



**UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA**

EDSON ROBERTO SANZOVO FILHO

**QUADRINHOS MARVEL NOS ANOS SESSENTA
DURANTE A GUERRA FRIA**

Londrina, PR

2017

EDSON ROBERTO SANZOVO FILHO

**QUADRINHOS MARVEL NOS ANOS SESSENTA
DURANTE A GUERRA FRIA**

Trabalho apresentado como requisito parcial para a Conclusão do Curso de Licenciatura em História do Centro de Ciências Humanas da Universidade Estadual de Londrina.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Sylvia Lenz - Orientadora

Dr. Marcio dos Santos Santana

Dr. Jozimar Paes de Almeida

Londrina, ____ de _____ de 2017

DEDICATÓRIA

A Deus, por me dar o dom da vida e a força para realizar esta monografia e aos meus pais que me criaram e forneceram o estudo e as condições necessárias da vida.

AGRADECIMENTOS

Aos colegas do curso que me sugeriram esse tema para o Trabalho de Conclusão de Curso.

À minha família, pela confiança e motivação.

Aos que colaboraram para realizá-la e finalizar o TCC.

Resumo

Analiso os quadrinhos da Marvel no auge da Guerra Fria a partir de três capítulos: no primeiro, a origem dos quadrinhos, do homem primitivo aos dias de hoje; o conceito de ideologia aplicada aos quadrinhos e a relação com a cultura de massas e a propaganda ideológica. No segundo capítulo, breve histórico da Marvel durante a Segunda Guerra Mundial; a crise na década de 50; a criação de heróis nos anos sessenta. A seguir, a reformulação dos X-Men no final da década de 70 e 80, nos anos noventa novas histórias e em 2000 a compra da Marvel Comics pela Disney Company. No último capítulo, analiso os quadrinhos da década de 60 e personagens da Marvel tais como: o Quarteto Fantástico, Hulk, Homem de Ferro e X-Men na conjuntura da Guerra Fria: Cortina de Ferro, corrida armamentista, corrida espacial, bombas nucleares, espionagem e Guerra do Vietnã.

Palavras-chave: Mídia – Guerra Fria - Ideologia

Abstract

Herewith we aim to analyze Marvel comics during the Cold War in the sixties during the Cold War. In the first chapter, we present the frames along History; the concept of ideology, the comics' ideology, within "mass culture" and ideological propaganda. In the second chapter, the history of the Marvel created during the Second World War (Golden Age); its crises during the fifties; the creation of heroes, individually or in groups in the sixties, (Silver Age). Subsequently with the reformulation of the X-Men in the end of the seventies (Bronze Age) and nineties the Modern Age with new stories. In the XX lth century, the purchase of Marvel Comics by Disney Company. In the last chapter, we analyze the 1960 ths characters comics Fantastic Four Iron-Man and X Men and Hulk Iron Curtain within the Cold War, race arms, space race, nuclear bombs, espionage and Vietnam War.

Key-Words: Media - Cold War - Ideology

Lista de Figuras

Figura 01 - Actions Comics, 1938	14
Figura 02 - Superman, 1960	14
Figura 03 - Detective Comics, 1939	15
Figura 04 - Batman, 1960	15
Figura 05 – Filme “Red Down”	17
Figura 06 – Propaganda Ideológica durante a Guerra Fria	17
Figura 07 – Tio Sam, Capitão América e “We can do it!”	17
Figura 08 – Marvel Comics, #1(1939)	18
Figura 09 – Marvel Mistery Comics, #(1939)	20
Figura 10 – Capitão América Comics, #3 (1940)	20
Figura 11 – Capitão América Comics, #1 (1940)	21
Figura 12 - Tales of Astonish #60, 1964	21
Figura 13 – Tales of Astonish #44, 1963	24
Figura 14 – Os Vingadores, #72 (1963)	24
Figura 15 – Os Vingadores, #115 (1964)	24
Figura 16 – X-Men, #1 (1963)	29
Figura 17 – X-Men, #14(1965)	29
Figura 18 – Quarteto Fantástico na primeira missão no espaço, 1961	32
Figura 19 – Doutor Destino	34
Figura 20 – Latvéria	34
Figura 21 – O Incrível Hulk, 1962	36
Figura 22 – O Incrível Hulk	36
Figura 23 - O Conflito do Vietnã #19, 1972	37
Figura 24 – Homem de Ferro	37
Figura 25 – Homem de Ferro: guerra do Vietnã, 1963	38

SUMÁRIO

1	ESTÓRIAS EM QUADRINHOS	12
1.1	CONCEITO DE IDEOLOGIA.....	13
1.2	IDEOLOGIA E QUADRINHOS	13
1.3	PROPAGANDA IDEOLÓGICA.....	16
2	HISTÓRICO DA MARVEL	19
2.1	ERA DE OURO	19
2.2	ERA DE PRATA.....	22
2.3	ERA DE BRONZE.....	25
2.4	ERA MODERNA.....	27
3	ANÁLISES DOS HERÓIS	29
3.1	O QUARTETO FANTÁSTICO.....	29
3.2	HULK.....	32
3.3	HOMEM DE FERRO	34
3.4	X-MEN.....	36
	CONCLUSÃO	38
	REFERÊNCIAS	40

INTRODUÇÃO

Ao trabalhar os quadrinhos, é interessante apresentar a origem dessa forma de expressão, dos primórdios até a atualidade e a propaganda ideológica presente em imagens, textos e diálogos.

Como a Editora Marvel Comics é tema de análise dos Quadrinhos, recorreremos a três historiadores sobre empresa: Sean Howe, Gerard Jones e, por último Roberto Guedes. No primeiro capítulo, abordamos a origem do Marvel (Era de Ouro) durante a Segunda Guerra Mundial, desde seu antigo nome *Timely Comics*, criado por Martin Goodman, passando pela Guerra Fria (Era de Prata e Bronze) e, atualmente, pela Era Moderna, quando a Disney Company adquiriu a empresa. .

No último capítulo, demonstramos os quadrinhos no contexto da Guerra Fria e a ligação da Editora Marvel com a política dos Estados Unidos. Os personagens do Quarteto Fantástico, Homem de Ferro, Hulk e os X-Men representam aspectos da Guerra Fria tais como: corrida armamentista, desenvolvimento de tecnologia espacial, cortina de ferro, bombas nucleares, questões raciais, Guerra do Vietnã.

A maioria dos leitores não percebe o que está por trás das imagens e dos diálogos dos quadrinhos pois, para eles, são apenas imagens coloridas, bem desenhadas e que se prestam entretenimento e lazer. No entanto, há os “fanáticos por quadrinhos” que conhecem e esmiúçam os bastidores das HQs. Para aquelas que interagem na produção, tais como roteiristas, desenhistas, coloristas, área de impressão, entre outros, tudo não passa de mercadoria que visa ao comércio e, portanto, ao lucro.

Roteiristas e desenhistas são fundamentais para a produção dos quadrinhos que constroem seus personagens conforme ideologia dominante. A produção de HQs pela editora Marvel, “Made in USA”, ocorreu durante a Guerra Fria, presente em grande parte das HQs.

O gigantesco mercado de histórias em quadrinhos atende um vasto público: crianças, adolescentes e adultos e gera inúmeros postos de trabalho. Afinal, emprega milhares de pessoas da economia criativa da produção cinematográfica, televisiva, de jogos além de produtos que inundam o mercado com bonecos de heróis, pôsteres etc. As HQs. Também servem como fontes para diversos tipos de pesquisa, inclusive histórica.

Nossa metodologia baseou-se em algumas publicações como o do autor Nildo Viana, o artigo do mestrando da faculdade de Santa Catarina (UDESC), Jefferson Lima, que cita o autor Enrique Lipszyk.

Quanto às origens dos quadrinhos, Zilda Augusta Anselmo apresenta o surgimento na pré-história, passa pelas catedrais na época medieval até os dias de hoje. Quando ao conceito de ideologia, Marilena Chauí emprega o termo segundo a vertente marxista. Na ideologia nos quadrinhos, Thomas Bulfinch explica a origem dos deuses e heróis da mitologia grega; Gerard Jones (2006), como esses heróis inspiraram os personagens das histórias em quadrinhos.

Ele também considera a influência do Cristianismo em alguns personagens de gibis. Sobre a Guerra Fria: Cortina de Ferro, Guerra do Vietnã, Corrida Armamentista e Espacial, Espionagem, Bombas Nucleares, recorremos Geoffrey Blaney, Leandro Karnal, Demétrio Magnoli e Robert J. McMahon.

Esta pesquisa foi dividida em três capítulos: no primeiro, abordamos a origem dos quadrinhos, o conceito da e a ideologia nos quadrinhos, além da propaganda ideológica. No segundo, a história da Marvel, dividida em quatro eras (de Ouro, Prata, Bronze e a Moderna) e no terceiro capítulo, uma análise dos quadrinhos.

As histórias em quadrinhos, ao serem releituras sobre a realidade, apresentam-se como fonte documental e seu uso por pesquisadores das demais áreas das ciências humanas, também tem sido alvo de debate. Ao compreender os quadrinhos como forma de expressão gráfico-literária que junta elementos necessários à formação de um discurso perceptível, inova na expressão estrutural, respaldada pela forte imagética junto ao texto. Conforme Viana:

Uma das grandes questões dos quadrinhos está nas mensagens que eles repassam. As HQ, desde o seu nascimento, são uma forma de comunicação e, portanto, uma forma de enviar mensagem. Por meio das imagens desenhadas, das palavras e diálogos, da representação pictórica, os quadrinhos manifestam valores, sentimentos, concepções, etc. Neste processo, o papel proeminente dos quadrinhos é repassar as idéias e valores dominantes. (VIANA, 2005, p.2)

Para Viana (2005) os quadrinhos evidenciam uma grande forma de expressão, tanto pelas imagens, quanto pelo baixo custo de sua produção. Como a criação de uma HQ depende do roteiro proposto, é indispensável o desenvolvimento do projeto de execução. Um dos autores que trabalha a compreensão de quadrinhos

é Enrique Lipszyk (1977), citado por Jefferson Lima, mestre da faculdade de Santa Catarina (UDESC), que relaciona o argumento presente nas HQs:

Ao escrever um argumento, o desenhista (se é ele quem o faz) acumula previamente o material que irá utilizar: um conjunto de fatos, acontecimentos etc. observados por ele mesmo ou imaginados. Ou senão usando experiências de outras pessoas (jornalismo, notas, descrições, novelas, filmes, etc.) (LIPSZYK, in MOYA, 1977, p. 237)

Ao desenvolver o argumento, o desenhista e, principalmente, o roteirista, devem coletar conjuntos de fatos como no caso da Marvel, ao esboçar as perspectivas que demonstrem ou se utilizem de outras fontes midiáticas tais como filmes, novelas, jornalismo, documentários e, a revistas em quadrinhos.

