



**CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – JORNALISMO**

ARINELSON GONÇALVES GUIMARÃES

**SUPERMAN - ENTRE A FOICE E O MARTELO: A Guerra Fria na linguagem
dos Quadrinhos**

CAMPINA GRANDE – PB

2014

ARINELSON GONÇALVES GUIMARÃES

SUPERMAN - ENTRE A FOICE E O MARTELO: A Guerra Fria na linguagem dos Quadrinhos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação de Comunicação Social da Universidade Estadual da Paraíba, modalidade artigo científico, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo

Orientadora: Prof.^a Dra. Cássia Lobão Assis

CAMPINA GRANDE – PB

2014

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL - UEPB

G963s Guimarães, Arinelson Gonçalves

Superman entre a foice e o martelo [manuscrito]: A guerra
fria na linguagem dos quadrinhos / Arinelson Gonçalves
Guimarães. - 2014.

31 p. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Comunicação Social) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro
de Ciências Sociais Aplicadas, 2014.

"Orientação: Prafa. Dra. Cassia Lobão Assis, Departamento
de comunicação social".

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Superman. 3. Guerra Fria. I.
Título.

21. ed. CDD 070. 444

ARINELSON GONÇALVES GUIMARÃES

SUPERMAN - ENTRE A FOICE E O MARTELO: A Guerra Fria na linguagem dos Quadrinhos

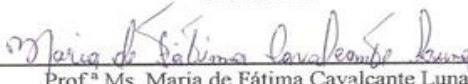
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação de Comunicação Social da Universidade Estadual da Paraíba, modalidade artigo científico, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo

Aprovado em 14/07/2014



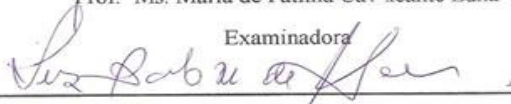
Prof.ª Dr.ª Cássia Lobão Assis/ UEPB

Orientadora



Prof.ª Ms. Maria de Fátima Cavalcante Luna

Examinadora



Prof.º Esp. Luiz Barbosa Aguiar

Examinador

AGRADECIMENTOS

Queria, nesta fase tão importante da minha vida agradecer aqueles que contribuíram de alguma forma para que eu pudesse concluir esse trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo. A caminhada foi longa e por motivos físicos e pessoais tive que adiar, por muitas vezes, essa etapa em minha vida. Enfrentei muitos obstáculos e em vários momentos pensei em desistir, largar a espada e me deixar ser vencido pela guerra, mas Deus com seu amor e misericórdia me pegou pela mão, me colocou de pé e assumiu a frente da batalha. Com ele a frente de tudo, pude superar meus medos, angustias e decepções e consegui a força necessária para prosseguir e combater o bom combate. Por isso, meu primeiro agradecimento é a Deus, pois sem ele eu não estaria aqui, nem se quer existiria. Agradeço ao meu pai Adeilton que é o meu herói, o homem a quem eu me espelho e admiro. Que está sempre ao meu lado, me guiando e dando forças para superar as dificuldades. Pai amoroso, calmo e muito sábio nas palavras e gestos. Agradeço a minha mãe Fátima que sempre esteve do meu lado em todos os momentos, chorando quando era pra chorar, rindo quando era pra rir, mãe carinhosa, amorosa e que me incentivou a terminar esse trabalho. Guerreira no lar, dedicada e uma leoa na hora de defender os seus filhos. Queria agradecer também a minha vó Maria, pelo amor, carinho, pelo abraço apertado e por ter me ensinado, desde criança, o caminho certo a seguir. Muito obrigado por tudo vó! Minha vó Lila que esteve sempre presente, por seu carinho e amor com os netos. Agradeço aos meus irmãos Alexsandro e Andrea que estão sempre do meu lado oferecendo um ombro amigo e me fortalecendo para prosseguir e lutar pelos meus sonhos. Vocês são um exemplo para mim. Agradeço a minha esposa Simone. Mulher sábia, enviada por Deus que me ajudou a construir um lar na presença do Senhor. Mulher guerreira, mãe dedicada. Sempre ao meu lado nos momentos alegres e nos momentos difíceis, que me ajudou a levantar em varias situações em que eu estava caído. Agradeço a minha filhinha Ana Livia que com seu sorriso, seu abraço carinhoso e seu amor, muitas vezes me chamando de seu herói, me deu forças para lutar. Agradeço a todos os meus amigos que estiveram sempre presente e que me incentivaram a terminar esse trabalho. Em especial os meus amigos: Wagner, por estar sempre presente, lado a lado como um

irmão. E o meu amigo Miquéias que sempre me incentivou a terminar esse trabalho, perguntando em suas visitas se eu já tinha feito o TCC. Agradeço a professora Cássia Lobão, uma pessoa gentil, humilde e dedicada ao seu trabalho. Que está sempre disposta a ajudar seus alunos e que aceitou prontamente ser minha orientadora nesse trabalho. Agradeço a minha banca: Professora Fátima Luna, sempre alegre, e atenciosa aos seus alunos. Ao Professor Aguiar pela simpatia, caráter e por seus ensinamentos em sala de aula e em geral, a todos por estarem presentes nessa etapa final do meu curso de Comunicação Social – habilitação em Jornalismo.

SUPERMAN - ENTRE A FOICE E O MARTELO: A Guerra Fria na linguagem dos Quadrinhos

GUIMARÃES, Arinelson Gonçalves¹

RESUMO

Este artigo tem como objetivo mostrar a importância das HQs² como forma de conhecimento e compreensão de momentos vividos pelo ser humano e que fazem parte de sua história. Tomamos como referência para nossas observações o quadrinho Red Son (Filho Vermelho) que foi publicado em 2003 nos EUA pela editora DC Comics em três edições. No Brasil foi lançado em 2004 com o título: Superman: entre a Foice e o Martelo. Esta HQ tem como protagonista o Superman, primeiro super-herói das HQs, criado em 1938 por Jerry Siegel e Joe Shuster.

ABSTRACT

This article aims to show the importance of comics as a form of knowledge and understanding moments experienced by humans and that part of its history. We refer to our remarks The Comic Red Son which was published in 2003 by the U.S. publisher DC Comics in three editions. In Brazil was published in 2004 under the title: Superman: between the Hammer and Sickle. This HQ has as protagonist Superman, first superhero of comics, created in 1938 by Jerry and Joe Shuster Siegel.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos; Superman; Guerra Fria.

¹ Estudante concluinte do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Estadual da Paraíba. Arinelsongg@gmail.com

² HQ no singular ou HQs no plural são as abreviaturas para a palavra Histórias em Quadrinhos e iremos usá-las no decorrer do artigo para nos referirmos as Histórias em Quadrinhos.

INTRODUÇÃO

A arte dos quadrinhos, criada, principalmente, nos formatos: revista, almanaque ou em tiras publicadas em jornais, é assim conhecida por ser estruturada em quadros; utilizar-se de elementos iconográficos (imagens e textos) como também por signos específicos, tais como: balões, legendas e onomatopéias para reproduzir suas narrativas, conjugando literatura e desenho. Em síntese, as histórias em quadrinhos compreendem “uma narrativa gráfico-visual, com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam” (CIRNE, 2002, p.14).

