionárias adaptações para o cinema, ainda é possível encontrar diversos traços desta formação informativa dos jornais nas HQs, que tiveram como um marco inicial para muitos a famosa série *The Yellow Kid*, que abriu caminho para muitas histórias em quadrinhos, embora fosse uma charge, segundo Melo (2011).

O aspecto de crítico/abordagem social das charges pode ser observado nas HQs por diversos momentos da composição da desta mídia. Não é diferente no gênero dos super-heróis, que embora tenha raízes muito mais antigas, se viu ganhar repercussão e alcance ao fim década de 30 do século XX nos Estados Unidos com surgimento do

Superman, no contexto das tensões do “período entre guerras” e durante a própria Segunda Guerra Mundial, em que a revista, que exalava o patriotismo e nacionalismo norte-americano, bem como criticava e tentava minar qualquer tipo de aceitação ao nazismo, se transformou em considerável ferramenta de comunicação e influência política. A mídia viria para além do período, sofrer com bastante influência do dinamismo e das tensões políticas e ideológicas que marcaram todo o século XX.

Sobretudo, no período pós-guerra, que foi fundamental para a construção do gênero dos super-heróis, com a popularização de histórias mais aprofundadas em dilemas pessoais e sociais, a estética e a composição visual das revistas que ganhava uma identidade mais amadurecida e gradativamente visava mais o público jovem e menos o infantil, nesta chamada “era de prata” (MOURA, 2012). Rodrigues (2011) ao abordar algumas das representações políticas e ideológicas nos quadrinhos do autor britânico Alan Moore durante o período da Guerra Fria, chama atenção para a forte utilização das HQs para abordar e apresentar ideias e conceitos recorrentes dentro da política. Neste sentido, as HQs se mostram como um interessante objeto de estudo na História, a autora ainda pontua:

A possibilidade que os historiadores tem de utilizar HQs em suas pesquisas estaria associada, pelo menos em parte, ao estímulo da chamada História cultural em envolver uma gama variada de objetos de estudo. Nesse processo, as HQs passam a ser descritas como uma dentre outras tantas práticas culturais (RODRIGUES, 2011, p. 26).

Desta forma, é interessante lançar olhares sobre a composição das histórias em quadrinhos durante o período da Guerra Fria, na qual se consolidaram ainda mais enquanto mídia independente e ferramenta de afirmação política. A autora que lança luz a produções isoladas de autores de esquerda (como Moore e Gaiman) aponta para uma predominância da política anticomunista dentro das HQs que se propõem a abordar temáticas políticas, sobretudo, reforçando o perigo da “ameaça vermelha” (comumente chamada por historiadores de “fantasma do comunismo”), ferramenta fundamental no combate ideológico, que permeava ambos os lados das tensões. Ao apontar as HQ’s como potenciais fontes históricas, Rodrigues (2011) reflete acerca do local das histórias dentro do ofício do historiador, principalmente, dentro da História Social.

## **2. História Social em Quadrinhos**

As histórias em quadrinhos, bem como outras fontes históricas pouco consolidadas enquanto objeto de estudo, precisam ser pensadas atentando-se ao fato de que o ofício do historiador e a sua relação com as fontes estão em constantes transformações. Uma abordagem de análise e escolha das fontes é estabelecida com a história social, que, por sua vez, segundo Aguiar (2016), também passou por uma série de transformações, encontrando em Eric Hobsbawn o entendimento da chamada história social dividida em pelo menos três fases.

A primeira, calcada no modelo reconstrucionista rankeano da história política tradicional, segundo o autor, só na segunda fase compreendida na década de 1960, com a influência da decisiva escola dos Annales, foi possível observar uma nova postura historiográfica, a qual fortemente relacionada com os conceitos da antropologia de Lévi-Strauss, se viu completamente calcada no que chamamos de estruturalismo, apesar de ter bastante importância por ter ampliado o fazer histórico com o surgimento de campos importantes como a história econômica (CUNHA, 2013).

Mas foi somente com o fim desta fase na década de 1970 e com a crise do estruturalismo que foi possível, no que o autor chama de terceira fase, compreender as realidades sociais que não eram possíveis de compreensão ao serem explicadas em modelos pré-concebidos. Neste sentido a história social passou, nas palavras do autor, a “buscar responder às novas questões com ênfase na construção de identidades e relações sociais, principalmente das pessoas comuns” (AGUIAR, 2016, p. 56).

Jim Sharpe (1992) ressalta que genericamente, desde os tempos clássicos, a história tem se resumido a um relato dos feitos dos ditos grandes heróis, e mesmo que algumas declarações – como os poemas de Bertold Brecht – se mostrassem insatisfeitas com essa história da elite, a situação só mudou em 1966, quando a edição de 7 de abril do *The Times Literary Supplement* continha um artigo de Edward Thompson sobre “a história vista de baixo”. Nos anos seguintes, essa expressão passou a ser frequentemente utilizada pelos historiadores, com artigos e capítulos de livros dedicados ao tema.

Essa perspectiva atraiu de imediato aqueles historiadores ansiosos por ampliar os limites de sua disciplina, abrir novas áreas de pesquisa e, acima de tudo, explorar as experiências históricas daqueles homens e mulheres, cuja existência é tão frequentemente ignorada, tacitamente aceita ou mencionada apenas de passagem na principal corrente da história. (SHARPE, 1992, p. 41).

Thompson, apresentou a abordagem de uma história social e dos costumes em contraposição à perspectiva positivista e econômica, defendendo que algumas sociedades não podem ser compreendidas apenas pelo prisma econômico – países como a Índia, por exemplo, têm seus eventos fundamentados nos costumes de seu povo. Em seu artigo *Folclore, Antropologia e História Social*, Thompson (2012) sugere que, analisando a cultura e os costumes, as perguntas feitas pelo historiador podem chegar à textura das relações domésticas e sociais, perguntas que podem ser feitas inclusive às situações em que ocorrem quebras na duradoura tranquilidade, como rebeliões e motins, que denunciam quais hábitos foram quebrados, isso porque “todo significado é um significado-dentro-de-um-contexto e, enquanto as estruturas mudam, velhas formas podem expressar funções novas, e funções velhas podem achar sua expressão em novas formas” (THOMPSON, 2012. p. 243).

Jim Sharpe (1992) vai de encontro às reflexões de Thompson, pois o autor menciona “*Montaillou*”, publicado em 1975 por Emmanuel Le Roy Ladurie, para exemplificar, segundo Sharpe, esta obra teve mais alcance que a maioria sobre o medievo, atraindo o público leitor em geral, mas também uma demonstração de que documentos oficiais podem ser úteis para exploração do mundo mental e material de gerações passadas. A história social “abre a possibilidade de uma síntese mais rica da compreensão histórica, de uma fusão da história da experiência do cotidiano das pessoas com a temática dos tipos mais tradicionais de história” (SHARPE, 1992, p. 54). A atual maneira de se pensar a história social, abre margem para uma série de reflexões, fontes e métodos na busca por maior compreensão dos agentes históricos e nas relações e agentes que compõem as sociedades, neste sentido:

[...] a história social seria uma especialidade com problemas e métodos próprios, cujo problema central se volta para as reflexões acerca da constituição dos atores históricos coletivos, os comportamentos e relações entre os diversos grupos que formam as estruturas sociais. Todas estas mudanças na forma de pensar o fazer histórico, agora pautado na história



social, possibilitou significativas mudanças e aberturas de temas, objetos e fontes (AGUIAR, 2016, p. 56).