1 – ORIGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS – HQs

Segundo Zilda Augusta Anselmo (1975), para compreender a origem das histórias em quadrinhos é preciso retroceder ao passado, isto é, desde a pré-história, da época dos homens ancestrais, quando gravavam imagens em pedras, paredes e no chão das cavernas. Tais imagens gravadas foram as primeiras impressões deixados pelos primitivos; quiçá, molde para as futuras imagens em quadrinhos. Ou seja, desde os primórdios, o homem dito primitivo já ilustrava seus “quadrinhos” em superfícies e paredes de suas grutas onde narrava o seu cotidiano como em caçadas e coletas de alimentos para a sobrevivência do grupo.

Anselmo comenta sobre a escrita cuneiforme dos sumérios, assírios e babilônios e, mais tarde, sobre os hieróglifos egípcios nas pirâmides do país e ressalta as ilustrações gregas que revelaram os primeiros Jogos Olímpicos ao mundo. Os gregos costumavam retratar competições em vasos de cerâmica em que cada um mostravam a modalidade do esporte. Para ela, imagens foram usados e repassados pelas gerações para narrar a história do cristianismo nas Igrejas.

A importância destas imagens ao mundo se institucionalizou como ideologia passiva, no qual a finalidade não era satisfazer, mas apresentar conhecimentos e transmiti-los a gerações futuras. Com o tempo, o diálogo foi inserido, introduzindo-se, assim, a comunicação entre os desenhos com legendas usadas nas imagens – os balões, importantes para os HQs:

... a história contada por sucessão de imagens. A fim de traduzir e comunicar uma mensagem verbal que por ventura devesse ser transmitida por um personagem da história, duas soluções foram encontradas no decorrer dos séculos: Palavras abaixo das ilustrações como legendas e palavras saindo da própria boca de quem fala. (ANSELMO, 1975, p.40)

Mensagens de seus antecessores mais antigos estão gravadas em um pedaço de madeira 1370 enquanto as HQs passaram a ser usadas durante o século XVIII quando eram comercializadas em Paris. Em impressões toscas, as “Canções de Cego” esboçavam histórias de heróis de capa e espada, os primeiros “heróis” populares.

Com o avanço tecnológico da imprensa, os quadrinhos passaram a ser comercializados não só no mercado nacional como também internacional. Na época, as histórias de heróis eram transferidas aos personagens desenhados. De forma

geral, os gibis, assim como demais manifestações artísticas, expressam parte do contexto histórico e social a que pertencem.

1.1 Conceito de Ideologia

O termo “ideologia” vem de um conjunto de idéias e pensamentos de uma pessoa ou grupo ligado a ações políticas, sociais ou econômicas que pode ser usada como um instrumento de persuasão ou convencimento, ou seja, usar do debate ao invés da força.

Segundo Marilena Chauí (1980), a ideologia é uma lógica coerente de idéias e valores representados por regras de conduta que indicam a maneira de pensar, valorizar e agir da sociedade. Além disso, é resultado da luta de classes e que tem por função esconder a existência dessa luta. Podemos acrescentar que o poder ou a eficácia da ideologia aumenta quanto maior for sua capacidade para ocultar a origem da divisão social em classes e a luta de classes.

Para entender melhor as perspectivas de Marx sobre o tema, Chauí (1980) descreve que ele tinha como objetivo uma reflexão historicamente determinado. Marx relacionava a ideologia aos sistemas políticos, morais e sociais criados pela classe dominante, ou seja, a ideologia da classe dominante tinha o objetivo de manter os ricos no poder, no controle da sociedade.

De acordo com a autora, para explicar a realidade e dar regras de ação, é preciso considerar as formas de conhecimento ilusório que levam ao mascaramento de conflitos sociais. Ou seja, a ideologia é usada em vários meios para desviar a atenção e influenciar na opinião das pessoas, com percepção tanto positiva quanto negativa.

Em geral, as HQs apresentavam expressões e entretenimentos do mundo corriqueiro, demonstrando de maneira fictícia e social, temas como alienação ou distorção da realidade.

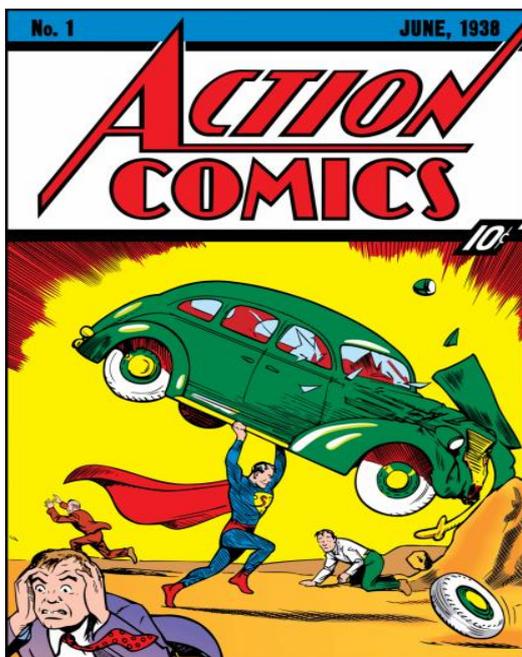
1.2 A ideologia nas Histórias em Quadrinhos (HQ)

Segundo Bulfinch (2002), desde os primórdios, os heróis são narrados como homens audaciosos, de muita bravura. Hércules, um semideus, filho de Zeus constituído na mitologia grega, detinha uma força descomunal; além dele, Aquiles, cuja única fraqueza era seu calcanhar. Hermes, um dos deuses olímpicos tinha

asas nos pés, permitindo-lhe voar com rapidez e cujas habilidades inspiraram o personagem Flash.

De acordo com Gerard Jones (2006), a Bíblia serviu de inspiração para a criação do Superman (herói de Metrópolis) equivalente ao personagem bíblico Moisés; deixado em uma cesta à deriva no rio Nilo, recolhido e adotado pela filha do Faraó que não tinha filhos. A origem de Superman é semelhante. Único sobrevivente do seu planeta natal Krypton, à beira de um cataclismo, foi enviado a Terra em uma pequena nave antes da explosão do seu planeta, e foi adotado por um casal de terráqueos sem filhos. A teologia cristã também exerceu influência nos criadores do homem de aço. Deus enviara seu único filho para ser o salvador do mundo, Jesus.

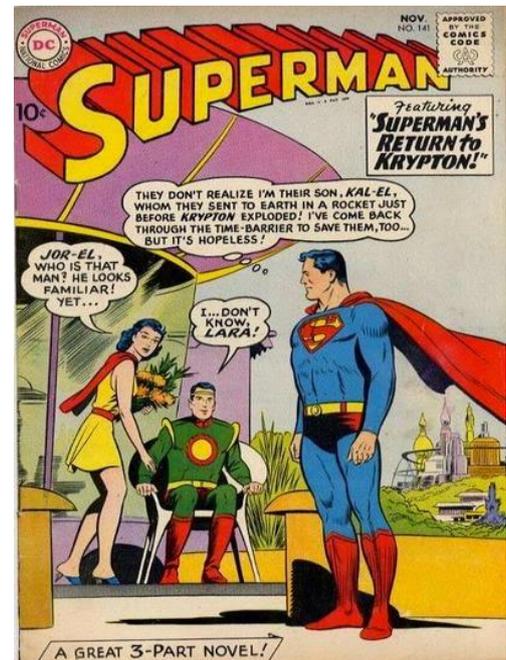
Figura 01



Actions Comics,

Fonte: <http://www.deletionscifi.org/wp-content/uploads/2015/08/1actioncomics1.jpg> Fonte: <http://intothecomiverse.blogspot.com.br/2015/04/superman-mini-guia-de-leitura-parte-1.html>

Figura02



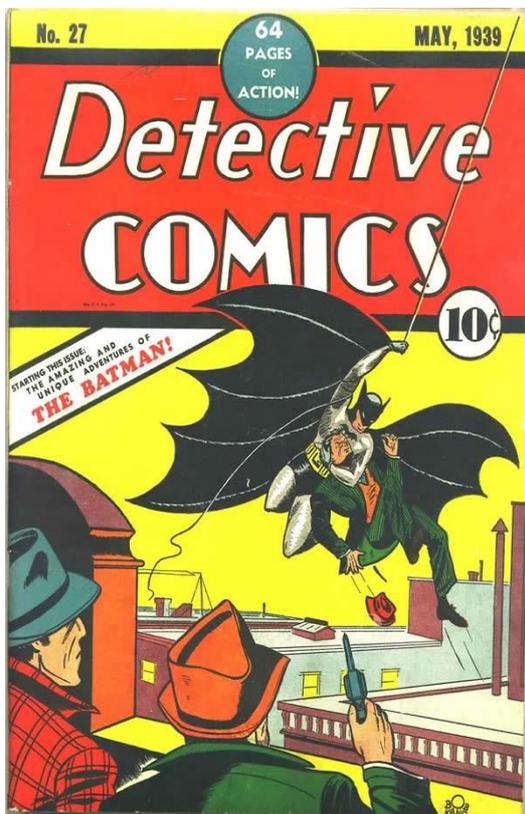
Superman, 1960

O cientista Jor-el, pai do Superman, enviou-o para o nosso planeta, pois sabia que o sol amarelo da Terra lhe proporcionaria diversos poderes: capacidade de voar, rapidez, super força, visão de raios-X e decalor, super audição e poderiam ser utilizados para ajudar os seres humanos. Jesus morreu e ressuscitou; Superman morreu e reviveu. Para Jones (2006), a representação do herói poderoso tem a sua origem na Grécia Antiga; exemplo disso, é demonstrado com braveza, audácia e

dignidade. Já para os cidadãos estadunidenses, todo o herói tem que praticar o bem, ser justo e ajudar os mais necessitados.