As histórias em quadrinhos conquistaram seu espaço como meio de comunicação de massa e são utilizadas como forma de entendermos o mundo em que vivemos nos vários segmentos.

Seus diversos enfoques possibilitam múltiplas formas de análise da sociedade, tomando, por exemplo, os quadrinhos estadunidenses de super-heróis, pode-se criar uma série de objetos de pesquisas como: o papel dos quadrinhos no esforço de guerra durante a segunda guerra mundial, o reflexo do macarthismo nos quadrinhos, os negros nos quadrinhos durante as décadas de 1960-70, as mudanças editoriais nas HQs pós 11 de setembro de 2001. (KRAKHECKE, 2009, p. 38).

Aprofundando um pouco mais, podemos perceber que, no início da civilização, período pré-histórico, o homem primitivo também se utilizava de desenhos (inscrições rupestres) pintados em cavernas estruturadas em seqüência narrativa com o intuito de registrar a comunicação entre os hominídeos e seus sucessores, mostrando o que acontecia em seu cotidiano. “Bell comparece com uma gigantesca esfera geodésica, na qual a história das comunicações é contada, desde os povos primitivos até hoje.” (ORTIZ, 2000, P. 142). Mesmo sendo de difícil interpretação, acredita-se, corretamente, que possam ilustrar cenas de caça, ritual, cotidiano, ter caráter mágico, e expressar, como linguagem visual, conceitos, símbolos, valores e crenças. Através dessas pinturas deixadas pelos nossos ancestrais o homem moderno pode ter uma visão de como viviam os nossos antepassados.

As primeiras histórias em quadrinhos, tal como conhecemos hoje, foram criadas no início do século XX nos Estados Unidos e se tornaram um grande produto da Indústria Cultural. Por se tratar de um produto de grande aceitação popular, principalmente pelo

baixo custo e pelo entretenimento, as HQs impulsionaram as vendas de jornais da época. De natureza comercial e voltada para o entretenimento, hoje se destacam como parte da cultura pop com ícones conhecidos em todo mundo.

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

Com raízes populares, as HQs se destacavam pela literatura fácil e por muitos leitores se identificarem com as características dos personagens mostrados nas tirinhas dos jornais. Com isso, rapidamente atingiu um público enorme de leitores, sendo esta uma das características principais das HQs. Dessa forma: “Desde o início, sua característica foi a de comunicação de massa, uma vez que atingia um público enorme” (Luyten, 1985, p 10)

No princípio, as HQs, como conhecemos em nossos dias, eram humorísticas, pois, seus conteúdos baseavam-se em travessuras de crianças e bichinhos e eram voltadas para o público adulto e veiculadas pelos jornais em edições dominicais. Por sua característica, inicialmente humorística, são intituladas até os dias atuais como Comics “Essa expressão universalizou-se e é utilizada até hoje, inclusive para designar histórias que não são de caráter cômico” (IANNONE, 1994, p.22-23.) A introdução dos textos em balões só aparece posteriormente, no final do século XIX, e os desenhos passam a ser organizados em quadros e os ruídos transformados em onomatopéias, configurando um dos traços mais marcantes dos quadrinhos atuais. Segundo Cirne, a onomatopéia “Está para os quadrinhos assim como um ruído (bem utilizado) está para o cinema” (CIRNE, 1977, p.33-34).

Entre os primeiros quadrinhos lançados na primeira década do século XX estão Little Nemo (de Winsor McCay), Mutt & Jeff (de Bud Fisher), Popeye (de E.C. Segar), e Krazy Kat (de Georges Herriman) que inicialmente eram veiculados em tirinhas nos jornais da época. Entre os precursores das HQs destacam-se: O Suíço, Rudolph Töpffer, que escreveu o Les Amours de monsieur Vieux Bois (os amores do senhor jacarandá) o alemão Wilhelm Bush, criador de Max and Moritz em 1865, o francês Georges ("Christophe") Colomb, criador de personagens como: o cientista Cosine, o bombeiro Camember, Fenouillard A Família e Goblins e Plick e o brasileiro Angelo Agostini .O

primeiro quadrinho americano foi o Yellow Kid (moleque amarelo) criada por Richard Fenton Outcalt em 1896. Ela é considerada por muitos como a primeira HQ.

Com o crescimento da imprensa, da indústria e da tecnologia, foi possível o avanço da mídia impressa e com ela esse novo meio de comunicação de massa, que atingiu o seu ápice na década de 30 quando as tiras passaram a ser confeccionadas em revistas. Depois da crise americana, devido à queda da Bolsa de Nova York, a procura pelo gênero dos quadrinhos nos Estados Unidos aumentou significativamente, principalmente, devido ao baixo custo. Com isso, acabou se tornando uma forma de diversão barata e prazerosa para os cidadãos americanos, tendo em vista a crise econômica. Esta década ficou conhecida como a Era de Ouro dos Quadrinhos, pois nessa época “em que surgiram alguns dos mais importantes personagens dos quadrinhos, motivo da idéia de massificação e visão cosmopolita dos heróis e sua mitologia, suas figuras fetichistas em ícones gráficos” (MOYA,1977, p.43). Dos jornais americanos e revistas, os quadrinhos se expandiram pelo mundo e foram utilizados, principalmente, no período da Segunda Guerra Mundial como arma ideológica utilizada pelo governo dos Estados Unidos contra os países do EIXO e para convencer a população americana de que aquele país precisaria entrar na guerra. O certo é que os americanos já tinham escolhido seu lado na guerra e precisavam apenas dos motivos certos para entrar no conflito tendo o apoio da população. E eles vieram com o ataque japonês à base militar de Pearl Harbor.

Embora se costume culpar o "ataque traiçoeiro" dos japoneses à base de Pearl Harbor, o certo é que há algum tempo as autoridades militares e políticas estadunidenses já haviam escolhido seu lado na Guerra, só precisavam do motivo certo para angariar o apoio da Opinião Pública. Diversos personagens da ficção - rádio, cinema, pulps, histórias em quadrinhos - já estavam fazendo seu trabalho, pintando os alemães e japoneses como vilões facínoras e denunciando os "espões" e "traidores" entre a própria população (Souza, 2003)

1. Superman entra na Guerra

No final da década de 30, mais precisamente em 1939, foi criado o primeiro super herói da historia, o Supermen (Superman foi o primeiro super-herói porque reuniu dois elementos fundamentais: um uniforme, e a identidade secreta, por conseguinte, e os super-poderes. Criado em um período de grande crise mundial sofrida pela expansão do nazismo liderado por Hitler, que na mente de muitos parecia invencível, o herói com

poderes inimagináveis: a prova de balas, super força, mais rápido que uma locomotiva, que incendiava as coisas com os olhos e que dava grandes saltos, no início da criação do herói de capa vermelha e com um S no peito ele não voava, apenas dava grandes saltos, veio para entreter a mente do povo americano que temia a invasão nazista em seu território como podemos ver:

No fim do decênio 30-40 quando Hitler parecia invencível na Europa e a América se preparava para combater, os heróis de aventura não eram mais suficientes contra o monstro nazista que se agigantava, a segurança coletiva e o inconsciente de um povo reclamavam alguma coisa a mais que um homem. E de repente, neste cenário de conflito, aparecem dois jovens Joe Shuster e Jerry Siegel com uma história e um herói diferente de tudo aquilo que se havia feito em quadrinhos, uma figura de roupa colante no corpo , botas , capa voadora e que no momento de perigo , usava superpoderes para salvar alguém. O super- homem estava em ação (Luyten: 1985, p.33)

2. Os criadores do Superman

O primeiro esboço do personagem Superman foi criado em 1932 por Jerry Siegel e Joe Shuster em um Fazine chamado Science Fiction cujo nome da história era: The Reign of Superman. Segundo os especialistas em HQs: Gerald Jones, escritor de os homens do amanhã, e Brad Meltzer, que escreveu o livro das Mentiras, Jerry Siegel teve a ideia de criar um personagem a prova de balas, com super-poderes e combatente do crime, depois do trauma de ter perdido o pai assassinado em 1932.