Dessa forma, é no fervor dos debates dessa nova história, que fontes como as histórias em quadrinhos apresentam-se enquanto objeto de maior interesse dos historiadores, embora que de forma lenta e gradual, estão penetrando cada vez mais no âmbito acadêmico. Como vimos, as discussões sobre histórias em quadrinhos estão cada vez mais presentes no meio acadêmico e nas mais variadas áreas das ciências humanas. Lima (2011) aponta para as HQs como um excelente veículo de mensagens ideológicas e de crítica social, e para além de uma efetiva ferramenta metodológica no ensino de História, as mesmas ainda se apresentam, dentro desta área, como um formidável candidato a documento histórico, haja vista a íntima relação destas produções com seus respectivos contextos, e conseqüentemente seus produtores e consumidores:

A contribuição com a idéia de documento quadrinhos, e como devem ser analisados, abre novos paradigmas para a história, principalmente a história do tempo presente, permitindo uma inserção no pensamento dos consumidores deste quadrinho. Para concluir, as Hqs vão além do conjunto imagem/texto, acabam trazendo em seu cerne a relação autor/leitor e quais mecanismos ambos utilizam para realizar esta conexão (LIMA, 2011, p. 9).

Devido ao caráter multidisciplinar e didático das HQs, as discussões da mídia enquanto ferramenta metodológica para o ensino de História, em todas as etapas do ensino e nas mais variadas temáticas vêm permeando as discussões acadêmicas há um bom tempo. No entanto, como pudemos observar, não são tão numerosas as pesquisas que trabalhem as HQs enquanto objetivo estudo do historiador, ou seja, que insiram esta mídia no âmbito acadêmico enquanto testemunho histórico, fonte histórica e documento.

Em suas ponderações em relação às testemunhas históricas dentro do ofício do historiador, Bloch (2001) salienta inicialmente para os perigos de um olhar preconceituoso em relação a estes testemunhos, no qual o historiador pode cometer equívocos de subestimar as possibilidades ofertadas por fontes que não tenham em sua produção a finalidade de informar, o autor usa o caso dos estudos realizados sobre a idade média, onde o medievalista, poderia dar pouca relevância a relatos que conservassem pequenos detalhes da vida religiosa, em detrimento de fontes que abordassem grandes batalhas e trajetória de membros influentes da aristocracia medieval, perdendo, assim, importantes testemunhos, que de maneira muito mais intimista, reconstruíam as malhas das relações sociais e políticas da época, o autor vai além, para Bloch (2001), os historiadores se apegam “geralmente com muito mais ardor ao que ele (o objeto de estudo) nos deixa entender, sem haver pretendido dizê-lo” (BLOCH, 2001, p. 78), o autor, embora não descarte as testemunhas mais óbvias e intencionais, busca propor ao historiador o método para investigar esses testemunhos que não tinham intensão de informar:

Interroguemo-las, ao contrário, sobre as maneiras de viver ou de pensar, particulares às épocas em que foram escritas, todas as coisas que hagiógrafo não tinha o menor desejo de nos expor. Em nossa inevitável subordinação em relação ao passado, ficamos portanto, livres no sentido de que, condenados a sempre conhece-lo exclusivamente por meio de seus vestígios, conseguimos toda via saber sobre ele muito mais do que ele julgara sensato nos dar a conhecer” (BLOCH, 2001, p. 78).

Ainda neste sentido, seria um equívoco imaginar ser possível analisar cada problema histórico através de um único tipo de documento. O autor salienta para a quase infinidade de possíveis testemunhos históricos nos mais variados contextos, uma vez que para Bloch, tudo que o homem toca, produz ou escreve pode exercer a função de informar sobre ele e o seu tempo. E é partindo desta abordagem de fontes menos explícitas e intencionalmente expositivas, buscamos nas histórias em quadrinhos, produzidas no período da Guerra Fria, em detrimento de fontes como jornais, e produções acadêmicas, um testemunho íntimo dos desdobramentos políticos e sociais do período e principalmente seus impactos no imaginário da época.

Cunha (2013) e Lima (2014) trabalham em torno desta imersão nas histórias em quadrinhos para além de entretenimento ou até de uma ferramenta de ensino. Lima (2014), denuncia uma hierarquização das fontes históricas que tende a minimizar o papel e as propriedades das HQs enquanto tal. Segundo a autora, sobretudo, com a terceira geração dos Annales, o historiador deve ampliar seu campo de visão, métodos e abordagens, para abarcar fontes ocultas. Neste contexto, a autora pontua:

os quadrinhos sofrem igual interferência de representações e nos discursos que os documentos tidos como “formais” ou “oficiais” sofrem. Os mesmos perigos que afetam uma nota de governo ou uma carta constitucional habitam as linhas de uma carta pessoal, estão presentes nas sarjetas de uma história em quadrinhos. A dicotomia entre objetividade/subjetividade e imparcialidade/parcialidade não segrega as fontes, sejam elas quais forem, pelos seus tipos e formatos. Só podem ser feitas quando iniciam-se os questionamentos profissionais do historiador sobre as mesmas. Como frutos diretos e intensos de um mundo, não apenas de um mercado, concentrado no espaço citadino, metropolitano, as histórias em quadrinhos exigem a compreensão de sua estrutura de objeto específico de um tempo e espaço orbitado no cosmopolitismo (LIMA, 2014, p. 1.817-1.818).

De forma mais direta, podemos afirmar que as HQs, sejam elas de gêneros mais fantasiosos ou mais alinhados com a realidade, apresentam a inclusão de várias referências às conjunturas políticas e sociais de seu tempo e espaço, dentre as quase infinitas manifestações destas inclusões. Cunha (2013) apresenta as produções das clássicas histórias em quadrinhos de *Conan* para exemplificar esse argumento, na qual nas HQs é recorrente a apresentação dos personagens divididos em raças, tal qual, era comum na mentalidade do século XX, quando apesar da completa falta de comprovação científica, nações e grupos políticos utilizavam deste discurso para justificar uma suposta superioridade de um grupo étnico sobre outro este é apenas um, dos múltiplos exemplos apresentados e destrinchados pelo autor.

Deste modo, ao se falar do porquê lançar esse olhar histórico às HQs, deve-se ter em mente a separação da natureza desta mídia das ideologias que fazem uso dela, para evitar julgar a mídia pelo uso que se faz dela, de acordo com o tempo em que se faz Lima (2014). Embora que, apesar de em uma análise individual destas obras, seja interessante tentar rastrear as intenções de cada autor, ou produtora ao inserir esses aspectos políticos e sociais dentro da obra, seja por agenda política, imposição de agentes externos ou do mercado financeiro das HQs que, tal qual qualquer veículo de comunicação em massa, está sujeito a implicações financeiras como a oferta e demanda do público, o que como vimos, pode variar radicalmente conforme o passar do tempo.