Nos meios de comunicação de massa, sejam quadrinhos, literatura, cinema, televisão ou rádio, o herói sempre surge como guardião dos nobres valores do povo que o acolheu, assim como também é transmissor dos ensinamentos para as futuras gerações e que virou senso comum. Afinal, o personagem é intocável, invencível, ideologicamente atado ao mito, cuja significação ultrapassa a razão. Os criadores do personagem Superman e a empresa detentora dos direitos de suas HQs (DC Comics) usam os meios de comunicação de massa para divulgar essa ideologia baseada no destino manifesto

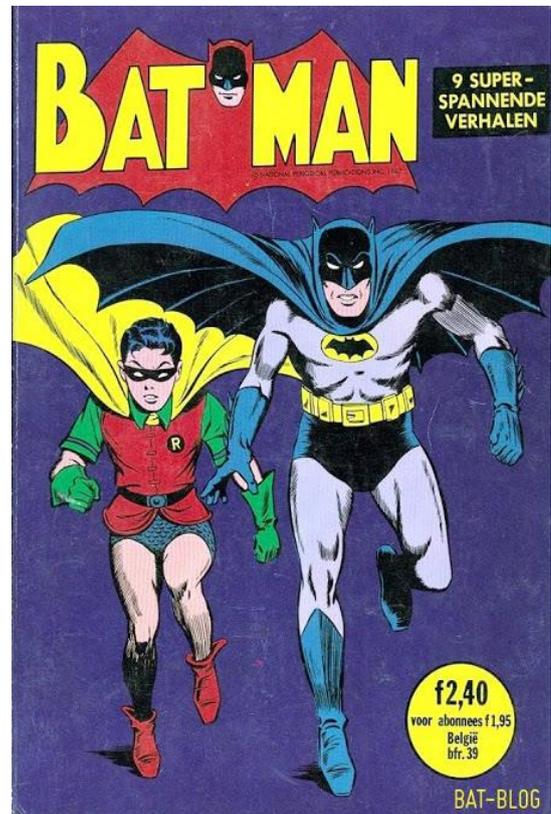
Figura 03



Detective Comics, 1939

www.taringa.net/post/comics/19548547/Los-Comics-Mas-Caros-De-La-Historia.html
comic.html

Figura 04



Batman, 1960

<http://tomztoyz.blogspot.com.br/2015/06/vintage-1960s-foreign-batman-comic.html>

A exemplo do Superman, Batman, o homem-morcego da DC Comics, o herói teve seus pais mortos por um assaltante, e, apesar disso, nunca assassinou. O homem morcego enfrenta, aborda os bandidos, entrega-os para a polícia para serem julgados e encarcerados. Ninguém está acima da lei. Segundo Jones (2006), durante a Segunda Guerra Mundial, nas bancas de jornal em Nova York, comprava-

se HQs da Marvel ou da DC Comics de super-heróis em luta contra os nazistas e japoneses cujos personagens respectivos são Capitão América e Superman. O Capitão América, criado por Joe Simon e Jack Kirby em 1940, é figura típica do personagem representativo da ideologia norte-americana, naquilo que ela entende como liberdade, democracia e justiça.

O discurso propagandístico divulgado pela mídia das massas, leva a interpretações do que devemos desejar e compreender. De acordo com Adilson Citelli (2007), a persuasão como elemento lingüístico e seus significados têm ligação direta com a ideologia, é mesmo uma unidade na quais valores e idéias do discurso implicam em reconhecer os elementos que os constroem. Para ser assimilada, é preciso compreender aparição da ideologia no campo social, pois é inseparável de qualquer sociedade humana.

Afinal, é necessário uma explicação ou o conjunto de crenças que confirmam sentido para nós e à nossa presença no mundo. Também ressaltamos o conceito “indústria cultural” de Adorno e Horkheimer, no contexto do desenvolvimento industrial e tecnológico da sociedade no século XX. De acordo com eles, a cultura contemporânea confere similariedade a tudo enquanto a indústria cultural e seus produtos formam um sistema interligado: produção cinematográfica, radiodifusão e imprensa escrita, inclusive de revistas.

No século XX, a produção cultural nos países desenvolvidos era midiaticizada por revistas, músicas, programas televisivos e de rádio, assim como pelo cinema, liderado por Hollywood. Além disso, existiram alterações de bens culturais que começaram a ser fabricados e consumidos pelas várias classes sociais. Segundo Adorno e Horkheimer (1985), a cultura de massa é idêntica e possível graças à indústria cultural. Eles desenvolveram a teoria em um período de extremo avanço tecnológico – também utilizado pela indústria cultural, principalmente nos Estados Unidos que, nos anos 1940, a principal economia do mundo.

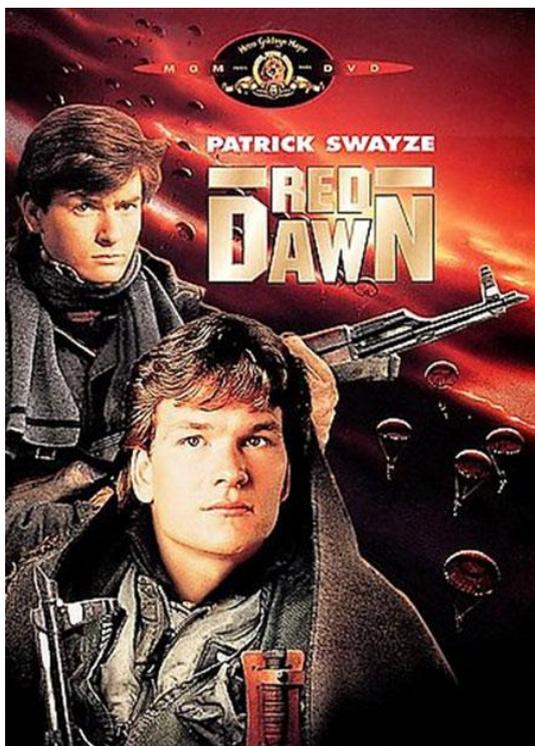
1.3 - Propaganda Ideológica

Para que disseminar a ideologia é preciso um meio para chegar a determinado fim, como o da propaganda. Há vários exemplos na história para o uso dessa ferramenta para difundir os ideais dos governos. Exemplo de nome conhecido como difusor é o de Joseph P. Goebbels, ministro da Propaganda Nazista durante a

Segunda Guerra Mundial; o grande idealizador de seu partido nas propagandas ideológicas no século XX.

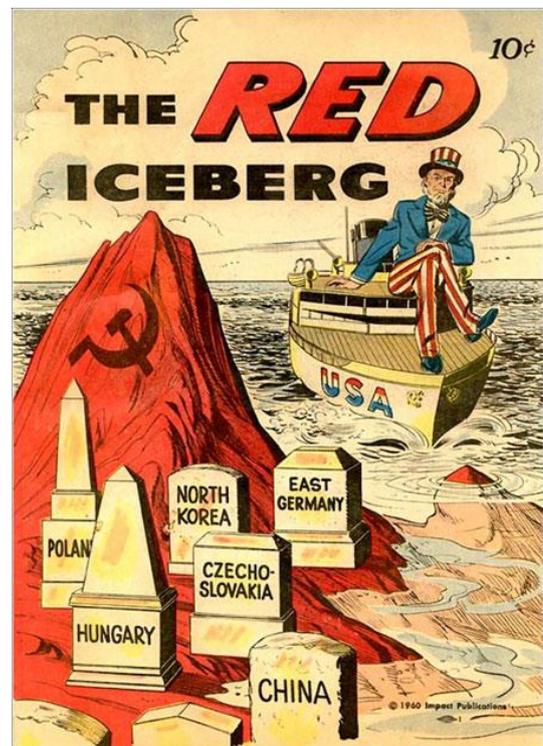
Segundo Garcia (1982) destaca-se esse tipo de propaganda das demais, como a comercial e a eleitoral pois o objetivo da propaganda é formar idéias e concepções que visam a estabelecer o pensamento único, principalmente na se ótica política. Pelo controle centralizador de diversas áreas de influência no universo cultural, a propaganda nazista, inspirada na soviética, recorreu à imprensa e às novas mídias, como o rádio e a televisão. Atenção especial foi dado ao cinema e não só pela importância que Goebbels conferia a filmes de propaganda, como o veículo empregado como arma política.

Figura 05



Filme "Red Dawn", 1984.

Figura 06



Propaganda Ideológica durante a Guerra Fria

Fonte08: <http://www.publistorm.com/series-propagandas-da-guerra-fria>

Fonte09: <http://www.publistorm.com/series-propagandas-da-guerra-fria/>

Embora não dispensáveis de censura para disseminar suas ideologias, o outro grupo das potências (EUA, Grã-Bretanha, França e Rússia), aliados contra os alemães, utilizavam também os meios de comunicação para expandir suas contrarrazões às ideias dos nazistas. Os quadrinhos de super-heróis foram muito empregados para esse fim, o que aumentou muito a sua produção durante a guerra.

Segundo Jones (2006), as HQs eram e ainda são suscetíveis a serem instrumentos ideológicos dos governos. Os Estados Unidos são grandes usuários de tais influenciadores de opinião e, junto com aspectos inovadores presentes nas HQs e a grande comercialização das revistas, tem posição de destaque.