Joseph "Joe" Shuster nasceu em 10 de Julho de 1914 no estado de Toronto ,Canadá. Quando criança, trabalhou vendendo o jornal Toronto Daily Star. Filho de pais Judeus, o canadense veio com sua família para a cidade de Cleveland, que está localizada no estado de Ohio, EUA, quando tinha nove anos. Fanático por histórias em quadrinhos como as de Little Nemo e por revistas de ficção científica, começou a desenhar foguetes e naves interplanetárias, onde mais tarde surgiria a ideia da nave do Superman. Nas décadas de 1950 e 1960 Shuster passa a desenhar quadrinhos eróticos com personagens que se pareciam com algumas de suas criações mais famosas como o Supermam.

Filho de um imigrante Judeu, Jerome "Jerry" Siegel nasceu em 17 de outubro de 1914 na cidade de Cleveland que fica no estado de Ohio, EUA. Caçula de seis irmãos Siegel estudou no Glenville High School e lá se tornou o escritor do: The Torch, jornal da escola, foi lá que ele conheceu seu futuro parceiro, Joe Shuster, no qual revelou anos

mais tarde: “Quando Joe e eu nos conhecemos, foi como dois elementos se juntassem em uma perfeita reação química”. Em 1929, com apenas 15 anos, Siergel publicou seu primeiro Fanzine o Cosmic Stories

3. O Mundo das HQs e os Universos existentes nas HQs

O mundo das HQs é considerado como o mundo em que vivemos. O mundo real, onde existem os fãs, os desenhistas, criadores, roteiristas e as editoras. Ou seja, toda uma indústria cultural que vai do faxineiro as editoras envolvidas na criação das revistas em quadrinhos. É notória a grande influência que esse meio de comunicação tem sobre seus consumidores, pois seus autores transmitem em suas obras os seus valores, sonhos e ideais, passando para o público, muitas vezes, o momento histórico em que estão sendo inseridos

As produções culturais consistem de alguma forma com uma identificação política, econômica, social ou ideológica que seus autores expressam em suas obras suas perspectivas, sonhos e ideais, ou seja, nenhuma obra é pura de intenções. As histórias em quadrinhos, assim como os filmes, novelas, séries de TV, desenhos animados, são produções fictícias, e que na maioria das vezes, trazem elementos da vida cotidiana, política, econômica do momento a qual ela está sendo produzida” (PEREIRA, 2010. p, 62).

Ao contrario do que muitos pensam as HQs estão longe de se tornarem algo obsoleto ou pretexto de uma geração inativa e sem cultura. Para Braga; Parati (2006) “As historias em quadrinhos foram, e são, ainda, importante ferramenta na construção do imaginário coletivo dos povos ocidentais e orientais (BRAGA;PARATI, 2006, p. 12)

Já os Universos existentes nas HQs são vários, mas vamos nos focar nos dois Universos (Editoras) mais conhecidos nos quais habitam a grande maioria de heróis e vilões que conhecemos. As rivais no mercado das HQs: a Marvel Comics³ e a DC Comics⁴. É

³ Marvel Comics, cujo apelido é House of Ideas (Casa das Idéias) é uma editora estadunidense de historia em quadrinhos pertencente a Walt Disney Company desde 2009.

⁴ A DC Comics é uma editora norte americana de histórias em quadrinhos e mídia relacionada. Fundada em 1934. É considerada uma das mais importantes companhias ligadas ao ramo das HQs no mundo. A empresa é subsidiária da companhia Time Warner e detém a propriedade intelectual de muitos personagens do universo HQ como Batman e Superman, dentre outros. Sua sigla DC significa Detective Comics, uma de suas revistas mais vendidas.

muito comum para quem não entende de HQ dizer: “Desta vez o Superman irá aparecer no novo filme dos Vingadores⁵” ou “O Thor deveria estar na Liga da Justiça⁶”. A Marvel e a DC são dois universos distintos onde cada um abriga, digamos assim, uma grande quantidade de heróis e vilões diferentes. Sendo assim, o Superman, o Batman, Aquaman, Mulher Maravilha, Lanterna verde e o Flash, que fazem parte da Liga da Justiça, heróis do Universo DC, nunca irão aparecer em histórias do Universo Marvel (com exceção dos Crossovers⁷), pois lá é como se eles não existissem. A mesma situação ocorre com os heróis e vilões da Marvel, como: Thor, Homem Aranha, Homem de Ferro, Hulk Etc. Estes não aparecerão em histórias da DC.

4. BIOGRAFIA DOS PRINCIPAIS PERSONAGENS DA HQ RED SON (FILHO VERMELHO)

4.1 Superman

A primeira aparição do Superman, como conhecemos, foi em 18 de Abril de 1938 na revista Action Comics#1⁸. Superman nasceu no planeta fictício chamado Krypton. Filho de Jor-El e Lara-El o herói foi mandado, ainda bebê, por seu pai em uma espaçonave em direção a terra, momentos antes de seu planeta natal explodir. Seu nome verdadeiro é Kal-El, que no idioma Kryptoniano significa: filho das estrelas. Ao chegar ao planeta

⁵ Os Vingadores (Avengers em Inglês) são um grupo de super heróis de HQs publicados nos Estados Unidos pela editora Marvel Comics. Em 27 de abril de 2012, foi lançado o filme do grupo dirigido por Joss Whedon que teve a terceira maior bilheteria dos Estados Unidos, Com uma arrecadação doméstica de US\$ 538,1 milhões. Entre o elenco estavam: Robert Downey Jr (Homem de Ferro), Jeremy Renner (Gavião Arqueiro), Scarlett Johansson (Viúva Negra), Mark Ruffalo (Hulk, Bruce Banner), Chris Evans (Capitão America), Chris Hemsworth (Thor), Tom Hiddleston (Loki, irmão maligno de Thor) e Samuel L Jackson (Nick Fury).

⁶ A Liga da Justiça é uma equipe de super-heróis criada pela DC Comics. Entre seus membros destacam-se: Superman, Batman, Aquaman, Mulher Maravilha, Lanterna Verde, Flash e Caçador de Marte, também conhecidos como os “Sete Magníficos”.