Brandão (2018), alega que a Guerra Fria foi um fator decisivo na consolidação do gênero, usando como exemplo *Marvel comics: a guerra secreta*, que assim como muitas outras HQs da época, eram ao de maior interesse do público, por consequência

das tensões vividas no período, o que instigava os consumidores. E que viriam em alguns casos, a se encaixar na segunda descrição dos autores. O que nos leva à segunda abordagem analítica proposta pelos autores, a qual foi utilizada como base para construção do presente trabalho, é a que o historiador deve se propor a fazer uma análise das histórias em quadrinhos, tal qual como foram apresentadas anteriormente, como documento histórico testemunho do tempo no qual foram produzidas, em que neste caso a ênfase da pesquisa se dá na relação das obras com as tendências e desdobramentos sociais e culturais da época (VERGUEIRO, 2006 *apud* CUNHA, 2013). Como o próprio pontua, esta abordagem é quase que por completa restrita ao âmbito acadêmico, além dos autores citados, quase só é possível observar esta metodologia em outros artigos acadêmicos, dissertações de mestrados e revistas científicas.

Para melhor compreensão desta abordagem, o autor apresenta a dissertação de mestrado de Carlos André Krakhecke: *Representações da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos Batman – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen (1979-1987)*, esse autor explora vários elementos da Guerra Fria e reflete sobre as mensagens passadas nas histórias em quadrinhos. Com ênfase na história em questão, *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, que contou com quatro edições lançadas em 1986, Krakhecke (2009) contextualiza a enredo que aborda um super-herói (Batman) cansado e aposentado, distante de interações sociais o herói se depara com uma Gotham (cidade fictícia famosa por ser a terra natal de Bruce Wayne, identidade secreta do Batman) assolada pelo crime e corrupção generalizada, mas que conforme volta à ativa, se vê desafiando a lei e sendo hostilizado pelo próprio governo norte-americano, que frente a atuação do Batman, envia o Superman para enfrentá-lo.

O confronto entre ambos só não acontece de imediato, porque Superman acaba se envolvendo em um combate para auxiliar o exército americano na linha de combate em Corto Maltese, um país fictício que por ser simpatizante dos soviéticos acaba por sofrer uma invasão dos EUA, possível referência a Granada ou até mesmo Cuba (Krakhecke, 2009). Na HQ os EUA, com ajuda de Superman vencem um conflito desencadeado com a URSS ao custo de ser bombardeado por ogivas nucleares, e após apresentar a atuação de Superman, o autor tece uma análise sobre o conflito que acontece em seguida pelos dois heróis e todo o simbolismo que o combate carrega:

[...] 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 (KRAKHECKE, 2009, p. 76).

Ao observar as análises do autor acerca das influências do período nessa HQ, e as mensagens nela veiculada, encontramos no contexto da época elementos que reforçam essas reflexões, sobretudo, se analisarmos que foi justamente um ano antes do lançamento da HQ em questão, que o mundo viu Mikhail Gorbachev assumir o cargo de chefe de estado da URSS, e dar início a uma série de reformas que culminaram no fim da já exausta União Soviética. E embora os EUA não vivenciassem nem de longe uma crise econômica, muito menos, ao nível colapsante da que

enfrentava a URSS, Hobsbawm (1994) aponta para um desgaste na opinião pública acerca da atuação norte-americana em conflitos na Guerra Fria, que já vinha ganhando envergadura desde a guerra do Vietnã, em que milhares de jovens norte-americanos foram às ruas pedir pelo fim do conflito.

Não somente a chamada guerra do Vietnã causou forte influência na interpretação que a sociedade tinha acerca de como as chamadas democracias liberais (bloco político e econômico liderado pelos EUA) deveriam se comportar em um mundo cada vez mais polarizado, mas toda a guerra fria moldou o imaginário da época, as relações internacionais, políticas externas ou até mesmo relações mais íntimas do cotidiano foram drasticamente afetadas pela histeria e desconfiança do período, tornando impossível compreender as produções culturais da época, como as HQ's, sem refletir acerca dos aspectos e elementos deste imaginário.

### 3. A Guerra Fria e o imaginário social

Antes de analisarmos as questões formadoras do imaginário da Guerra Fria, é preciso definir o que, para nós, se entende por imaginário. Como já discutimos no tópico anterior, o final da década de 60 foi marcado por uma série de mudanças em relação à maneira como os historiadores viam a história e trabalhavam suas fontes, as inquietações dos historiadores que não viam nos tradicionais paradigmas teóricos e metodológicos vigentes uma maneira satisfatória de entender a sociedade e suas questões políticas, econômicas, sociais e culturais possibilitaram o surgimento da nova história cultural. Dentre os eixos temáticos introduzidos na nova história cultural, destaca-se o estudo do imaginário, que parte da análise das imagens produzidas pela sociedade, sejam elas mentais, verbais ou visuais.

Segundo Vigário (2009), o imaginário recebeu pouco ou nenhuma atenção dos estudiosos da história no iluminismo, assim como no século XIX e até mais da metade do século XX, autores como Descartes e Comte, por exemplo, relegaram o imaginário a tudo aquilo que era inventado, fantasioso ou simplesmente alheio a tudo que se pudesse dizer científico. Embora as definições e concepções de imaginários sofressem distintas análises e representações com o passar do tempo, foi só no fervor da crise de paradigmas na segunda metade do século XX, com a crítica dos modelos teóricos explicativos até então vigentes que não davam conta de explicar as questões sociais, econômicas, políticas e culturais em um mundo politicamente e economicamente capitalista e globalizado, que o imaginário recebeu maior ênfase dos historiadores.

No contexto da história social, o discurso e a imagem não são exatamente o real, mas uma representação do real, o imaginário seria para Pesavento (1995) *apud* Vigário (2009) uma "representação do ausente". Dessa forma, a autora aponta que o estudo do imaginário é o estudo das representações que o homem faz de si mesmo e do mundo a sua volta, bem como de todos os aspectos do contexto social no qual está inserido, buscando compreender os significados destas representações, as quais são internalizadas no inconsciente coletivo:

O imaginário faz parte de um campo de representação em que o pensamento se manifesta pelas imagens que vem a mente como forma da realidade, ou seja, a imagem visual é transformada, ao evocá-la esta reaparece mentalmente mesmo que o referente não esteja mais no campo visual. As imagens podem ser recriadas na mente diante da memória, pois os seres humanos despertados pelas imagens que vem à suas mentes, estas mesmas imagens, podem remeter a outras imagens em outros tempos, e esse

despertar pode ligar a forma, a cor ao cheiro ao som. O imaginário trabalha interconexões diversas como, por exemplo, o medo, o pavor da morte, afetos, sonhos – daí a relação da idéia do sonhado, do não vivido. Intenciona decifrar significados de imagens visuais, verbais e mentais. Quando trazemos essas afirmações para o campo da história, percebemos que o discurso histórico é uma representação do real, do que se viveu (VIGÁRIO, 2009, p. 6).

Essas representações internalizadas, as quais não devem ser vistas como miméticas, já que não se propõem a imitar a realidade, estão contidas nas imagens e podem despertar memórias de outras imagens ou sentimentos, trabalhando com essas interconexões para despertar as sensações e inclinações mais variadas em cada indivíduo, seja o medo, a nostalgia o receio dentre outros sentimentos. Uma vez estabelecida a questão do imaginário, para discutirmos o imaginário da Guerra Fria e suas representações, é necessário primeiro contextualizar alguns desdobramentos políticos que cercam o período compreendido entre o fim da segunda guerra em 1945 e a dissolução da URSS em 1991, e que foram definidores para o que viria a se chamar de Guerra Fria.