Além das ficções e obras de entretenimento, os autores das HQs também criaram iconografias que refletiam o momento vivenciado, quando os inimigos, supostos e real dos EUA, tornaram-se vilões e os ideais americanos eram ilustrados pelos heróis. A MARVEL COMICS apresentou o seu arsenal de heróis no:

- Quarteto Fantástico em meio à Corrida Espacial cujo auge na década de sessenta, mas deflagrada pelo lançamento do Sputnik pela URSS);
- O Incrível Hulk, com a Corrida Atômica cujas pesquisas aconteciam desde a Segunda Guerra Mundial e se intensificaram com a disputa espacial
- O Homem de Ferro com ênfase na intervenção americana em diversos conflitos mundiais);
- O Homem Aranha e as pesquisas científicas no campo radioativo) <https://soldadosdepapel.wordpress.com/>), Acesso: 05 março 2017

Figura 07



Tio Sam, Capitão América e “We can do it!” Fonte:

<https://voltempramim.wordpress.com/2012/11/08/propaganda-ideologica-americana/>

3 . MARVEL COMICS

A editora, fundada em 1940, está vinculada ao percurso das Histórias em Quadrinhos, em momentos (“Eras”), ou seja, início da formação dos quadrinhos, a (Era de Ouro, a Era de Prata, Era de Bronze e a Era Moderna)¹. Em Nova York, durante 1939, a indústria das HQs era relativamente nova, quando Martin Goodman, empresário na área das publicações populares como *pulp magazines* - revistas de ficção com histórias de detetive, ficção-científica e de baixo custo - inovou ao lançar mini revistas coloridas (os *Comic Books*), com baixo custo de produção e na venda. Tais quadrinhos ofereciam textos e desenhos criados especialmente para as elas, e não republicações de tiras de jornal dominicais², como antes. Segundo Howe (2012), Goodman investiu, pela primeira vez, com a revista *Marvel Comics*, na nova editora, renomeada como *Timely Comics*, cujo nome lembra a grande empresa Marvel:

Marvel Comics n. 1 vendeu 80 mil exemplares em setembro de 1939, e Goodman pediu reimpressão. Dessa vez, vendeu 800 mil – melhor que o desempenho médio dos títulos DC. Nos anos seguintes, os funcionários da Timely viriam a comentar que Frank Torpey passava como um raio pelo escritório de Goodman, tão rápido que achavam que fosse mensageiro. Na verdade, só vinha buscar seus 25 dólares, o “muito obrigado” semanal de Martin Goodman por tê-lo trazido à indústria dos quadrinhos (HOWE, 2012, p.14).

Através das grandes vendas de quadrinhos no final da década de 30 e começo de 40, impulsionaram o mercado de gibis e elevaram a empresa Timely Comics a ser concorrente direta da rival DC Comics. Entretanto, para que a empresa pudesse expandir, o criador Goodman teve que fazer investimentos como contratações de novos roteiristas e desenhistas a empresa.

3.1 Era de Ouro (1938-1956)

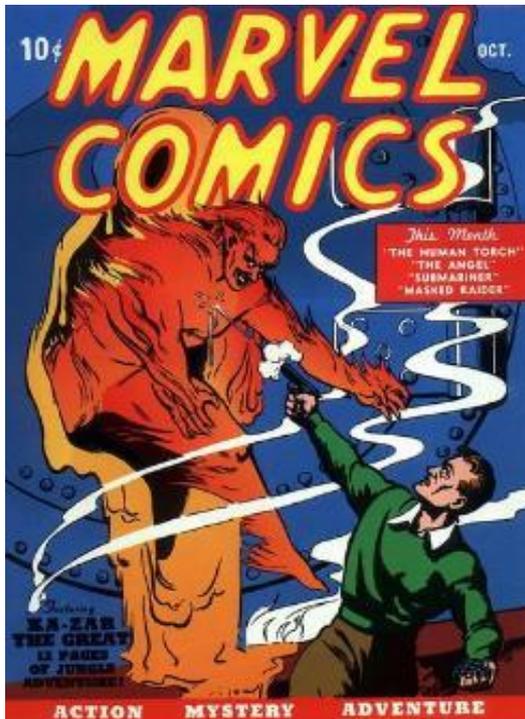
Após a formação da empresa, o grupo de desenhistas e escritores da Timely como: Jack Kirby, Carl Burgos, Bill Everett, Joe Simon e também do famoso editor assistente chamado Stanley Martin Lieber mais conhecido como Stan Lee, passaram a produzir as revistas. Segundo Howe (2012), na época eles

1 Termos tirados nos livros História Secreta da Marvel, Homens do Amanhã, Era de Bronze dos Super heróis.

2 Segundo Howe, as primeiras impressões (tirinhas) de quadrinhos eram publicadas no final de um jornal dominical.

desenvolveram personagens fictícios como o Tocha Humana original, um andróide que gerava fogo do próprio corpo, mas não se consumia.

Figura 08



Marvel Comics, #1 (1939)

Figura 09



Marvel Mystery Comics, #7 (1939)

Figura 11, Fonte: http://dadsroundtable.com/rt_discussions/2013/05/marvel-vs-dc/

Figura 12, Fonte: <http://www.comics.org/issue/791/cover/4/>

Eles também criaram o Namor, o Príncipe Submarino, um herói aquático com super poderes de voar, a prova de balas, super força, dentre outros. *The Vision*, no Brasil conhecido como *Visão*, personagem de outra realidade; e muitos outros, como O Destruidor, Jack Frost, O Patriota, Miss America e vários outros.

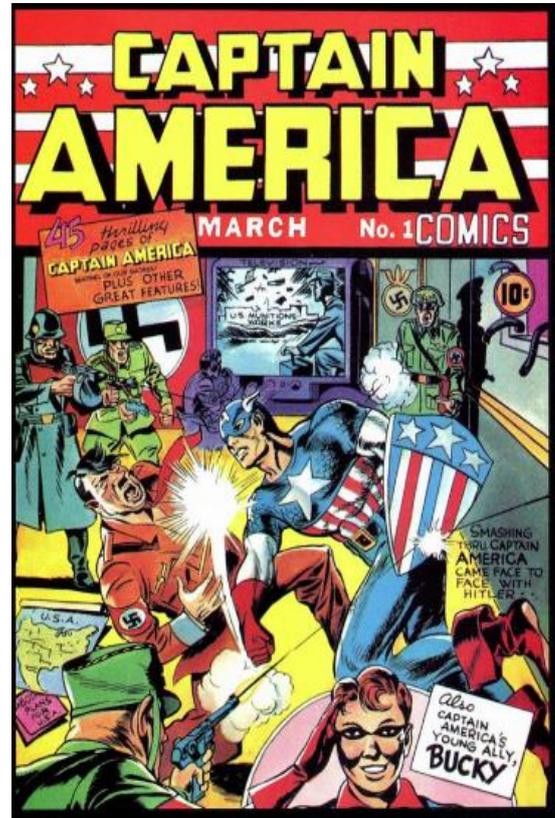
Apesar de todos esses imagináveis serem importantes na história da Marvel, Jones (2006), outro autor americano que escreveu sobre os heróis, relata que existiu e existe até hoje, o principal personagem em popularidade e campeão de vendas: o patriótico estadunidense Capitão América. Criado pelos desenhistas Joe Simon e Jack Kirby, em 1940, em que o personagem era o primeiro super-herói a enfrentar o ditador Hitler e suas tropas nazistas, alguns meses antes dos Estados Unidos se armarem ativamente na Segunda Guerra Mundial.

Figura 10



Capitão América Comics, #3 (1940)

Figura 11



Capitão América Comics, #1 (1940)

Figura 13 e 14, Fonte: <https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/capitao-america-origem-nos-quadrinhos/>

Jones (2006) comenta que, logo após a primeira edição do herói a ser lançada, quase que por um hábito, as forças do Eixo (Alemanha, Itália e Japão) se tornaram os principais inimigos dos personagens da Marvel. Por quase meia década, adversários a praticamente 'pedirem' para serem combatidos, autênticos e detestados leitores de quadrinhos, insaciáveis pelas aventuras fantásticas de heróis que lutavam em batalhas contra o fascismo, a opressão e a luta pela liberdade.

Para Howe (2012), o final da Segunda Guerra diminuiu o público, levando a empresa, Timely, a reduzir muito a produção inicial, tal como aconteceu com demais editoras de HQS. Segundo Jones (2006), em meados dos anos cinquenta, a fama dos gibis de super-heróis havia decrescido, embora houvesse exceções tais como Superman e Batman da DC Comics - cujo nome oficial da empresa era : *National Periodical Publications*. Nessa época, Goodman fundou uma empresa subordinária da *Timely Comics*, a *Atlas Comics* que começou a investir em outros

gêneros com renovado vigor: *western*, guerra, romance, humor, terror que se tornaram tema para novas revistas.

Das variedades de heróis pertencentes pela *Timely* durante os Anos Quarenta, alguns poucos resistiram à crise daqueles tempos, guiados pelo Capitão América, o Tocha Humana e o Príncipe Submarino. Para Jones (2006), na metade dos Anos Cinquenta, ligaram-se a aqueles heróis, distintos personagens como o Cavaleiro Negro original (*The Black Knight*), ilustrado por Joe Maneely, e o Garra Amarela (*Yellow Claw*), imitação do clássico vilão chinês dos *pulps* Fu Manchu, combatido por destemido agente do FBI.

As histórias de terror da legendária *EC Comics*, tornaram-se clássicos do gênero com grande polêmica, induzindo muitos a considerá-los como "ofensivos à moral e aos bons costumes" no período. Em seu livro, Jones (2006) expôs que, durante 1954, uma comissão do Senado americano, designado para considerar possíveis motivos para a delinqüência dos jovens, analisou o conteúdo das estórias.

Tal fato motivou os empresários da indústria de quadrinhos a evitar possível domínio externo de suas atividades, inventando *Comics Code Authority*, responsável pela recriminação sobreposta tanto do texto quanto dos desenhos publicados. Tais códigos foram considerados dos mais restritivos num meio de comunicação.

A competente campanha de desabono e os acontecimentos dela decorrentes foram intensos o incremento tanto na criatividade quanto no comercial da jovem e esperançosa indústria de quadrinhos. Esta "tensão" política de "caça às bruxas" desvirtuou a *Timely/Marvel* e *Atlas Comics* a criar sua própria e nova aproximação para o tema, sob o controle da direção editorial de Stan Lee.

Em relação às histórias mais consagradas de vampiros e mortos-vivos, *Howe* (2012) relata a novidade de criação de monstros fantásticos e com nomes diferentes como *Fin Fang Foom*, *Groot* e *Xemnu*, entre outros, no início nos primeiros anos da década de sessenta.

Eles foram publicados em títulos como *Journey Into Mystery*, *Amazing Adult Fantasy*, *Strange Tales*, *Tales of Suspense*, estas estórias foram criadas por Stan Lee e desenhadas por Don Heck, Steve Ditko, Gene Colan, Jack Kirby, John Severin e John Romita Sr.