⁷ Crossover é uma técnica literária de misturar personagens de núcleos diversos interagindo entre eles. As HQs geralmente fazem esta união com encontros entre personagens da DC e Marvel criando situações onde eles acabam se confrontando. Como na minissérie: LJA (Liga da Justiça) VS Vingadores, Lançado em 2003, pela Editora DC Comics, em quatro edições

⁸ Apesar de dizer “junho, de 1938” na capa, sabe-se que as revistas nos EUA saem meses antes do que a capa diz (para parecerem novas se a distribuição falhar). Em um depoimento em tribunal de 1939, o gerente da DC Jack Liebowitz declarou que a edição havia saído em 18 de abril. In: [HTTP://omelete.uol.com.br/superman/#.U1v11PIdUXP](http://omelete.uol.com.br/superman/#.U1v11PIdUXP)

terra, sua espaçonave cai em uma pequena cidade fictícia do interior do estado Kansas chamada Smallville, nos Estados Unidos. O menino é encontrado por Jonathan e Martha Kent e é adotado por eles com o nome de Clark Kent. Com o decorrer do tempo o jovem percebe que não é igual às outras crianças de Smallville, pois à medida que vai ficando mais velho ele percebe que está adquirindo super-poderes, Como: Super-força, Super-velocidade e invulnerabilidade, e seus poderes vão aumentando e ele vai adquirindo outros à medida que vai ficando mais velho. Graças ao ensinamento dado pelos pais adotivos ele acaba usando suas habilidades para ajudar as pessoas, principalmente, os seus amigos: Pite Ross e Lana Lang, sua primeira namorada. Quando atinge a maior idade, o jovem Clark Kent resolve ir para Metrópoles trabalhar como repórter e lá consegue emprego no jornal mais famoso do “mundo” o Planeta Diário. Lá ele conhece Lois Lane, onde termina se casando com ela. O herói se torna o defensor daquela cidade como Superman e tempos depois se junta a uma equipe de super-heróis denominada Liga da Justiça. Este grupo se torna a principal arma da terra contra inimigos terrestres e extraterrestres.

4.2 Mulher Maravilha

A Mulher Maravilha foi à primeira heroína a ser criada. Estreou na HQ de Dezembro de 1941 na revista All Star Comics #8, pela editora DC Comics. Em um mundo turbulento pela guerra onde “As convocações em massa estavam sendo realizadas, e dificilmente havia uma família na América onde não houvesse um pai, um tio ou um irmão maior na lista de convocados” (SOUZA, 2003) a Mulher Maravilha veio para “encorajar” e “mostrar” as mulheres, mães, esposas e irmãs dos homens que lutavam na segunda guerra que elas também eram heroínas e podiam usar sua “super-força” para cuidar de seus lares até seus homens chegarem da guerra.

Mulher Maravilha é filha de Hipólita, rainha das Amazonas e nasceu em Themyscila, também conhecida como Ilha Paraíso. Mulher Maravilha foi criada através de uma escultura de barro criada por Hipólita que de tão apaixonada pela escultura pediu a aos deuses que dessem vida a imagem. Cinco deusas do Olímpio atenderam ao pedido da rainha e deram vida a escultura e também concederam-na super-poderes. Seus poderes são baseados nos poderes dos Deuses da mitologia grega: força de Hercules, a sabedoria de Atena, a beleza de Afrodite e, a velocidade de Hermes. Ela é considerada a heroína

mais poderosa dos quadrinhos. Já adulta Mulher Maravilha encontra com Steve Trevor, piloto da força aérea americana cujo avião caiu na Ilha Paraíso. Para participar de uma competição cujo vencedor levaria o piloto para os Estados Unidos e lá se tornaria a campeã que representaria Themyscila. Para entrar na competição a Mulher Maravilha adota o nome de uma enfermeira da força aérea americana Diana Princes (na história publicada em Sensation Comics#1, janeiro de 1942, havia uma enfermeira de nome Diana Pince, a qual a Mulher Maravilha ajudou. Esta Diana aceitou deixar que super heroína, que desejava ficar ao lado do paciente Steve Trevor, assumisse sua identidade enquanto ela partiu para junto de um soldado namorado seu, que estava na America do Sul) pois sua mãe não queria que ela participasse dos combates. Diana vence a competição e vem para America como campeã de Temyscila e tenta promover a paz no mundo dos homens em conjunto com a Liga da Justiça.

4.3 Lanterna Verde

A Tropa dos Lanternas Verdes são uma espécie de policiais espaciais que cuidam de diversos planetas existentes no universo DC Comics. São comandados por seres poderosos chamados Guardiões. Seus poderes vêm de um anel comandado pela força de vontade dos seus usuários, estes podem criar qualquer construto com a mente.

Hal Jordan era um piloto de caça dos Estados Unidos e é o segundo Lanterna Verde criado pela DC Comics. Considerado o mais famoso da história das HQs, o herói foi criado por John Broome e Gil Kane em 1959 na HQ Showcase nº 22 em outubro daquele ano. Jordan nasceu na cidade fictícia de Coast City. Após a morte de seu pai, Martin Jordan, que era piloto de testes da Aviação Farris, Jordan resolve, contrariando o desejo da família, seguir os passos do pai e entra para a Força Aérea dos Estados Unidos. Após uma batalha mortal contra um ser chamado Atrócity, demônio do império das lágrimas(Abin Sur, Lanterna Verde antecessor de Jordan, fica gravemente ferido e cai na terra. Sur pede a seu anel para procurar uma pessoa honrada e sem medo para substituí-lo. O anel encontra três pessoas dignas na terra: Clark Kent, Hal Jordan e Guy Gardner. Clark Kent (Superman) é descartado por ser um alienígena e o anel escolhe Jordan por estar mais próximo que Guy Gardner. Hal Jordan se torna Lanterna Verde e atuando como um agente da polícia galáctica, seu trabalho se torna proteger toda a vida no setor 2814

4.4 Batman

Batman (Bruce Wayne) foi criado pelo desenhista Bob Kane e pelo roteirista Bill Finger em 1939 e lançado na revista Detective Comics, Nº: 27, pela editora DC Comics.

O super-herói decidiu combater o crime depois de ter assistido a morte de seus pais, Thomas e Martha Wayne que foram assassinados após um assalto na cidade fictícia de Gotham City quando o herói ainda era criança. Filho único do bilionário Thomas Wayne o jovem herda toda fortuna do pai e decide usá-la para buscar sua vingança e combater o crime em sua cidade natal Gotham City.

Focado em seu objetivo jovem Bruce decide viajar pelo mundo em busca de conhecimento sobre o comportamento e como age a mente criminosa; Estuda artes marciais e se torna hábil em diversos estilos de luta e técnicas de combate, desenvolve seu físico e o intelecto de forma que o torna um atleta perfeito. Batman, diferente de muitos super-heróis, não possui nenhum super-poderes, suas armas usadas para combater o crime são: Sua excelente forma física, seus conhecimentos em diversos estilos de artes marciais, o intelecto, suas habilidades investigativas, tecnologia, o dinheiro e o medo.