Arraes (2019) define a Guerra Fria como um período marcado por uma série de políticas enunciativas no campo da propaganda, e mais do que isso, um amplo embate entre duas potências que buscavam a todo custo a hegemonia no cenário internacional, seja por meio da influência política direta, ou se projetando enquanto modelo de sociedade a ser seguido ao passo que construir a imagem do lado oposto enquanto antagonista falho e maldoso. O autor relembra o icônico discurso realizado pelo outrora chefe de estado do Reino Unido, Winston Churchill, realizado no Missouri, nos Estados Unidos, a plateia que estava repleta de estudantes presenciou um dos marcos iniciais do que viria a ser lembrado como a Guerra Fria. Em seu discurso Winston Churchill, além de enaltecer o povo norte-americano, inflamou a plateia para falar da urgente necessidade de uma união entre os países capitalistas frente a uma nova ameaça, o comunismo.

Embora na prática, o comunismo já fosse considerado pelas potências ocidentais uma ameaça há algumas décadas, foi somente com o fim da Segunda Guerra Mundial que a ameaça de uma revolução socialista a nível global passou tão drasticamente a impactar no imaginário ocidental. Segundo Arraes (2019) ainda em seu discurso, Churchill apontou para a URSS responsável pela criação de uma cortina de ferro entre o leste europeu e o resto da Europa e a classificou como uma ameaça iminente para a civilização cristã.

As declarações alarmantes do ex-primeiro ministro britânico não foram nem de longe uma política isolada, não demorou muito para que todos os chefes de Estado e figuras públicas de todo o mundo, e em ambos os lados do *front*, se dedicassem a falar da nova guerra que estava em pleno processo de formação, a “ameaça e perigo, portanto, são a tônica do imaginário erigido na guerra discursiva entre os estadistas” (ARRAES, 2019, p. 81). Enquanto de um lado, se instaurou o medo da ameaça do comunismo que pairava sobre as democracias liberais se instaurava, do outro, uma União Soviética devastada pela Segunda Guerra Mundial, se via igualmente temerosa pelo medo de uma suposta ameaça de invasão imperialista.

Embora um conflito armado entre as duas potências e seus aliados nunca tenha, de fato, ocorrido, ambos os lados se viram completamente engajados em uma corrida armamentista assustadora enquanto era mantida uma retórica apocalíptica em relação as possibilidades de um futuro próximo. Neste contexto, Hobsbawn nos oferece um diagnóstico da histeria que permeava o imaginário do período, segundo o autor:

Gerações inteiras se criaram à sombra de batalhas nucleares globais que, acreditava-se firmemente, podiam estourar a qualquer momento, e devastar a humanidade. Na verdade, mesmo os que não acreditavam que qualquer um dos lados pretendia atacar o outro achavam difícil não ser pessimistas, pois a Lei de Murphy é uma das mais poderosas generalizações sobre as questões humanas (“Se algo pode dar errado, mais cedo ou mais tarde vai dar”). À medida que o tempo passava, mais e mais coisas podiam dar errado, política e tecnologicamente, num confronto nuclear permanente baseado na suposição de que só o medo da “destruição mútua inevitável” (adequadamente expresso na sigla MAD, das iniciais da expressão em inglês — *mutually assured destruction*) impediria um lado ou outro de dar o sempre pronto sinal para o planejado suicídio da civilização. Não aconteceu, mas por cerca de quarenta anos pareceu uma possibilidade diária (HOBBSAWN, 1995 p. 224).

Essa ótica do “nós contra eles” vigente no período não foi construída apenas com um discurso e, sim, foi resultado de uma árdua política internacional. Enquanto o “eles” ao se referir ao bloco socialista era construído sob a retórica da ameaça do comunismo, liderada por uma União Soviética autoritária e totalitária, a construção do “nós” era algo que, começou a ganhar cada vez mais solidez após o discurso de Churchill e principalmente no governo do presidente Harry Truman, que anunciou ao congresso dos EUA uma série de medidas que, endossadas por retóricas maniqueístas como a de Churchill, passariam a história como a doutrina Truman.

Arraes (2019) aponta como uma das principais medidas da época a criação do chamado “plano Marshall” (programa de reconstrução europeia) que consistia empréstimos a juros baixos para as nações europeias que aceitassem as condições impostas pelos EUA, isso além de injetar muitos dólares na economia europeia, financiar a recuperação de uma Europa devastada pela Segunda Guerra Mundial ainda ajudou muito os EUA a fortalecer economicamente e politicamente os laços com os demais países capitalistas do mundo e, por definição, limitando cada vez mais às opções de palcos para a expansão do socialismo.

O autor menciona outro importante marco na construção desse imaginário, a criação da Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN), que viria a dar maior legitimidade a ideia de uma comunidade internacional unida por uma visão de mundo e um inimigo em comum. Essa organização que tinha um viés político e militar, funcionou como uma espécie de cordão de contenção para possíveis avanços da URSS, uma vez que os termos de aceite implicavam na obrigatoriedade de apoio imediato a qualquer nação membro invadida por uma força estrangeira, dessa forma, a partir de 1949, ao invadir um membro da recém-criada comunidade internacional, seria declarar guerra ao ocidente como um todo.

Notoriamente, não foi uma tarefa fácil, a nova liderança internacional (EUA) esbarrou em alguns obstáculos na consolidação dessa unidade. Arraes (2019) levanta alguns pontos de divergência durante o processo, dentro e fora dos EUA. Dentro do país existiam aqueles cidadãos que não estavam muito inclinados a aceitar de bom grado o dinheiro de seus impostos sendo gastos aos bilhões com a recuperação e proteção de países do outro lado do oceano. A nível internacional, o autor chama a atenção para os resquícios do velho revanchismo e nacionalismo europeu, observou-se algumas manifestações de desconfiança tanto com a aproximação com velhos inimigos de guerra, exemplo da França, Alemanha (Ocidental) e Itália, que durante as últimas duas guerras mundiais, sobretudo, a segunda, se atacaram mutuamente, além é claro, o medo de uma possível subserviência a uma potência fora da Europa.

No entanto, apesar dos obstáculos encontrados para a formação de uma ideia de unidade que abarcasse toda o ocidente, é fato que não demorou muito até que todo o chamado mundo ocidental (sobretudo Europa e América do Norte) estivesse engajado em algum nível no combate ao Comunismo, um inimigo incansável e constantemente à espreita. Esta retórica, influenciou drasticamente a mídia ocidental, e como veremos a seguir, como as Histórias em Quadrinhos não foi diferente.