3.2 - Era de Prata (1956-1975)

Os personagens exóticos da empresa Marvel, de forma inesperada e indireta, levaram ao que chegaria ser conhecido como 'A Era Marvel', ou seja, a Era de Prata³ das histórias em quadrinhos. Os da época tornaram-se modelo para fonte incomum de tipo de personagens da empresa, alguns deles como heróis. Como exemplo, Homem no Formigueiro (*The Man in the Ant Hill*), publicada em *Strange Tales*, número 73, em fevereiro de 1960, com a criação do Homem-Formiga (*The Ant-Man*) e do monstro-vilão, *Xemnu the Titan*, o 'Hulk' em *Journey Into Mystery*, número 62, de novembro de 1960. Sobre o Homem-Formiga, Howe (2012) afirma:

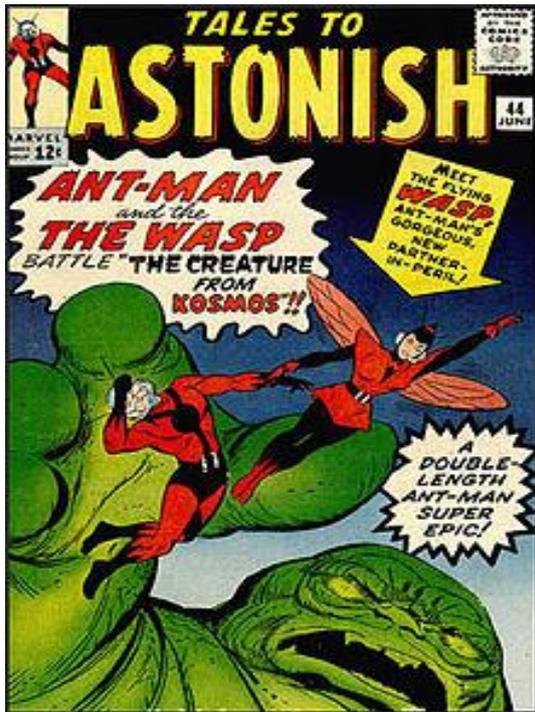
Lee seguia fazendo propostas com os personagens que ele cocriara um quarto de século antes. “A paixão de Stan Lee pelo Homem-Formiga era irracional, ninguém dava bola”, disse Rabkin. “Ele não parava de falar no Homem-Formiga; queria um roteiro do Homem-Formiga o mais rápido possível”. “Eu era contra o Homem-Formiga” porque, falando sério, ele encolhe, passa por um buraco de fechadura, olha os documentos secretos na mesa e só (Howe, 2012, p.225).

Devido à vendagem de HQs da concorrente DC, Jones (2006) estreou com o quadrinho “Liga da Justiça”, com personagens novos como Lanterna Verde e o velocista Flash, Stan Lee, Jack Kirby e companhia. Também elaborou uma nova geração de super-heróis, formando personagens clássicos: X-Men originais, Incrível Hulk, Poderoso Thor, Dr. Estranho (*Doctor Strange*), Homem de Ferro (*Iron Man*), Os Vingadores (*Avengers*), Quarteto Fantástico (*Fantastic Four*), Homem-Aranha (*Spider Man*), Demolidor (*Daredevil*) e o novo Capitão Marvel (*Captain Marvel*). Além desses, o resgate de dois ícones tradicionais da editora, o Capitão América e Namor, o Príncipe Submarino.

Howe (2012) comenta que tais ideias da Marvel, novamente quebraram o padrão estabelecido do super-herói infalível, enfatizando a vida normal das pessoa em seu cotidiano. Problemas triviais de qualquer pessoa comum, como pagar o aluguel ou pegar um resfriado, e mesmo mais sérios, como lidar com intolerância, preconceito, arrogância, conquistaram uma legião de fãs entusiasmados. O exemplo disso é o super-herói Homem-Aranha.

³ Segundo o site www.multiversosnerd.com.br a primeira produção de quadrinho na Era de Prata veio da concorrente DC Comics, na edição da revista Showcase #4, do ano de 1956 com o personagem velocista “Flash”.

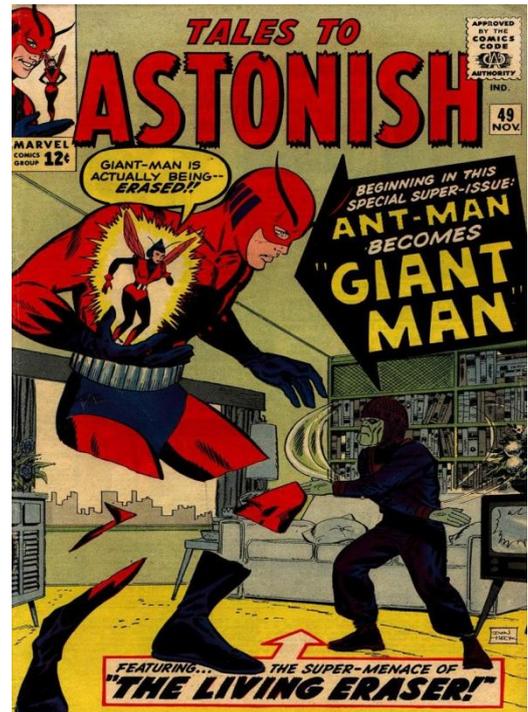
Figura 12



Tales to Astonish, #60 (1964)

http://marvel.wikia.com/wiki/Tales_to_Astonish_Vol_1

Figura 13



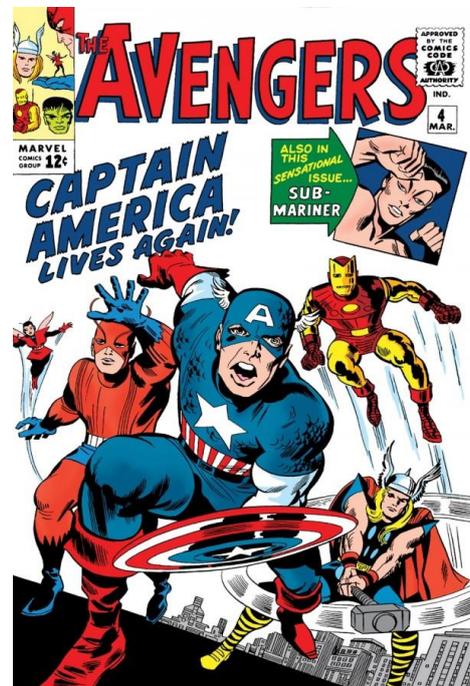
Tales to Astonish, #44 (1963)

Figura 14



Os Vingadores, #72 (1963)

Figura 15



Os Vingadores, #115 (1964)

Fonte17: <http://aquilesgregio.blogspot.com.br/2013/01/vingadores-v1-001-hq-vintage.html>

Fonte18: <http://aquilesgregio.blogspot.com.br/2013/02/vingadores-v1-004-hq-vintage.html>

Durante os anos sessenta, a empresa rival DC ainda se mantinha como a principal editora de quadrinhos, nas ultrapassada no final da década pela Marvel. Diferentes personagens da Marvel surgiram em seus próprios gibis, alguns estabelecidos com tendências como nas aventuras de Conan, o Bárbaro, cortesia de Roy Thomas e Barry Windsor-Smith e inovando gêneros de terror como em a Tumba de Drácula, criados por Gene Colan e Marv Wolfman.

Em seu livro, “A Casa das Idéias”, Howe (2012), como era chamada por Stan Lee, atraiu vários talentos criativos, com destaque artístico para os autores Walter Simonson, John Buscema, Neal Adams, Jim Starlin e Jim Steranko. Além de autores como Doug Moench Bill Mantlo, os irmãos Mike, Gary Friedric, Steve Englehart e Steve Gerber nos roteiros. Em 1972, Stan Lee abandonou o cargo de Editor-Chefe da Marvel Comics, sucedido por e Marv Wolfman, Archie, Goodwin, Roy Thomas, Len Wein e Gerry Conway.

Foi uma época muito inovadora na editora que chegou a anunciar a Fase Dois nas capas de suas revistas da Era Marvel. Na época, novos personagens faziam suas estreias tais como Luke Cage, o Herói de Alugue; Punho de Ferro; Nova, o Foguete Humano; Mulher-Aranha; Motoqueiro Fantasma; Cavaleiro da Lua; Mestre do Kung; Homem-Coisa; Howard, o Pato e o Justiceiro.

3.3 - Era de Bronze (1975-1985)

Homem-Aranha, o mais conhecido de Stan Lee, foi o grande trunfo da época, mas em 1975, outro fenômeno surgiu: Os X-Men, grupo de heróis que estabelecia uma nova equipe de mutante, composta por mistura étnica e ideológica:

O mais chocante foi que Lee e Kirby conseguiram criar outro gibi de super equipe no mesmo mês, com personagens inéditos. O gibi dos *X-Men (The X-Men)* acompanhava as aventuras de um grupo de mutantes adolescentes com super poderes, matriculados na escola particular do Professor Charles Xavier, um telepata em cadeira de rodas. Sob a liderança de Xavier, os valentes, mas novíços X-Men – Scott Summers, o sisudo Ciclope [*Cyclops*] de olhos *laser*; Hank McCoy, o acrobático, simiesco e gênio precoce Fera [*Beast*]; Bobby Drake, o palhacinho brincalhão que criava bolas de neve chamado Homem de Gelo [*Ice-man*]; Jean Grey, a telecinética ruiva Garota Marvel [*Marvel Girl*]; e Warren Worthington III, o Anjo [*Angel*], herdeiro de uma fortuna e alado – usavam suas neto, que controlava os metais. (Howe, 2012, p.37-38)

Segundo Guede (2008), na era dos X-Men, a Marvel Comic licenciou outras mídias para a produção de versões em HQ com gibis que viraram franquias cinematográficas como Guerras nas Estrelas (Star Wars) de George Lucas; Star Trek; Godzilla; Robocop; ou personagens-brinquedos tais como o G.I. Joe, Transformers, Rom Micronautas; Shogun Warriors e Rom, Cavaleiro do Espaço.