4.5 Bizarro

Bizarro é um dos “inimigos” do Superman. A primeira aparição do clone imperfeito do kryptonian foi em 1958 na revista Superboy, nº 68. Ele foi criado por cientistas em uma tentativa de clonar o Superman que acabou dando errado tornando o clone defeituoso. Sua lógica é invertida, bizarra, o mostro tem os mesmos poderes que o original so que de forma reduzida. Bizarro entende tudo de forma inversa, para ele salvar é matar, bom significa mal e ajudar é o mesmo que atrapalhar. Isso o torna perigoso para os cidadãos de Metrópoles. Por causa dessa sua lógica bizarra, de interpretar tudo errado, e por não ter controle dos seus poderes ele é considerado uma ameaça para as pessoas e um “vilão” para o Superman.

4.6 Lex Luthor

Lex Luthor (Alexander Joseph Luthor), criado por Jerry Siegel e Joe Shuster é considerado o arquiinimigo e o vilão mais conhecido do Superman. O vilão estreou nas HQs em Abril de 1940, na revista: Action Comics, 23. Por incrível que pareça os dois arquiinimigos (Embora tenha sido criado na década de 40, somente em 1960, na revista Adventure Comics, nº 271, a origem de Luthor foi revelada, e o motivo pelo qual ele

odeia o Superman.) eram amigos quando adolescentes na pequena cidade fictícia de Smallville. O motivo pelo qual Lex começou a odiar o kryptoniano foi porque quando adolescente, Luthor estava realizando uma experiência em seu laboratório para poder fazer com que o Superboy, como era chamado o Superman na adolescência, se tornasse imune a Kryptonita, pedaço de meteorito radioativo vindo do planeta Krypton, que é uma de suas fraquezas. Sua experiência da errada e o laboratório pega fogo, Superboy tenta ajudar o amigo mas por causa da grande quantidade de Kryptonita o herói não consegue tirar Lex do laboratório em chamas. Usando seu super-sopro para apagar as chamas acaba complicando a situação de Lex e este aparece careca. Mais tarde ele culpa o herói de tê-lo deixado com aquele aspecto, acreditando que Superboy teria feito de propósito, por inveja do seu intelecto, e o declara seu inimigo mortal. Lex Luthor não tem super-poderes mas, utiliza-se de seu intelecto e de seus recursos financeiros, pois é um dos personagens mais ricos da DC Comics, para criar armas para combater o herói.

4.7 Brainiac

Brainiac cujo alter ego é Vril Dox/ Milton Fine se trata de um alienígena nativo do planeta fictício do universo DC Comics chamado Colu. Criado por Otto Binder e Al Plastino, sua primeira aparição nas HQs foi em junho de 1958 na revista: Action Comics nº 242. Brainiac, combinação das palavras inglesas “brain” (cerebro) e “maniac” (maniaco) é um dos principais, e mais poderosos, inimigos do Superman. Dotado de um dos mais desenvolvidos intelectos do universo do kryptoniano, o vilão tem como seu principal objetivo roubar e engarrafar cidades alienígenas e depois destruir seus respectivos planetas. Uma de suas vítimas foi o planeta Krypton, no qual ele encolheu sua capital Kandor (New Krypton, 2008) e a colocou em um tubo de vidro para o seu banco de dados interplanetário. Seus principais poderes são: sua inteligência nível 12, associada a uma memória computadorizada, um alto conhecimento em engenharia mecânica e bio engenharia. Através de suas conquistas o vilão se apossou de várias tecnologias alienígenas, permitindo-lhe com o conhecimento adquirido, construir qualquer tipo de máquina e arma de alto poder destrutivo. Outras de suas habilidades são: a construção e manipulação de sistemas de informática.

5. A Guerra Fria

Depois de Segunda Guerra Mundial, o mundo se viu dividido entre duas ideologias: o Socialismo, liderada pela extinta União Soviética que pregava uma economia voltada para o bem coletivo. Neste sistema, a economia fica em poder do estado. Do outro lado, o Capitalismo liderado pelos Estados Unidos, que pregava: a liberdade de expressão e o lucro.

O conflito entre os Estados Unidos e União Soviética e suas zonas de influências se dava de forma: Econômica, Política, Militar, Tecnológica, Social e Ideológica. Diferente da segunda guerra mundial, não teve uma disputa armada entre as duas superpotências, com exceção de conflitos paralelos existentes no Vietnã, os das Coreias e Afeganistão, pois seria inviável uma guerra armada, já que os dois países possuíam um grande arsenal nuclear, tornando assim o confronto direto entre elas inviável, tendo em vista a destruição total das duas nações:

A Guerra Fria é o conflito entre os países capitalistas, liderados pelos Estados Unidos e os países comunistas liderados pela União Soviética, que durou de 1947, após a segunda guerra mundial, até 1989, com a queda do muro de Berlim e início do desmantelamento da União Soviética. O termo “fria” se deve ao fato que um conflito militar direto entre Estados Unidos e União Soviética era inviável graças ao armamento nuclear desenvolvidos por ambos, assim a guerra direta entre as duas potências levaria ambas à destruição. (PECEQUILO: 2003)

É esse conflito que iremos tratar na HQ Superman: Red Son, pois toda a tensão existente no período da Guerra Fria serviu de base para o roteirista Mark Millar criar uma historia destacando o medo do povo americano com o possível confronto entre as duas superpotências, tendo em vista o grande “armamento nuclear” representado pela figura do Superman, que nessa historia é um cidadão Russo, já que sua nave em vez de cair na cidade fictícia de Smallville, Estado do Kansas, Estados Unidos, cai em uma fazenda coletiva na Ucrânia, Rússia. “Nessa HQ, o herói não lutar pela “verdade, justiça e a American Way Of Life, mas passa a ser descrito nas transmissões de radio soviéticas como” O campeão do trabalhador comum que luta uma batalha sem fim por Stalin, o Socialismo e a expansão internacional do Pacto de Varsóvia”. Esta história mostra personagens fictícios de versões alternativas do universo DC Comics como também personagens alternativos do mundo real. Representado, por exemplo, pelos políticos Joseph Stalin e John F. Kennedy

6. Superman: Red Son

Superman: Entre a Foice e o Martelo (Superman: Red Son) é uma HQ em forma de minissérie com três edições, escrita pelo roteirista Mark Millar, com desenhos de Dave Johnson e Kilian Plunkett. A série foi lançada nos Estados Unidos pela editora DC Comics em 2003. Bastante elogiada pela crítica, a história, que se trata de uma realidade alternativa do universo DC Comics, foi indicada em 2004 para o prêmio Eisner Award de melhor série limitada.

O enredo se baseia em uma realidade alternativa do Universo DC Comics, onde a nave do Superman em vez de cair na cidade fictícia de Smallville, Kansas, EUA, cai em uma fazenda coletiva na Ucrânia, Rússia em 1938. O menino cresce em um mundo oprimido pela Segunda Guerra Mundial e é criado com os princípios do socialismo. Com o fim da guerra, o herói se torna a principal arma dos Soviéticos na luta contra os Estados Unidos e seu sistema político, o Capitalismo. No período conhecido como Guerra Fria.