#### 4. *O Incrível Hulk*: nas trincheiras da Guerra Fria

A seguir, passaremos para a análise propriamente dita das histórias em quadrinhos de super-heróis produzidas na época, mais necessariamente, a primeira edição de *O Incrível Hulk*, lançada no período conturbado do início da década de 60, em 1962 no mesmo ano da chamada “crise dos mísseis em Cuba”, evento que para muitos historiadores é o episódio mais tenso de toda a Guerra Fria, em que a humanidade passou mais perto por uma guerra nuclear total. A história em quadrinhos, como observaremos mais adiante no tópico, é severamente marcada pelos principais anseios e medos da época, muito do contexto político e social do período está impresso nas páginas da HQ, nos fornecendo um forte testemunho daquele momento, como era comum a toda ficção científica do período, alega Noboa (2007) em sua análise acerca do cinema e cultura do período:

Como nessa guerra tudo era invisível e secreto, a imaginação sobre como as instituições estariam se comportando ou deveriam se comportar preencheu a falta de informações reais, sendo talvez o grande exemplo disso o fato de não ser um botão vermelho que dispara mísseis nucleares, mas sim chaves. De certa forma, todos os sonhos e pesadelos do pós-guerra foram contemplados pela ficção científica do período: fragmentação social, guerras com bombas atômicas, colapso social e econômico, perda da humanidade, excesso de racionalismo, invasões alienígenas, fim da privacidade, militarismo, fim do mundo. Para o historiador, é uma documentação muito rica, não só nos filmes, mas também em outras manifestações artísticas, como a literatura e as histórias em quadrinhos (NOBOA, 2007, p. 318).

Publicada em 1962, levando o selo da Marvel Comics, que viria a se tornar uma das maiores referências midiáticas para o público infanto-juvenil alguns anos depois, com roteiro de célebre Stan Lee e arte de Jack Kirby *O Incrível Hulk* se tornou com o tempo um sucesso econômico e um ícone da cultura pop, sobretudo, no ocidente. A história que conta com centenas de continuações nos quadrinhos e dezenas de adaptações para o cinema, começa em seu título original com o teste de uma “super-arma” realizada no deserto pelo exército norte-americano, a equipe de cientista tem como principal responsável o Dr. Bruce Banner, que é também o protagonista da história. A super-arma em questão é a Bomba-G, uma invenção do confiante Dr. Banner faltando alguns segundos para o teste se encontra pressionado por dois personagens, sendo o primeiro o General Ross, que nesta história é o representante do exército dos EUA e que de forma autoritária exige para acelerar o teste o quanto antes.

Já nestas primeiras páginas, observamos a sombra da Guerra Fria projetada na história em quadrinhos, o teste da arma fictícia é uma explícita alusão ao “experimento Trinity” que foi o primeiro teste de um explosivo com capacidade nuclear, realizado nos Estados Unidos em 16 de junho de 1945. Embora o teste tenha acontecido no fim da Segunda Guerra Mundial, ele serviu para apresentar ao mundo um dos elementos mais recorrentes nas retóricas da Guerra Fria de ambos os lados do embate

ideológico: a bomba nuclear e seu potencial apocalíptico. E seu colega de trabalho e também cientista, Igor, que pede de forma desesperada para que Bruce Banner revele os segredos da Bomba-G sob o pretexto de que caso uma fatalidade acontecesse com ele, todo o estudo estaria perdido, mesmo sob pressão o protagonista se nega a revelar os detalhes da pesquisa e ainda alega não gostar de homens que só pensam com os punhos, dando a entender que o exército não tinha sua confiança e tão pouco sua equipe de trabalho. Se lembrarmos do caso do “Pai da bomba atômica”, Robert Oppenheimer, que mesmo sendo o inventor da maior arma da história dos EUA, se viu enfrentar problemas sérios com a justiça por ser suspeito de colaborar com o bloco socialista. Intencionalmente ou não, os autores podem ter feito aqui uma analogia entre as rugas entre um exército, a serviço de um governo cada vez mais desconfiado e vigilante, e os cientistas no ocidente que não escaparam das inquirições governamentais durante e após o macarthismo<sup>1</sup> norte-americano:

Figura 1 – Bruce Banner testa a super-arma



<sup>1</sup> O *macarthismo* foi o movimento político sectário liderado pelo senador republicano Joseph Raymond McCarthy (1908-1957) ocorrido nos Estados Unidos da América (EUA) entre 1950 e 1954, no auge da Guerra Fria, perseguindo indivíduos acusados de comunistas ou de ativistas anti-estadunidenses.



**Fonte:** *O Incrível Hulk* (1962, p. 1).

Vale ressaltar que, o lançamento da história em quadrinhos se deu apenas uma década depois que os Estados Unidos foram alcançados pela União Soviética na corrida nuclear ao passo que um ano após a primeira bomba de hidrogênio lançado pelos EUA, a URSS lançou a sua própria (MERÇON; QUADRAT, 2004). No ano anterior a União Soviética chocou o mundo e elevou ainda mais o medo de um apocalipse nuclear ao lançar a temida Tzar bomba, o artefato bélico mais poderoso já testado pelo ser humano em toda a história. Acreditamos que, ao analisar os quadros acima, podemos observar um dos elementos mais recorrentes da retórica ocidental na Guerra Fria, para além da bomba atômica e da ameaça de uma nova guerra, havia se impregnado no imaginário coletivo, uma completa histeria relacionada aos possíveis espões, agentes-duplos e comunistas infiltrados, Bruce Benner, ao desconfiar de todos a sua volta.

A histeria geradora e mutuamente, gerada pela Guerra Fria, pôde ser observada em ambos lados do *front* ideológico, mas como salienta Hobsbawm (1995), embora a URSS também demonizasse seu grande antagonista ao passo que sustentava a retórica de um inimigo constantemente à espreita, foi do lado das democracias liberais capitalistas que o pânico gerado pela ameaça de uma nova guerra tomou proporções mais irracionais, influenciadas por uma necessidade impulsionada por uma necessidade gerada pelo próprio modelo político ocidental:

Pois o governo soviético, embora também demonizasse o antagonista global, não precisava preocupar-se com ganhar votos no Congresso, ou com eleições presidenciais e parlamentares. O governo americano precisava. Para os dois propósitos, um anticomunismo apocalíptico era útil, e portanto tentador, mesmo para políticos não de todo convencidos de sua própria retórica ou do tipo do secretário de Estado da marinha do presidente Truman, James Forrestal (1882-1949), clinicamente louco o bastante para suicidar-se porque via a chegada dos russos de sua janela no hospital. Um inimigo externo ameaçando os EUA não deixava de ser conveniente para governos americanos que haviam concluído, corretamente, que seu país era agora uma potência mundial — na verdade, de longe a maior — e que ainda viam o “isolacionismo” ou protecionismo defensivo como seu grande obstáculo interno. Se a própria América não estava segura, não havia como recusar as responsabilidades — e recompensas — da liderança mundial, como após a Primeira Guerra Mundial (HOBSBAWM, 1995, p. 232).