Figura 16



X-Men, #1 (1963)

Figura 17



X-Men, #14 (1965)

Fonte(21):<http://entretenimento.uol.com.br/album/2014/05/20/as-25-melhores-sagas-dos-x-men-nas-hqs.htm#fotoNav=1>

Fonte(22)<http://herocomplex.latimes.com/comics/x-men-50th-anniversary-50-images-from-the-marvel-mutants-evolution/attachment/4-1965-xmen14/>

Nos anos 80, segundo Guede (2008), o grande sucesso de X-Men levou à ideia de criar séries relacionadas ao universo mutante como Os Novos Mutantes, *X-Factor*, *Wolverine* e *Excalibur*, com diferentes graus de sucesso entre as HQ. Linhas distintas de produtos foram utilizadas e eventualmente deixadas de lado como, os selos: *Epic Comics*, que propendia um público mais adulto. Também criaram junto a *Star Comics*, conduzido ao público infantil; *New Universe*, com o para uma franquia nos modelos do Universo Marvel tradicional, mas com uma abordagem realística.

E, também o 2099, com versões futurísticas dos personagens mais populares da “Casa das Idéias”, como Homem-Aranha, X-Men e Hulk, dentre outros heróis. Guede (2008) descreve que em 1984, a Marvel Comics publicou aquela que

seria a divulgação de quadrinhos mais comercializada, *Guerras Secretas*, mini-série em doze capítulos, ou seja, doze pequenas histórias. Então foi apresentado ao público, o primeiro grande 'crossover' entre seus principais personagens (heróis e vilões), criado por Jim Shooter e CIA.

3.4 - Era Moderna

Após a demissão de Jim Shooter da empresa, considerado por seus colegas de serviço controverso e autoritário, houve novos caminhos criativos que levaram a editora (Marvel) entre as primeiras em vendas, cuja vaga foi substituída por Tom DeFalco no início dos anos noventa. Então, Jones (2006) comentava que a Marvel Comics ia "de vento em popa" com o lançamento de novo título do escalador-de-paredes, *Homem-Aranha*, escrito e desenhado por Tod McFarlane com mais de um milhão de cópias em seu primeiro número, bem como dois novos títulos mutantes: *X-Men*, da dupla Chris Claremont & Jim Lee, e *X-Force*, de Fabian Nicieza & Rob Liefeld, grandes sucessos comerciais.

Para Howe (2012) a Marvel Comics tornou-se *Marvel Entertainment Group* e dispersou seus investimentos em novos negócios com a compra de empresas de outros ramos, como a fabricante de brinquedos *Toy Biz*, por exemplo, e a fundação da *Marvel Studios*, uma iniciativa que eventualmente geraria frutos lucrativos, permitindo a realização de um sonho por muito tempo considerado impossível, ou seja, o desenvolvimento de grandes produções cinematográficas estreladas por seus personagens. Entretanto, a concretização do projeto ainda demoraria muitos anos pois a Marvel enfrentou dificuldades financeiras decorrentes de administração desastrosa e que deixou à beira do processo de falência; contratempo superado graças ao potencial indiscutível de sua linha editorial, restabelecida como empresa do ramo de entretenimento.

Segundo Jones, em 1995, Bob Harras assumiu o cargo de Editor-Chefe; durante seu mandato a Marvel se associou à DC para a publicação de minissérie com confrontos entre seus personagens, onde os resultados das lutas eram decididos pelos leitores mediante votação. Ele também foi responsável por evento controverso em 1996, conhecido como *Heroes Reborn* ('Heróis Renascem') quando dois prodígios em vendas da época, os artistas Rob Liefeld e Jim Lee, receberam o controle criativo sobre todos os aspectos de quatro dos mais populares

títulos da Marvel durante um doze meses: Vingadores, Capitão América, Quarteto Fantástico e Homem de Ferro.

A experiência não foi o que se poderia considerar sucesso retumbante, mas uma das características da Marvel Comics foi a de procurar implantar uma estrutura não-convencional e em constante evolução, onde idéias revolucionárias possam ser testadas sem medo de errar, com o objetivo de criar novos conceitos, por mais bizarros ou explosivos que parecessem, na mesma tradição impulsiona a editora desde que Lee e Kirby inauguraram a Era Marvel no início dos anos 60.

Segundo o site *hqrock*, a sabedoria de tal política pode ser atestada nos dias de hoje sob a administração de Joe Quesada como Editor-Chefe quando, mais do que em qualquer outra época, a Marvel é a líder incontestada do mercado de quadrinhos nos EUA e no mundo, com a publicação de sagas de grande sucesso comercial e de crítica, envolvendo conceitos que questionam os fundamentos de seu universo super-heróico, como *Civil War* (Guerra Civil), onde um 'Registro de Super-Humanos' proposto pelo governo coloca antigos aliados em posições antagônicas;

Na *Secret Invasion* (Invasão Secreta), alienígenas transmorfo tomam secretamente o lugar de vários personagens, criando um clima de intensa paranóia como em "Invasores de Corpos" (*Invasion of the Body Snatchers*), filme *cult* de ficção-científica dos anos 60; e *Dark Realm* (Reinado Sombrio), onde um tradicional 'super-vilão', supostamente regenerado, assume o controle sobre o principal órgão de segurança norte-americano, invertendo os papéis convencionais entre 'mocinhos' e 'bandidos', numa nem tão sutil alusão à realidade política estadunidense.

Recém tornada subsidiária do conglomerado *Walt Disney*, para Howe (2012) a Marvel Comics estava em posição privilegiada no mundo dos quadrinhos devido ao sucesso das franquias cinematográficas e da qualidade das publicações. Além de títulos no 'ranking' dos mais vendidos nos EUA e seus personagens, ícones populares pelo mundo. Nas produções dos filmes, o site www.hqrock.wordpress.com afirma que a Marvel Studios concentra investimento nas produções de série e filmes, estrelados pelos personagens mais icônicos - Homem de Ferro, Capitão América, Thor, Hulk, Os Vingadores, Homem Formiga, Doutor Estranho, Guardiões da Galáxia, Homem Aranha, Pantera Negra e Capitã Marvel.

4. Análise dos Quadrinhos

Nossa metodologia baseia-se no modelo do autor Lipszyk e sites como UOL, hqrock, a de que Marvel demonstrava a política em suas nuances, perpretada pelos Estados Unidos da América. Os HQ são os do Quarteto Fantástico, Hulk, Homem de Ferro e os X-Men

4.1- Quarteto-fantástico

Este gibi foi publicado em novembro de 1961 - ou seja, poucos meses depois de o cosmonauta soviético Yuri Gagarin ter sido o primeiro ser humano a viajar para o espaço, realizando um vôo orbital (12 de abril de 1961), e quase uma década antes de o astronauta norte-americano Neil Armstrong ter sido o primeiro homem a pisar na Lua (20 de julho de 1969). Assim, o Quarteto Fantástico foi lançado na mesma época em que os EUA e a URSS disputavam a corrida espacial.

Figura 18



Quarteto Fantástico na primeira missão no espaço, 1961.

Fonte: <https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/a-criacao-do-quarteto-fantastico/>

Em outubro de 1957, a então União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) lançou o primeiro satélite artificial do planeta, o Sputnik, que em português

significa “viajante”. Esta data foi o marco da Corrida Espacial durante a Guerra Fria, conflito que da disputa territorial, após os lançamentos dos foguetes, a “guerra”, entrou em outro nível. As histórias do Quarteto Fantástico quase sempre acontecem no espaço sideral. Esse grupo de heróis alude à Guerra Fria, pois, no início da história, antes dos quatro futuros heróis viajarem para o espaço⁴, consta que os EUA estão numa corrida espacial contra uma “potência estrangeira” (URSS).

Em 1944, parte da França estava ocupada pela Alemanha. Segundo Blainey (2004) os alemães utilizavam potentes foguetes para lançar mísseis de longo alcance, tendo como alvo Londres. No pós-guerra, estes mesmos foguetes serviram de transporte aos transmissores de rádio no espaço, expandindo os sinais pelo planeta. Também serviram para o lançamento de satélites, fundamental para a comunicação mundial. Blainey (2004) comenta que, em 1991, na Guerra do Golfo:

Os satélites foram usados pelos Estados Unidos para guiar armas a alvos distantes, alguns dos quais situavam-se no local daquela armas a alvos distantes, alguns dos quais situavam-se no local daquelas mesmas civilizações dos vales que haviam se desenvolvido há milhares de anos”(BLAINEY, 2004, p.322).

Por fim, Blainey (2004) descreve que a exploração espacial foi um grande marco na vida dos russos e americanos. Porém, no final da década de 80, a economia da União Soviética estava fragilizada, sem manter a disputa bélica, política e econômica com seu grande concorrente, os Estados Unidos e como o fim do império socialista em 1991: “Além das histórias em quadrinhos do Quarteto Fantástico evidenciar aventuras no espaço, ela demonstra outro aspecto da Guerra Fria, a “Cortina de Ferro”.

Uns dos vilões dos heróis é o Doutor Destino, que governava de uma maneira literal com mãos de ferro um pequeno país (fictício) satélite do Leste Europeu. O país do vilão era “Latvéria”, o que poderia levar a concluir que se trata de uma terra imaginária. Mas, no original, o nome era "Latvia" - é Letônia, em português e, na época, uma das repúblicas que compunham a URSS. O seu visual, com sua armadura de ferro, pode ser uma referência à "Cortina de Ferro"; expressão cunhada pelo então primeiro-ministro britânico Winston Churchill sobre a divisão política da Europa entre Ocidental e o Leste europeu, em 1945.