Na trama, a principal arma dos Estados Unidos contra o poder “bélico” da Rússia é a mente genial do principal inimigo do Superman, Lex Luthor. Este usa seu intelecto e cria super-heróis, a partir do material genético do kryptoniano para derrotá-lo. Uma de suas armas é o clone imperfeito do herói, Bizarro. Todos os inimigos criados por Lex Luthor são derrotados pelo herói Socialista e, rapidamente o Socialismo se torna dominante com a adesão de vários países ao bloco Comunista. A principal arma utilizada por Stalin para pressionar os países a se aliarem a ele é o medo, caracterizado pelo Superman como arma bélica contra os inimigos do sistema econômico socialista.

Com a morte de Stalin, em 1953, Superman percebe a falha do sistema político, onde pessoas precisam enfrentar grandes filas para poder pegar um pouco de comida, e o herói decide, com o apoio da classe política dominante, assumir a presidência do país.

No segundo capítulo já se passaram duas décadas e praticamente o mundo todo adere ao Socialismo, com exceção de Estados Unidos e Chile, que, mesmo com suas economias a beira do colapso, continuam fieis ao Capitalismo. A Mulher Maravilha se junta ao Superman em defesa do Socialismo e se notam grandes melhoras no sistema político e econômico dos países aliados da Rússia. Mas uma boa parte da população se vê enjaulada pelo sistema, onde quem é contra é submetido a uma lavagem cerebral. Batman se torna a principal força da resistência e é visto pelo governo como terrorista. Brainiac encolhe e aprisiona em uma redoma de vidro a cidade de Stalingrado, fazendo

uma referência a ofensiva alemã aquela cidade entre 17 de junho de 1942 e dois de fevereiro de 1943. Esta batalha é considerada a maior e mais sangrenta da história.

Lex Luthor acaba descobrindo a fraqueza do Superman ao sol vermelho, sol este existente em sua terra natal e que o deixa sem poderes, e com ajuda de Batman e Pyror, filho ilegítimo de Stalin, criam as condições necessárias para ter uma radiação de sol vermelho e armam uma armadilha para o herói. Batman consegue capturar a Mulher Maravilha com seu próprio laço e a usa de isca para prender o Superman em um porão com luzes que refletem a radiação do sol vermelho. Superman pede ajuda a Mulher Maravilha. Em um esforço enorme ela consegue arrebentar seu laço, causando graves lesões à heroína, e liberta o Superman. Este tenta capturar Batman, mas o homem morcego russo detona uma bomba colocada em seu próprio corpo, fazendo aqui a uma alusão aos terroristas da Al Qaeda. A morte de Bruce Wayne, Batman, serve de mártir para os que se sentem presos pelo sistema político adotado pelo kryptoniano e decidem abraçar a causa do homem morcego e vestem o capuz na luta contra o totalitarismo adotado por Superman.

No terceiro capítulo Superman “reabilita” o alienígena Brainiac e com ajuda de sua tecnologia e sua inteligência nível 12 cria uma União Soviética Global, tornando o sistema político soviético “perfeito” como podemos ver na figura abaixo:



Figura 1 SUPERMAN CRIA UM SISTEMA POLÍTICO GLOBALIZADO. (MILLAR, 2003, cap. 3, p. 5)



Figura 2- SUPERMAN CRIA UM SISTEMA POLÍTICO GLOBALIZADO. (MILLAR, 2003, cap. 3, p. 5)

Nesse momento podemos notar a presença de um sistema político integrado, ou seja, globalizado. Como define o autor:

Toda a família de conceitos anunciava em uníssono a vontade de tornar o mundo diferente e melhor do que fora e de expandir a mudança e a melhoria em escala global, a dimensão da espécie. Além disso, declarava a intenção de tornar semelhantes às condições de vida de todos, em toda parte, e, portanto, as oportunidades de vida para todo mundo; talvez mesmo torná-las iguais. (BAUMAN, 2008, p. 67)

Lex Luthor é eleito presidente dos Estados Unidos e rapidamente recupera a economia daquele país e com as condições econômicas ao seu favor, parte para o ataque ao socialismo representado pelo Superman. Consegue o apoio de Mulher Maravilha; uma equipe de super-heróis e com sua arma principal, o Lanterna Verde (Hal Jordan), desfere um ataque a Moscou. Lex invade a fortaleza do Superman e é capturado por Brainiac. Logo todos os aliados de Luthor são derrotados e o kryptoniano decide desferir seu último ataque a casa Branca e ao Capitalismo. Surpreendido pela esposa de Lex, Lois Lane, que lhe entrega a última arma de Lex Luthor, uma carta que diz: “Porque você simplesmente não põe o mundo inteiro numa garrafa, Superman?”

Isso choca o herói, principalmente por ele não ter conseguido salvar Stalingrado do ataque de Brainiac e se arrepende de tudo que fez e ordena o alienígena Coluano a desativar as armas e recuar, Brainiac se revela e diz que esteve manipulando o herói o tempo todo e quando está prestes a matar Superman, Lex Luthor desativa todos os seus sistemas e com a ajuda de Superman destrói o Coluano. Nesse momento, um

mecanismo de autodestruição capaz de destruir a terra é acionado, Superman leva a nave para o espaço e momentos antes da nave explodir ele percebe que foi um plano de Lex e a autodestruição da nave não passava de um plano para eliminá-lo. A nave explode e o herói desaparece. Lex afirma que foi tudo planejado há quarenta anos. Com a “morte” do Superman o império soviético cai no caos, Lex é reeleito presidente dos Estados Unidos e em um ano o mundo “adota” o sistema econômico americano, Sob o comando mundial de Lex Luthor todas as formas de doenças hereditárias são erradicadas. Aqui percebemos a troca de um ditador por outro, como são nos dias de hoje. Como na maioria dos casos, em primeiro lugar vem as melhorias para depois vir a mão do autoritarismo. Assim:



Figura 3 – AUTORITARISMO DE LUTHOR AO APOSENTAR OS POLÍTICOS CONVENCIONAIS. (MILLAR, 2003, cap. 3, p. 43)

Superman reaparece no funeral de Lex Luthor e ao refletir sobre tudo que tinha acontecido acaba reconhecendo seu erro e passa a andar pela terra como uma pessoa normal sem interferir nas escolhas dos humanos. Podemos perceber aqui através do Superman a representação do Socialismo ainda presente nos dias de hoje em nossa sociedade, representado por Cuba, e Coréia do Norte que, segundo o discurso americano, convive com o capitalismo sem ter influência significativa nessa nova ordem mundial.

A HQ, narrada pelo Superman, termina mostrando a importância dos descendentes de Luthor na história da evolução da terra em que, estes, os humanos se tornam a espécie mais evoluída do universo conhecido. O planeta prestes a mergulhar em seu próprio sol vermelho e o bisneto de Lex Luthor, Jor-El, enviando seu filho, Kal-El, em uma nave para o passado na “tentativa de salvar esse mundo das piores conseqüências de sua própria brutalidade” (BAUMAN, 2008, p. 83) nesse contexto, ele define que o ser humano se tornou uma “corja fria e complacente”.

Na página 5, do primeiro capítulo da HQ, podemos ver os americano diante de uma super-arma Socialista, o Superman, e o temor de perder o posto de superpotência para a Rússia.