Basta lembrarmos nesse sentido que, embora hoje tenhamos compreensão dos Estados Unidos enquanto uma grande potência precursora da globalização, antes do envolvimento do país nas grandes guerras, os EUA tinham uma postura bastante isolacionista e que muito frequentemente pendia para a neutralidade nas grandes questões internacionais. Desta forma, não foi surpreendente que muitos dos eleitores americanos olhassem com desconfiança para políticas de auxílio e intervenção em assuntos estrangeiros ou seja qual fossem os interesses fora do território estadunidenses. Diante desses entraves, o autor pontua:

Mais concretamente, a histeria pública tornava mais fácil para os presidentes obter de cidadãos famosos, por sua ojeriza a pagar impostos, as imensas somas necessárias para a política americana. E o anticomunismo era genuína e visceralmente popular num país construído sobre o individualismo e a empresa privada, e onde a própria nação se definia em termos exclusivamente ideológicos, (“americanismo”) que podiam na prática conceituar-se como o polo oposto ao comunismo. (Tampouco devem os esquecer o voto dos imigrantes da Europa Oriental sovietaizada.) Não foi o

governo americano que iniciou o sinistro e irracional frenesi da caça às bruxas anticomunista, mas demagogos exceto isso insignificantes — alguns deles, como o notório senador Joseph McCarthy, nem mesmo particularmente anticomunistas — que descobriram o potencial político da denúncia em massa do inimigo interno (HOBSBAWM, 1995, p. 232).

Embora como descrito pelo autor, a urgente necessidade de alinhamento, tanto dentro quanto fora dos Estados Unidos, na construção de uma nova ordem mundial liderada por Washington, tenha levado a uma campanha deliberada de disseminação de desconfianças e acusações generalizadas, esse não foi o único fator a influenciar o imaginário e a mídia ocidental do período, durante Segunda Guerra Mundial e principalmente no pós-guerra, se deu o crescimento e aprimoramento da atuação de espiões internacionais espalhados pelo globo a serviço dos interesses de seus respectivos países.

Na HQ abordada, a própria Bomba-G (uma clara analogia a bomba atômica norte-americana) tem em seu projeto a infiltração de um espião soviético, o que acreditamos ser mais uma analogia aos desdobramentos da Guerra Fria, já que o projeto nuclear norte-americano (projeto Manhattan) na vida real também foi roubado e entregue a Moscou por intermédio de um cientista infiltrado, acelerando, assim, o projeto nuclear Russo.

Dando continuidade ao enredo da HQ, um civil entra na área de teste com um carro, um adolescente que ignorou os avisos das autoridades e entrou em alta velocidade na zona de risco. Banner informa o seu colega Igor do perigo e sinaliza para que os testes sejam cancelados. Ao alcançar o adolescente, percebemos que se trata de um jovem exageradamente imprudente e com o dialeto repleto de gírias, o que parece ser possível menção ou crítica ao movimento *Hippie* que desabrochou nos Estados Unidos durante a Guerra Fria. Os instantes que Bruce Banner perde para levar o jovem para uma zona de maior segurança se mostram cruciais, pois assim que ele empurra o adolescente para dentro da trincheira de proteção, seu assistente Igor detona propositalmente a bomba com Bruce Banner sob o alcance dela, enquanto comemora finalmente ter tido uma chance de pôr um fim ao seu colega de trabalho, revelando que sua pressa em obter as pesquisas de Banner não tinha uma justificativa científica, mas sim, por que ele queria se apoderar da Bomba-G.

Antes que a história nos explique o motivo que levou a tamanho interesse por parte de Igor, a história corta abruptamente para o Dr. Banner, que ao conseguir despertar surpreende a todos, uma vez que mesmo distante do epicentro da explosão, os chamados “raios Gama” liberados pela bomba poderiam oferecer grande perigo ao ser humano. Bruce, então, acorda e ao recobrar a consciência fica bastante surpreso, como também todos a sua volta por ainda estar vivo e sem grandes consequências, além de uma forte dor de cabeça, e enquanto ele conversa na enfermaria com o adolescente que salvou e que se apresenta como Rick Jones.

Até que então, nos deparamos com o ponto de virada do enredo, devido aos efeitos colaterais da radiação gama liberada pela explosão da Bomba-G, Banner acaba por sentir uma forte dor de cabeça que aumenta drasticamente. Sem se dar conta, Bruce Banner sofre uma transformação quase que instantânea de um cientista sem grandes atributos físicos para um grande brutamonte com força sobre-humana e uma personalidade totalmente diferente, com nada mais do que algumas das lembranças de Bruce Banner, como observamos no quadro a seguir:

Figura 2 – Transformação de Bruce Banner em Hulk



Fonte: *O Incrível Hulk* (1962, p. 6).

Para melhor compreendermos os quadros acima, é preciso ter em conta que, tal qual a transformação de Bruce Banner foi um ponto de virada na história em quadrinhos. A invenção da bomba atômica foi um ponto de virada na história da ciência e da humanidade, sobretudo, porque “o aparecimento dessa nova arma e suas implicações como instrumento de pressão pautou o desenvolvimento de toda a Guerra Fria, os grandes debates do pós-guerra e a própria forma como a partir de então a ciência foi vista – não mais uma forma positiva e ingênua” (NOBOA, 2007, p. 319).

Se olharmos o quadro acima, observamos na figura do Dr. Bruce Benner toda a dualidade e contradição dos cientistas no século XX e principalmente na Guerra Fria, apontadas por Noboa (2007). O cientista calmo e comprometido com o progresso e a sensatez, dá lugar a um monstro incontrolável que destrói (ou esmaga, como no famoso jargão do personagem) tudo e todos que encontra pela frente, tal qual a fictícia

Bomba-G parece representar a bomba atômica, Bruce Benner parece representar a ciência, a qual, assim como Benner, tem um alter ego destrutivo e irreconhecível.

Essa dualidade contraditória ficou bem explícita no Ocidente, sobretudo, no caso de um grupo de cientistas da Universidade de Chicago, que logo após o fim da Segunda Guerra Mundial, face à devastação causada por um artefato nuclear ser exposta para todo o mundo, o grupo composto por cientistas de várias áreas visava produzir o máximo de artigos e entrevistas possível para conscientizar a população dos EUA dos perigos da bomba atômica e de seu potencial apocalíptico, o movimento que ficou conhecido como “movimento dos cientistas” e visava convencer a população a pressionar o governo em direção à políticas de redução e controle dos arsenais nucleares pelo mundo (NOBOA, 2007). Alguns outros exemplos como este seriam bastante vistos durante a Guerra Fria, em que a ciência hora pendia para a moderação, hora para a destruição. No entanto, se o plano era que o medo ocidental da ameaça das armas nucleares fizesse a situação pender para a moderação, ele falhou. Ainda, segundo o autor, o medo e a histeria com relação a uma super-potência antagônica com poder nuclear gerou as condições perfeitas para as políticas extremamente armamentistas dos anos seguintes.

Embora a história em quadrinhos, não pareça demonstrar interesse em apresentar o emprego da espionagem praticado pelo lado ocidental, observamos a ênfase em atribuir um aspecto ardiloso às políticas e ações do bloco socialista, que, nas primeiras páginas é representado na figura de Igor, o assistente do Dr. Bruce Banner, que, ao se revelar para o leitor um espião a serviço de uma pátria socialista, age de forma traiçoeira atentando contra vida de Banner e tentando roubar o projeto secreto da Bomba-G:

**Figura 3** – Igor se revela um espião soviético



Fonte: *O Incrível Hulk* (1962, p. 15).