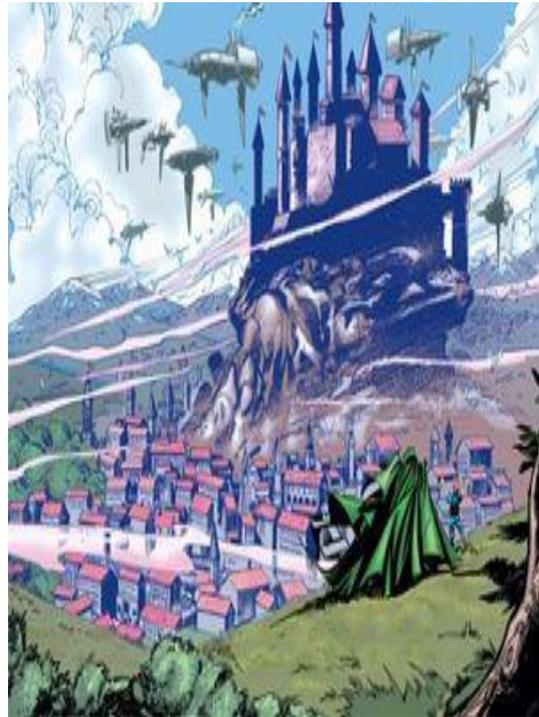
⁴ Na figura 23, os futuros heróis ao viajar ao espaço acabam sendo atacados por raios cósmicos dando a eles os poderes tão conhecidos aos dias de hoje.

Figura 19



Doutor Destino

Figura 20



Latvéria

Fonte 24: <http://bdmarveldc.blogspot.com.br/2011/11/nemesis-doutor-destino.html>

Fonte 25: <http://desciclopedia.org/wiki/Latv%C3%A9ria>

Finda a Segunda Guerra, a expansão do domínio de Moscou aconteceu pois foram as tropas soviéticas que conquistaram Bucareste, Budapeste, Viena, Praga e Berlim. Após 1945, os exércitos soviéticos estavam em prontidão nas fronteiras dos países do leste europeu além de ocuparem as capitais daqueles países:.

Em alguns países dominados, os governos eram inicialmente formados por comunistas e seus rivais, mas logo os comunistas assumiam o controle e colocavam os oponentes em postos de comando menos importantes, ou os mandavam para a prisão ou para uma sepultura anônima. Nas três pequenas repúblicas bálticas – Letônia, Estônia e Lituânia -, que se mantiveram independentes durante o período entre guerras, não houve uma só semana de independência a mais (BLAINEY, 2005, p.170).

O termo utilizado pelo primeiro ex-ministro britânico representava a divisão dos países da Europa. De um lado, países capitalistas como: França, Reino Unido, Alemanha Ocidental, sob hegemonia dos EUA enquanto havia os países controlados pela União Soviética: Alemanha Oriental, Polônia, Tchecoslováquia, Romênia, Hungria, Bulgária, além dos países bálticos. Segundo McMahon (2003), a leste da Cortina de Ferro:

O regime stalinista, sem dúvida, pressionava para obter vantagens quase a cada passo. Impôs governos subservientes a Polônia, à Romênia e à Bulgária; criou uma esfera exclusiva de influência em sua zona de ocupação no leste da Alemanha; recusou-se inicialmente a retirar as suas tropas do Irã, precipitando a primeira grande crise da Guerra Fria em março de 1946 (MCMAHON, 2003, p.36)

Para McMahon (2003) americanos e britânicos receavam a expansão soviéticas aos países da Europa como todo. Por perder grande parte dos países do leste europeu, as nações capitalistas se uniram nos setores políticos e bélicos e, também, econômicos. Em 1947, os EUA lançaram o plano Marshall⁵ para a reconstrução dos países aliados da Europa e segundo Eric Hobsbawm:

Na Europa, linhas de demarcação foram traçadas em 1943-5, tanto a partir de acordos em varias conferencias de cúpula entre Roosevelt, Churchill e Stalin, quanto pelo fato de que só o Exército Vermelho podia derrotar a Alemanha. Havia indefinições, sobretudo acerca da Alemanha e da Áustria, as quais foram solucionadas pela divisão da Alemanha segundo as linhas das forças de ocupação orientais e ocidentais e retiradas de todos os ex-beligerantes da Áustria (Hobsbawm, 1994, p.224).

O continente passava por um período de divisão em meio à guerra ideológica, travada entre os dois sistemas políticos, causou um isolamento social, econômico e cultural que durou aproximadamente 45 anos, onde em muitos casos ocorreu o isolamento até mesmo de caráter emocional, dividindo famílias, casais, amigos, separados pela competição ferrenha entre os povos da Europa.

4.2 HULK

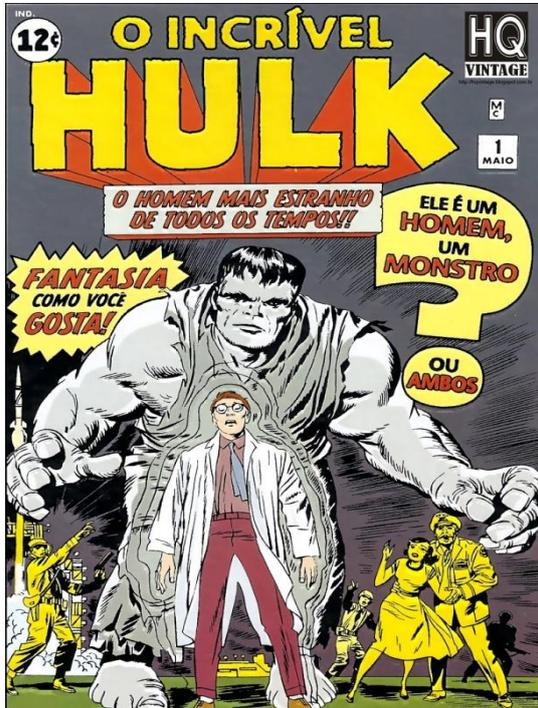
O Quarteto Fantástico simbolizava a Guerra Fria, mas o personagem Incrível Hulk, criado em maio de 1962, ganhava destaque. A origem desse herói vem do cientista Bruce Banner, que, ao salvar um adolescente invasor do local onde estava pela primeira vez a "bomba gama", ficou exposto à sua radiação após ela ser detonada por seu assistente, um espião iugoslavo.

Banner, em vez de morrer de leucemia ou queimaduras radiativas como aconteceria na vida real, descobre que os raios gama alteraram a química de seu corpo. Sempre que se enfurecia ou entrava em pânico, transformava-se em Hulk, um brutamonte capaz de levantar toneladas e alterar seu estado humano para irra-

⁵ No Japão, o plano foi chamado de "Plano Colombo". O COMECON foi o plano criado pela URSS para os países do leste europeu.

cional, incontrolável e destrutível, comparável às “tensões” que envolviam os Estados Unidos e a União Soviética.

Figura 21



O Incrível Hulk, 1962

Fonte26: <http://gibisclassicos.blogspot.com.br/2012/12/incrive-hulk-v1-001-versao-blog-hq.html>

Fonte27: <https://alemdatorre.files.wordpress.com/2014/04/106.jpg>

Figura22



O Incrível Hulk

Um dos marcos mais importantes desse momento de tensão foi a Crise dos Mísseis de Cuba, em 1962. Segundo o autor McMahon (2003), o episódio foi marcado pela implantação de mísseis balísticos soviéticos em Cuba. Em resposta à fracassada Invasão da Baía dos Porcos de 1961 e a presença de mísseis balísticos estadunidenses estacionados na Itália e na Turquia, o líder soviético Nikita Khrushchev decidiu concordar com o pedido de Cuba para colocar mísseis nucleares em seu território para deter eventual invasão estadunidense. Estes fatos poderiam detonar guerra nuclear de destruição mundial.

Além desse “estado do Hulk” representar embates na Guerra Fria, outro aspecto é a espionagem. Neste período, segundo o autor Woloszyn (2013):

O marco histórico dessa guerra secreta, países como a URSS e EUA fomentaram a espionagem em larga escala com objetivos militares, econômicos e tecnológicos, na tentativa de desestabilizar oponentes, conquistar e manter sua hegemonia política.

O mesmo autor Woloszyn (2013) comenta que essa guerra secreta (espionagem) teve como coadjuvante o avanço das tecnologias militares e espaciais tendo gasto bilhões de dólares com o objetivo de acessar informações de ambos os lados⁶ (EUA e URSS), em prol da Corrida Armamentista. A questão sobre os raios gama e radiação, é comparável às bombas atômicas e de hidrogênio:

A Rússia queria com urgência uma bomba atômica. Em 1949, com o auxílio de seu incansável serviço de espionagem, o país conseguiu desenvolver a arma. Mas não era o bastante. Quando Washington planejou a mais poderosa bomba de hidrogênio, os russos acharam que também precisavam ter a sua (BLAINEY, 2005, p.175).

Segundo o autor (2005), após as bombas atômicas, a política de ambos no Conselho de Segurança da ONU assemelhava-se a um “jogo de xadrez”.

4.3 Homem de Ferro

O Homem de Ferro é outro herói que se destaca no contexto do período da década de 1960. Criado em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby, a origem do Homem de Ferro está situada em um ambiente de confronto característico da Guerra Fria, a Guerra do Vietnã (1960-1975).

Figura 23



O Conflito do Vietnã #19, 1972

Figura 24



Homem de Ferro

6 Os Estados Unidos e União Soviética utilizavam instituições de inteligência chamadas CIA e KGB.

Fonte28: <https://splashpages.wordpress.com/tag/hiruito/>

Fonte29: http://seguindopassoshistoria.blogspot.com.br/2011/10/guerra-fria_14.html

Na época, os Estados Unidos alimentavam conflitos com seus homens e armamentos, mas não se encontravam ainda em envolvimento aberto. Foi no fornecimento de armamentos que atua o bilionário Tony Stark, industrialista que, ao inspecionar o uso de uma arma projetada por sua fábrica, é vítima de um acidente que aloja estilhaços de bomba em seu coração, gerando uma situação de perene ameaça. Encontrado pelos vietnamitas, Stark é aprisionado e forçado a desenvolver uma arma para eles, contando para isso com a ajuda de um velho cientista.

Figura 25



Homem de Ferro: guerra do Vietnã, 1963

Fonte: <https://nerdomline.wordpress.com/polemica-nerd-homem-de-ferro-heroi-americano-ou-vilao-capitalista/>

Enganando seus carcereiros, Stark desenvolve uma armadura de ferro à base de transistores, que mantem seu coração batendo normalmente. Derrotado o inimigo, ele retorna ao seu país e inicia sua carreira como super-herói. Em relação a Guerra do Vietnã, o historiador e jornalista Demétrio Magnoli (2006) relata que:

Na Guerra do Vietnã, estava em jogo à unidade do Estado vietnamita e a natureza do seu regime político e econômico. Do ponto de vista dos Estados Unidos, jogava-se nada menos que o futuro geopolítico da Ásia e a configuração da Guerra Fria, cuja lógica se impunha

sobre as motivações nacionais, étnicas ou religiosas de diversos conflitos regionais (MAGNOLI, 2006, p.391).