Figura 4 – PRESIDENTE AMERICANO EM REDE NACIONAL MOSTRANDO SEU MEDO DE PERDER O POSTO DE SUPERPOTENCIA PARA A RUSSIA. (MILLAR, 2003, cap. 1, p. 5)

O medo do povo americano de uma possível guerra entre as superpotências é retratado nas páginas 6 e 41 do primeiro capítulo. Na página 6 observamos o terror vivido pela população americana com um possível ataque e invasão soviética em seu território com a utilização de armamento nuclear.



Figura 5 – MEDO DOS AMERICANOS DE UM POSSÍVEL ATAQUE SOVIÉTICO EM SEU TERRITÓRIO COM A UTILIZAÇÃO DE ARMAMENTO NUCLEAR. (MILLAR, 2003, cap. 1, p. 6)

Estudiosos afirmam que seria catastrófico o confronto entre as duas nações. Como diz Galbraith:

tenho me preocupado com a ameaça de uma guerra nuclear, com suas conseqüências econômicas e com a extraordinária crença segundo a qual tal guerra pode de alguma maneira vir proveitosamente em defesa de um ou outro sistema sócio-econômico. Tanto o capitalismo quanto comunismo são produtos sofisticados de um longo processo de desenvolvimento econômico; nenhum dos dois poderia, nem mesmo numa forma longinquamente semelhante à sua forma moderna, sobreviver a um ataque nuclear. Nem mesmo o mais engajado dos ideólogos poderá distinguir as cinzas capitalistas das cinzas comunistas – embora, se houver ideólogos sobreviventes, certamente haverá alguns que tentarão. (GALBRAITH: 1989, p. 10).

Esse medo da destruição total é bem abordado na página 41 do primeiro capítulo onde um cidadão ergue uma placa que diz: “o fim do mundo está próximo”. Refletindo o

medo da guerra entre as potências dominantes no período da Guerra Fria.

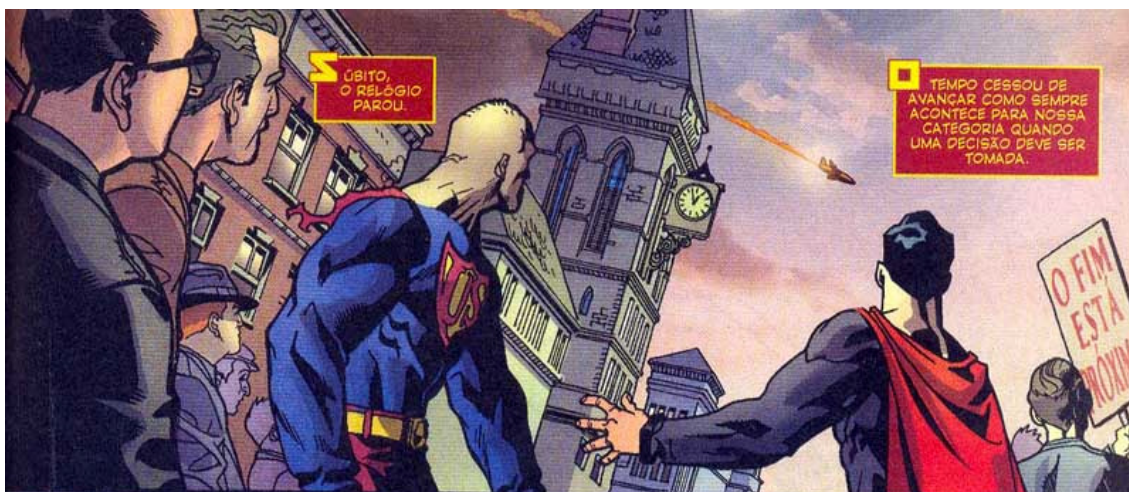


Figura 6 – CIDADÃO TEMENDO A DESTRUÇÃO TOTAL DA HUMANIDADE REPRESENTADO PELA PLACA QUE DIZ “O FIM DO MUNDO ESTÁ PROXIMO”. (MILLAR, 2003, cap. 1, p. 43)

A história mostra personagens fictícios como também personagens e acontecimentos existentes no mundo real como os chefes de estado Joseph Stalin e John F. Kennedy. Na página 7 do primeiro capítulo, podemos observar a manipulação ideológica do governo russo utilizando-se dos meios de comunicação para impor seu governo socialista, através do poder militar aqui representado pelo Superman.



Figura 7 – GOVERNO RUSSO UTILIZANDO-SE DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO PARA IMPOR SEU SISTEMA POLÍTICO ATRAVÉS DO MEDO. (MILLAR, 2003, cap. 1, p. 7)

No período da Guerra Fria a mídia era muito utilizada pelos Estados Unidos, justamente pela grande influência que ela tinha sobre a população. Como podemos observar nas palavras de Thompson: “Se levarmos a mídia a sério, descobriremos a profunda influência que ela exerce na formação do pensamento político e social”. (THOMPSON, 2000, p.15). Nas páginas 10 e 11 do primeiro capítulo, Miller retrata o período da guerra tecnológica, mostrando a corrida espacial e o primeiro Satélite russo, o Sputnik.

O Pacto de Varsóvia ou Tratado de Varsóvia, aliança militar formada em 1955 pelos países Socialistas do Leste Europeu e pela União Soviética, que foi firmado na capital da Polônia, Varsóvia, se tratava de uma ajuda mutua entre os países membros em caso de confrontos militares (O Pacto de Varsóvia foi criado em contraponto a OTAN, Organização do Tratado do Atlântico Norte, que foi fundado pelos países Capitalistas com o mesmo fim do pacto criado em Varsóvia) é citado na página 22 do primeiro capítulo, onde Stalin convida à rainha de Themyscila, Hipólita, para se juntar ao tratado,

mostrando a vantagem de ter o Superman como alternativa a estratégia nuclear.



Figura 8 – STALIN CONVIDANDO A RAINHA HIPÓLITA A SE JUNTAR AO TRATADO DE VARSÓVIA. (MILLAR, 2003, cap. 1, p. 22)

Podemos ver claramente no enredo da história a guerra ideológica, política e militar imposta pelas duas nações para “convencer” mais adeptos ao seu sistema político e também o que acontecia com quem era contra o sistema. As pessoas que não concordavam com o Socialismo eram submetidas a um tipo de lavagem cerebral para se adequar a forma de governo imposta pelas URSS, e o próprio Superman na página 17 do segundo capítulo, afirma que Stalin comandava através da força e morte de seus oponentes.



Figura 9 – SUPERMAN CITANDO O AUTORITARISMO DE STALIN E SEU GOVERNO COMANDADO ATRAVÉS DA VIOLÊNCIA. (MILLAR, 2003, cap. 2, p. 17)

A história nos mostra o medo vivido pela população das duas nações com um conflito armado, já que as duas nações possuíam um grande arsenal nuclear aqui representado pelo personagem do Superman. Os papéis aqui são invertidos, na Guerra Fria real, os EUA eram o país que detinha mais poder militar, eram economicamente mais rico que a União Soviética e detinham mais influencia global, isso se deu devido a América não ser palco dos confrontos armados na Segunda Guerra Mundial, com exceção do

incidente em Pearl Harbor. Já a União Soviética havia saído da guerra com grandes perdas civis, militares e econômicas. Isso porque a Guerra foi travada em seu próprio território. A luta pelo poder e a imposição de um modelo eficiente de economia são caracterizados entre as duas nações por dois personagens, o Superman, que representa o poder físico, ou seja, o armamento bélico que nesta obra encontra-se em poder dos russos e Lex Luthor representando o poder Intelectual, nessa história, em poder dos Estados Unidos. Com o poder representado pelo Superman, rapidamente a União Soviética consegue impor o seu sistema econômico, o socialismo, para o mundo e o capitalismo se torna cada vez mais defasado e ridicularizado.