A partir deste ponto da história começamos a observar menções ao contexto político dos quadrinhos feitas de forma indiscutivelmente explícita. O medo constante da ameaça do comunismo se materializa na figura de Igor, o antagonista aparece usando um aparelho engenhoso embaixo da própria unha, Microtransmissores e apetrechos engenhosos foram bastante comuns na ficção científica na década de 60. No primeiro quadro, ele serve para repassar informações secretas para seus superiores. No segundo quadro, vemos distante, a mensagem chegar a uma espécie de fortaleza na cor vermelha, para além do tom vermelho, a arquitetura da fortaleza parece remeter a arquitetura da igreja católica ortodoxa do oriente, religião majoritária na Rússia, principal república socialista da URSS. No entanto, se a referida pátria socialista mencionada no quadro acima é, de fato, a Rússia ou não, fica subentendido.

A partir deste ponto somos apresentados aos vilões da história, a mensagem é recebida pelos comunistas e é urgentemente reportada ao que, de início, parece ser o grande vilão da história: o Gárgula. Na imagem abaixo podemos observar a representação dos comunistas na HQ. Nos quadros anteriores é mostrado os oficiais socialistas com medo de reportar a mensagem ao Gárgula, expressado que a hierarquia de poder dentre estes personagens é sustentada pelo medo:

Figura 4 – O vilão Gárgula mostra-se uma liderança comunista



Fonte: *O Incrível Hulk* (1962, p. 16).

Além de militares medrosos, o que mais chama atenção na história é a completa assimetria fisiológica e deformidade do vilão. Gárgula faz jus ao nome, o vilão socialista é apresentado como uma figura desprezível e má, sua personalidade é bastante caricata, ele é representado como um homem extremamente arrogante e dramático, em um monólogo, ele mostra desrespeito por seus subordinados os chamando de covardes, mas alega gostar que a dinâmica entre eles funcione assim. Ao descobrir a existência do Hulk, o Gárgula decide que irá enfrentá-lo, para derrotar e aprisionar a criatura.

Usando um míssil intercontinental com uma cabine na ponta, Gárgula viola o espaço aéreo dos EUA e vai ao encontro do Hulk para confrontá-lo. É interessante que o Gárgula apesar de se autodenominar mais forte, usa uma arma de sua própria

autoria para neutralizar o Hulk, a arma em questão tem o poder de controlar a mente daqueles que são atingidos, facilitando o sequestro do Incrível Hulk, que é levado para o covil e base militar do Gárgula e do governo socialista para quem o vilão trabalha. Durante o percurso até o ponto de encontro, em um carro cujo motorista era um cidadão americano com a mente controlada pela arma do Gárgula, o vilão revela os seus planos para o Hulk. Ele pretende estudá-lo para replicar seus poderes em larga escala, construindo um exército de indivíduos como o Hulk, para, nas palavras dele, “dominar o mundo”.

Essa ideia de socialistas maquiavélicos com aspirações megalomaniacas de dominar o mundo, nem de longe, se difere do imaginário produzido pela mídia e pela política no bloco capitalista, já que no início do período pós-guerra, como explanado na seção anterior, a retórica de alguns dos principais líderes e referências políticas do mundo capitalista, segundo Hobsbawm (1995), era a de uma ameaça global da expansão socialista, sendo representada pela existência de uma conspiração comunista mundial atea sempre disposta a derrubar os reinos da liberdade, cujo um de seus símbolos mais emblemáticos foi a chamada “cortina de ferro” explicada na seção anterior, e a qual é mencionada explicitamente em um dos quadros que mostra o caminho até a base do vilão:

**Figura 5** – Gárgula e Hulk sobrevoam a Cortina de Ferro



Fonte: *O Incrível Hulk* (1962, p. 22).

Ao atravessar a cortina de ferro, eles estariam em domínios comunistas e durante o percurso o Hulk se metamorfoseou, tornando-se mais uma vez o Doutor Banner, o qual é recebido pelo Gárgula com espanto, causando mais uma virada na história. Na prisão socialista, durante uma visita do Gárgula a seus prisioneiros, Bruce Benner e seu amigo Rick Jones, ao descobrir quem, de fato, era o monstro, Gárgula confronta Bruce Banner ao indagar porque ele quis ser um monstro. Nesse momento, podemos observar que Gárgula de alguma maneira se identifica com Benner, já que os dois compartilham de um problema em comum, e em um diálogo expositivo entre ambos, que o protagonista junto ao leitor, descobre que Gárgula, nunca quis ser um monstro, ele odeia a própria existência naquele estado e alega preferir morrer como um homem, e Bruce Banner se oferece para ajudar ele com isso. Após o diálogo, alguns poucos quadros, Gárgula e Bruce Banner se ajudam mutuamente, com o

protagonista ajudando o vilão a se curar de sua condição e recebendo ajuda para fugir em troca, como vemos nos quadros a seguir:

**Figura 6** – Gárgula ajuda Banner a fugir dos vermelhos



Fonte: *O Incrível Hulk* (1962, p. 22).

Os quadros, como podemos observar, são o encerramento da história, a qual transmite ao leitor que não era o Gárgula o inimigo, mas, sim, o comunismo. Após voltar à forma humana, Gárgula revela ao leitor que foi forçado a se transformar em um monstro para servir somente aos interesses socialistas. O governo para quem gárgula servia, era tirânico, e após ser libertado por um americano, Gárgula com plenas vontades restauradas decide se sacrificar para libertar os prisioneiros e golpear a ditadura a quem foi forçado a servir, “se rebelar contra os vermelhos”, como dito no diálogo acima. Drasticamente o homem, agora livre, havia sido o Gárgula, explode a si próprio e a base, bem como todos os capangas e membros do governo ali presentes.

No último quadro, Bruce Banner especula: “e talvez... um princípio para a derrocada da tirania do comunismo”. A forma drástica com a qual Gárgula se sacrifica sem pensar duas vezes para enfrentar o comunismo, na nossa compreensão, exprime bem a retórica ocidental relacionada a urgência da luta contra o comunismo, luta esta, contra um inimigo tão poderoso que justificaria toda e qualquer ação, por mais drástica que fosse, em nome da vitória. É interessante observarmos que, o desfecho da história, representa a vitória de uma batalha, não da guerra. A história termina com um gancho para as próximas edições do *Incrível Hulk*, mas, mais do que um artifício o mercadológico para instigar os leitores para procurar novas edições da revista, é um testemunho do que ainda estaria por vir. Nos anos seguintes, não só as histórias em quadrinhos do *Hulk*, mas todo o gênero dos quadrinhos de super-heróis que foi inundada de interferências do conturbado contexto político da Guerra Fria, que se estendeu por mais três décadas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos vêm se consolidando como uma das principais mídias no ocidente desde o século XX, forte exportadora de enredos, personagens, conceitos e preconceitos para outras mídias, como o cinema. As HQs vêm sendo bastante discutida no âmbito acadêmico. O caráter lúdico, expositivo e educativo das HQs fez com que conseguissem um bom nível de reconhecimento enquanto ferramenta de ensino de História, como pode ser observado durante a pesquisa. Não obstante, as HQs ainda não são tão frequentemente utilizadas enquanto fonte

histórica, ou enquanto documento, uma vez que observa-se uma carência de pesquisas e trabalhos neste sentido.