Segundo Magnoli, a Guerra do Vietnã se divide em três períodos. Na primeira (1960-1963), o governo de Washington estipulava que o governo do Vietnã do Norte, apoiado pelos soviéticos, entrasse num acordo de paz com os vietnamitas do Sul, aliados aos Estados Unidos. Contudo, as perdas dos EUA nos setores militares e político enfraqueciam a soberania no sudeste asiático. Na segunda da fase (1964-1968), os Estados Unidos, detinham a maior força militar no país, com 500 mil soldados. Nesse período, aconteceu a Guerra do Vietnã, com aumento de bombardeios químicos pela U.S.AirForce.

O Homem de Ferro tem vários armamentos em sua armadura e novas invenções que os EUA e a URSS produziam para a “corrida armamentista”, quando se armavam até os “dentes”:

Os dois lados viram-se assim comprometidos com uma insana corrida armamentista para a mútua destruição, e com tipo de generais e intelectuais nucleares cuja profissão exigia que não percebessem essa insanidade. Os dois também se viram comprometidos com o que o presidente em fim de mandato, Eisenhower, militar moderado da velha escola que se via presidido essa descida à loucura sem ser exatamente contaminado por ela, chamou de “complexo industrial-militar”, ou seja, o crescimento cada vez maior de homens e recursos que viviam da preparação da guerra (HOBBSAWN, 1994, p. 233).

Segundo Hobsbawn (1994), o interesse das duas superpotências da época de “paz” era a produção intensiva de armamentos. As grandes empresas industriais e militares recebiam subsídios dos governos para investir e produzir visando a obter fins lucrativos com o mercado de exportação. O autor também relata que, embora a aparência da Guerra Fria fosse de confronto militar, e em meio à intensa corrida armamentista, as armas nucleares não foram usadas; a exceto em testes. Entretanto, grandes potências nucleares se envolveram em três grandes guerras: da Coreia, Indochina e Afeganistão, dentre outros conflitos menores.

4.4 – Os X-MEN

Os X-Men, criados em 1960 por Stan Lee e Jack Kirby são mutantes, termo científico empregado para as vítimas com sequelas decorrentes dos

bombardeios nucleares em Hiroshima e Nagasaki cuja radiação causa modificações genéticas. Ao contrário do que mostram nos gibis, são malélicas com doenças degenerativas, deformações de nascença e dentre outros problemas. Na época dos X-Men as lutas raciais nos Estados se acirraram nas entre 1960 e 1970. O embate do Professor Xavier pela convivência pacífica entre os humanos e os mutantes era equivalente ao discurso de Martin Luther King, principal líder negro nos EUA que almejava harmonia entre negros e brancos com métodos não-violentos para protestar contra a discriminação dos negros e promover a luta pelos seus direitos.

Já as estratégias do adversário de Xavier, o mutante Magneto, preservavam semelhanças com as de outro líder negro norte-americano, Malcolm X: da mesma forma que Magneto defendia a guerra entre humanos e mutantes. Porém, Malcolm X era a favor dos negros utilizarem métodos violentos contra o racismo praticado pelos brancos.

Isto é, no fato e nos gibis temos dois líderes que, mediante de métodos diferentes, defendem os direitos das minorias que representam. O tema do racismo está inserido na Guerra Fria, já que o norte-americano era um dos aspectos negativos reforçados pela propaganda de Moscou, que também fomentava a perseguição e genocídio de judeus, ucranianos e algumas minorias:

Segregação formal e informal, linchamento e violência policial, discriminação no emprego, na educação e nos serviços públicos, falta de direitos políticos, pobreza extrema – tudo isso caracterizava a vida de negros nos Estados Unidos depois da Segunda Guerra Mundial. Eles, porém não, foram vítimas passivas. Importantes organizações políticas negras haviam atuado na primeira metade do século, mas as condições dos anos 1950 e 1960 propiciaram o estouro de um movimento em massa (KARNAL, 2007, p.243).

Segundo Karnal (2007), durante décadas, negros passaram mensagens de liberdade e prosperidade e vários grupos e organizações fomentaram os movimentos por direitos civis para homens e mulheres que viviam nas cidades e no campo, organizadores e líderes.

A palavra de mais valor “liberdade” era defendida por esses grupos como a luta pelos reconhecimentos, oportunidades e direitos. Para Karnal a nova fase da luta negra teve um grande símbolo, o pastor do Estado da Geórgia Martin Luther King Jr. Este orador liderou e impulsionou a luta por direito conhecida como “desobediência civil”, onde este movimento tinha como objetivo ao valor da liberdade e a justiça social bíblica.

CONCLUSÃO

No TCC analisei como uma história em quadrinho pode ser entendida num dado contexto histórico. Os capítulos remetem ao trabalho sobre as origens dos quadrinhos, a sua ideologia, a origem da empresa Marvel Comics e análise das HQs como fonte histórica e os autores que abordam a Guerra Fria. Desse modo, observa-se desde os primórdios até os dias de hoje que o homem demonstrou gravuras em vários locais e objetos. Com isso, vemos a evolução humana na apresentação de desenhos mostrando o cotidiano, a política, a cultura e outros aspectos.

Na história da Marvel Comics, observamos que a empresa teve seus momentos de prosperidade e fracassos com novos roteiristas e desenhistas entraram na empresa e criaram novas histórias e personagens. Notamos a capacidade de grandes autores desenvolverem idéias não habitadas nos cotidianos das pessoas e também da mudança de gêneros sobre heróis. A Marvel inovou ao criar novos personagens e grupos para concorrer com a DC Comics. A criação de história mais perto dos cotidianos das pessoas, ou seja, hábitos pessoais fez com aumentassem as vendas dos produtos da empresa.

Além disso, personagens de outras empresas licenciaram a Marvel produtos ajudaram ambas as empresas a alavancarem também a vendas e aos filmes. Também, fatores políticos contribuíram para criação de novas histórias e também a venda da empresa para uma grande multinacional, que resultou na ampliação da empresa em todos os setores de quadrinhos, filmes e bonecos.

Já nas análises dos quadrinhos, ressaltamos que os quadrinhos, além de se passarem durante a Guerra Fria, demonstram diversidades nos aspectos da guerra. O quarteto Fantástico representa a corrida espacial, com os Estados Unidos à frente na corrida armamentista contra a URSS..

Na representação de Hulk há importantes elementos no contexto da Guerra Fria que acabaram influenciando bastante nas histórias do personagem. O herói Homem de Ferro, ao evidenciar suas variedades de armas no seu traje, representa a Corrida Armamentista e também a Guerra do Vietnã, pois ambos são parte da Guerra representados pelos heróis. Por último, os X-MEN, ao entrar no contexto da discriminação social, racismo e a luta pelos direitos, grandes de leitores aumentarem por causa elementos nas histórias em quadrinhos.

Todos esses personagens trazem consigo fatos durante a Guerra Fria numa maneira diferente de ser representada. Além de trazer entretenimento e diversão para aqueles que lerem, os quadrinhos demonstram uma grande ideologia não só para o mercado e para os governos, mas também para a cultura de massa presentes no mundo inteiro.

Por fim, esta monografia apresenta a idéia de como a ideologia pode influenciar não só pessoas e grupos sociais, mas também como mídias (filmes, revistas, jornais). A historia pode ser ensinada nos quadrinhos, além de mostrar entretenimento e lazer sendo um modelo diferente, mas com o mesmo objetivo dos livros.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. e HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Trad.: **Guido Antônio de Almeida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.
- GONÇALVES, Richard André . **O perigo amarelo nas histórias em quadrinhos: Capitão América e discurso antinipônico nos Estados Unidos durante a 2ª.GM** Domínios da Imagem, Londrina, v. 8, n. 16, p. 113-132, jun./dez. 2014.
- ANSELMO, Zilda Augusta. **Historia em Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.
- BLAINEY, Geoffrey. **Uma breve história do mundo**. São Paulo, Editora Fundamento, 2004.
- _____. **Uma breve historia do século XX**. São Paulo. Editora Fundamento, 2005.
- BULFINCH, Thomas. **Livro de Ouro da Mitologia**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002
- CHAUÍ, Marilene. **O que é ideologia**. São Paulo: Brasiliense, 1980.
- GARCIA, Nelson Jahr. **O que é propaganda Ideológica?** São Paulo: Editora Brasiliense 1982
- GUEDES, Roberto. **A Era De Bronze Dos Super-Heróis**, São Paulo, E.Hqm, 2008.
- HOBSBAWN, Eric. **Era dos Extremos**. São Paulo. Companhia de Letras, 1994.
- HOWE, Sean. **A história secreta da Marvel**. Editora Leya, 2013.
- HQROCK. Disponível em: www.hqrock.wordpress.com Acesso em 13 janeiro 2017
- MARVEL. Disponível em: www.marvel.wikia.com Acesso em 13 de janeiro de 2017
- MULTIVERSONERD. Disponível em: www.multiversosnerd.com.br. Acesso em 13 de janeiro 2017
- JONES, Gerard. **Homens do Amanhã**, Editora Conrad. 2006
- LIMA, Jefferson. **Wood & Stock – de Histórias em Quadrinhos para a animação**. 2011.
- MAGNOLI, Demétrio. **Historia das Guerras**. São Paulo. Editora Contexto, 2006.
- MCMAHON, Robert J. **Guerra Fria**. Santa Maria, RS. Editora Pallotti, 2012.
- ROCHA, Everton Mello. **Representações da Guerra Fria nas Historias em Quadrinhos: Batman O Cavaleiro das Trevas**
<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/28444>>. Acesso em: 09 maio 2017
- VIANA, Nildo. **Heróis e Super-Heróis no Mundo dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro, Editora Achiamé. 2005
- WOLOSZYN, André Luís. **Guerra nas Sombras**. São Paulo. Editora Contexto, 2013.