Podemos ver nas páginas 38 e 39 do primeiro capítulo o que poderia ter acontecido se as duas superpotências tivessem partido para o confronto armado, certamente haveria o que Thompson descreve como exterminismo:

O exterminismo são as características de uma sociedade – econômica, militar, etc. – cujo resultado é o extermínio de populações.” O resultado do exterminismo não é acidental, pois seu desenvolvimento durou anos e necessita de um grande empenho científico e tecnológico. Para se consolidar, o exterminismo requer ao menos dois agentes (no caso EUA e URSS) que colidam rumo à destruição mútua. (THOMPSON: 1985, p. 43)



Figura 10 – ATAQUE DO CLONE DO SUPERMAN, BIZARRO, QUE OCASIONOU A MORTE DE CENTENAS DE PESSOAS NA CIDADE FICTÍCIA DE LONDRES. (MILLAR, 2003, cap. 1, p.38)



UNGLATERRA, LONDRES, RUA OXFORD, E DUZENTOS E CINQUENTA E OITO TRANSEUNTES INOCENTES ESTAVAM MORTOS ANTES DE EU TER ATINGIDO O SOLO.



MESMO AGORA, MESMO DEPOIS DE TODOS ESTES ANOS, AINDA POSSO OUVIR O SOM DELES SE PARTINDO.



UM SEGUNDO DEPOIS.

UM RELES SEGUNDO...



EA CONTAGEM DE CORPOS TRIPLICARA.

Figura 11 - ATAQUE DO CLONE DO SUPERMAN, BIZARRO, QUE OCASIONOU A MORTE DE CENTENAS DE PESSOAS NA CIDADE FICTÍCIA DE LONDRES. (MILLAR, 2003, cap. 1, p.39)

Em um pequeno ataque, que durou poucos segundos, mais de setecentas pessoas morreram em Londres, vítimas do clone do Superman, a arma capitalista, Bizarro, criada por Lex Luthor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como podemos observar as HQs não possuem apenas um caráter de entretenimento, mas também expõe em seu conteúdo uma grande quantidade de conhecimentos sobre momentos históricos, políticos e sociais vividos em nossa sociedade. Neste trabalho, Millar transmite aos leitores do Superman uma história, um acontecimento importante vivido em nossa sociedade, misturando ficção com realidade, ou seja, o que aconteceu de fato no período vivido no mundo bipolar. Aqui o autor refaz a história de sua maneira, do seu ponto de vista. Fato bastante tratado na literatura pós-moderna:

Essa característica nos levava a um tema bastante tratado pela literatura pós-moderna, o da intertextualidade. Os críticos literários tem demonstrado como, na literatura atual, um texto é sempre construído a partir de outros discursos anteriores. Como se cada escritor, a sua maneira, contasse uma história que já foi contada” (ORTIZ, 2000, p. 127).

Isso mostra sua importância no cenário cultural em que vivemos. Em meio a quedas e elevações provaram que estão longe de se tornarem algo obsoleto ou pretexto de uma geração inativa e sem cultura. Foi a partir dos anos 70 que essa cultura pop se tornou ícone cultural do novo século e elevou sua fama a nível mundial. Em seus enredos podemos observar o reflexo da sociedade na qual vivemos onde essa literatura transmite aos seus leitores através da imagem e escrita comportamentos e valores humanos. Como: amizade, ira, amor, ambição. “A cultura pop é um poderoso reflexo da sociedade na qual vivemos e não se restringe somente ao aspecto estético, mas desempenha papel importante atingindo da mesma maneira todas as pessoas em um sentido cultural mais amplo” (LUYTEN, 2005, p. 17)

Podemos observar que os quadrinhos não estão neutros dos acontecimentos históricos vividos em nossa sociedade e que podemos utilizá-los como ferramenta de estudo e conhecimento do mundo em que vivemos nas diversas áreas do conhecimento, como:

política, geografia, história, comunicação, filosofia dentre outros. Terminamos esse trabalho com as palavras da autora que define muito bem a importância das HQs para compreendermos o mundo em que vivemos

Se o mundo acabasse, tudo fosse destruído e somente sobrassem as revistas de histórias em quadrinhos, algum ser extraterreno (se conseguisse decifrar a escrita de nosso planeta) poderia ter com certeza, uma idéia adequada do mundo em que outrora vivemos (Luyten, 1985, p. 59).

REFERÊNCIAS

CIRNE, M. **A linguagem dos Quadrinhos**: o universo estrutural de Ziraldo e Mauricio de Sousa. 4. Ed. Petrópolis: Vozes Ltda, 1975

_____. MOYA, A. de (org). **Literatura em quadrinhos no Brasil**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação biblioteca nacional, 2002

_____. **Bum!** A explosão Criativa dos Quadrinhos. Petrópolis: Vozes LTDA, 1977.

KRAKHECKE, A. C. Representações da Guerra Fria nas Histórias em Quadrinhos Batman – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen (1979-1987) In: http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=2278

SANTOS, R. E. **Para reler os quadrinhos Disney**: linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.

LUYTEN, S. M. B. **O que é História em Quadrinhos**. 2. Ed. Editora brasiliense, 1985.

MOYA, A. (Org.) **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

SOUZA, N. “Capitão America: Herói ou Vilão”. In: <http://projuh.blogspot.com.br/2011/02/capitao-america-heroi-ou-vilao-site.html>. Em 7 de Julho de 2014

PEREIRA, C. E. B. Capitão América: As Relações Socio-econômicas na Segunda Guerra Mundial março/abril de 1941. 2010. In: http://www.uel.br/grupo-pesquisa/gepal/anais_ivsimp/gt2/7_CarlosBoaretto.pdf. Em 10 de Junho de 2014

BRAGA, F; PATATI, C. **Almanaque dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PECEQUILO, C. S. A. In: <http://pt.scribd.com/doc/199721905/05-Guerrafria-c-andre>.

Em 7 de Julho de 2014

BAUMAN, Z. **Globalização: As Conseqüências Humanas**. Zahar, Rio de Janeiro, 2008.

GALBRAITH, J. K. **Uma Visão de Galbraith**. São Paulo: Pioneira, 1989.

THOMPSON, J. B. **Ideologia e cultura moderna: teoria social critica na era dos meios de comunicação de massa**. 5. Ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

THOMPSON, E; DAVIS, M; BAHRO, R; MAGR, L; MEDVEDEV, R e Z;
CHOMSKY, N; WOLFE, A. **Exterminismo e Guerra Fria**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

ORTIZ, R. **Mundialização e Cultura**. Editora Brasileira, 2000.

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

IANNONE. L. R. **O Mundo das Histórias em Quadrinhos**, Ed. Moderna, 1994.