Desta forma, ao traçar como objetivo da pesquisa, apresentar e defender as histórias em quadrinhos como ferramenta de estudo da História, no âmbito da história social, que, sobretudo, após a década de 1970, vêm buscando compreender as realidades sociais não somente pelo prisma das relações econômicas, mas também, lançando olhares para a construção de identidades e relações sociais principalmente das massas. Nessa perspectiva, com a possibilidade de ampliar o leque de opções de documentos históricos, observamos que mídias produzidas para o consumo de massa como as histórias em quadrinhos, têm bem mais a dizer do que uma breve análise de enredo e roteiro podem detectar. Durante a análise de histórias em quadrinhos produzidas no contexto da Guerra Fria, apresentamos um exímio exemplar das revistas de super-herói da época: *O Incrível Hulk*. Nesse sentido, fica explícita a forma com que as principais questões presentes no imaginário da época, como os medos engendrados pela Guerra Fria, sejam eles o medo do comunismo, do apocalipse nuclear e do militarismo, ou até questões mais abstratas, como a visão ambígua que se formou sobre a ciência, se fazem presentes na obra.

A presente pesquisa se propõe a contribuir para o que acreditamos ser inevitável processo de consolidação das histórias em quadrinhos enquanto fonte histórica, uma vez que abrem novos paradigmas para a compreensão da sociedade, com ênfase na história do século XX, que é fortemente influenciado pelo dinamismo midiático, bastante característico das HQs.



## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Leandro Coelho de. História social e arquivos: breves considerações sobre os novos usos e apropriações. *In: Revista Dia-Logos*, v. 10, n. 1, p. 50-59, Jan.-Jun. 2016.
- ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. *In: Psicologia: Ciência e Profissão*, v. 21, n. 3, Brasília, set. 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/ZBgrwP9bxxKxSTtQsTcSbtb/>. Acesso em: 23 out. 2024.
- ARRAES, Marcos Alexandre. Guerra Fria: uma arqueologia do conceito (e sua atualidade) a partir do ocidente. *In: Revista cadernos do CEOM*, Chapecó, v. 32, n. 50, p. 77-91, jun., 2019.
- BLOCH, Marc. **Apologia da História (ou ofício do historiador)**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BRANDÃO, Leandro. **A guerra fria nas histórias em quadrinhos: o caso dos super soldados soviéticos da *marvel comics***. In: Anais do Encontro estadual do XVII Encontro de História da ANPUH-SC, Joinville: Memória, patrimônio e democracia, 2018. P. 1-16
- BUZZONI, Marcelo de Rosso; MARTINS, Emidio Martins Pedro. **O uso de histórias em quadrinhos no esforço de guerra norte-americano durante a 2ª Guerra Mundial**. Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo, 2013.
- CALLARI, Vitor; GENTIL, Karoline Kunieda. **As pesquisas sobre quadrinhos nas universidades brasileiras: uma análise estatística do panorama geral e entre os historiadores**. História, histórias. Brasília, v. 4, n. 7, 2016.
- CUNHA, Rodrigo Moraes. História em quadrinho: um olhar histórico. *In: Revista Científica Semana Acadêmica*, Fortaleza, v. 14, n. 1, p. 1-15, 2013.
- DINIZ, Thais Flores Nogueira; FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires. Histórias em quadrinhos no Brasil: traduzindo a História. *In: AGUIAR, Daniela; QUEIROZ, João (Eds.). Anais do 1º Congresso Internacional de Intermidialidade 2014*. São Paulo: Bluncher Arts Proceedings, 2015. p. 7-101.
- FREITAS, Wesley Ricardo de Souza.; JABBOUR, Charbel José Chiappeta. Utilizando estudo de caso(s) como estratégia de pesquisa qualitativa: boas práticas e sugestões. *In: Revista Estudo & Debate*, [S. l.], v. 18, n. 2, 2011.
- HOBBSAWM, Eric. **A Era dos Extremos: o breve século XX (1914-1991)**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- KRAKHECKE, Carlos André. **Representações da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos Batman – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen (1979-1987)**. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Dissertação (mestrado em História), Porto Alegre, 2009.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **O Incrível Hulk**. Editora Marvel Comics, v. 1, 1962.

LIMA, Sávio Queiroz. Abordagem epistemológica das histórias em quadrinhos enquanto objeto-fonte. 2., 2014, São Leopoldo. *In: Anais do Congresso Internacional da Faculdades EST*. São Leopoldo: EST, v. 2, 2014.

MERÇON, Fábio; QUADRAT, Samantha Viz. Radioatividade e história do tempo presente. *In: Química na escola*, p. 27-30, n. 19, maio, 2004.

MOURA, Kérsia Maria Tavares. **Histórias em quadrinhos: das origens ao uso na sala de aula**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) – Universidade Estadual da Paraíba. Guarabira: UEPB, 2012.

NOBOA, Igor Carastan. **Cinema de ficção científica e Guerra Fria**. Projeto História, São Paulo, n. 34, p. 317-325, Jun., 2007.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. **Representações políticas da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980**. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências, 2011.

SANTOS, Iury Givago Ribeiro Bispo de Almeida; CRUZ, Tiago André; HORN, Milton Luiz Vieira. **Uma breve história das histórias em quadrinhos**. v. 15, n. 3, 2011.

SANTOS, Mariana Oliveira; GANZAROLLI, Maria Emilia. Histórias em quadrinhos: formando leitores. *In: TransInformação*, Campinas, 23(1): 63-75, jan./abr., 2011.

SHARPE, Jim. A história vista de baixo. *In: BURKE, Peter (Org.). A escrita da história: novas perspectivas*. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, p. 39-62, 1992.

THOMPSON, Edward Palmer; NEGRO, Antonio Luigi; SILVA, Sérgio. Folclore, Antropologia e História Social. *In: As peculiaridades dos ingleses e outros artigos*. 2. ed. Campinas (SP): UNICAMP, 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. *In: DataGramZero – Revista de Ciência da Informação*. v. 6, n. 2, abr., 2005.

VIEIRA, Waldo. **Enciclopédia da Conscienciologia**. 10ª ed. Foz do Iguaçu, PR: Editares, 2023. Disponível em: <https://encyclossapiens.space/ec/ECDigital10-0.pdf>. Acesso em: 01 out. 2024.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer primeiramente a minha orientadora, professora Patrícia, que com sua inesgotável paciência me forneceu todo o apoio necessário para a conclusão desta jornada, agradecer por seu respeito e disponibilidade, pelas recomendações e orientações para projetos extracurriculares e principalmente pela confiança no meu trabalho. Gostaria de agradecer também ao hemisfério esquerdo (vulgo José Ítalo) que ao longo dos últimos seis longos anos se tornou um irmão para mim, por todo o apoio que me deu e por sua amizade. Gratidão também, aos meus grandes amigos Aline Lima, Ana Carolina, Glauber Bezerra, Tamiris Constantino e principalmente Ana Vitória Imperiano, que esteve comigo desde o primeiro dia de aulas, a melhor decisão que tomei no primeiro período foi ir puxar assunto com você. Agradecer também a minha família, meus pais seu Beto e Dona Adriana, bem como meus irmãos Yury e Yarlou. Por último, mas não menos importante, a minha digníssima, Alberta Figueiredo, obrigado por me escolher, eu te amei por três verões amor, mas eu quero todos eles. Eu realmente não teria chegado aqui sem vocês, obrigado.