

Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Instituto de Filosofia e Ciências Humanas  
Departamento de História  
Trabalho de Conclusão do Curso de História

Everton Mello Rocha

**Representações da Guerra Fria na História em Quadrinhos**  
*Batman – O Cavaleiro das Trevas*

Aluno: Everton Mello Rocha  
Orientador: Enrique Serra Padrós

Porto Alegre, 19 de novembro de 2010

**Everton Mello Rocha**

Representações da Guerra Fria na História em Quadrinhos  
*Batman – O Cavaleiro das Trevas*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em História, pelo curso de História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Enrique Serra Padrós.

Porto Alegre,  
2010

## Sumário

<b>Sumário.....</b>	<b>3</b>
<b>Lista de figuras.....</b>	<b>4</b>
<b>Resumo.....</b>	<b>5</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>6</b>
<b>Introdução.....</b>	<b>7</b>
<b>1. Histórias em Quadrinhos – “Nossa história começa com...” a origem das HQs.....</b>	<b>14</b>
1.1 Capa, máscara, revólver e espada: o surgimento e os primeiros “heróis” nas Histórias em Quadrinhos.....	16
1.2 “Enquanto isso, na Bat-Caverna...”: a criação e desenvolvimento do Homem-Morcego.....	21
1.2.1 Bob Kaine: o pai de um personagem austero.....	21
1.2.2 “Santa Novidade, Batman!” – sobre Robin e os parceiros.....	25
1.2.3 “Batman...querido!” – um pouco sobre os vilões tradicionais.....	27
1.2.4 Batman x Superman: uma relação antagônica.....	31
<b>2. A Revolução Miller.....</b>	<b>34</b>
2.1 Da crise aos anos 1980: da “Caça às Bruxas” à década das <i>Graphic Novels</i> ....	34
2.2 As “linguagens” das HQs.....	39
2.3 Frank Miller, um revolucionário.....	42
2.3.1 A Produção de Miller.....	42
2.3.2 Uma nova abordagem para um personagem antigo: o Batman de Miller..	44
<b>3. A Guerra Fria em <i>Batman – O Cavaleiro das Trevas</i>.....</b>	<b>48</b>
3.1 Um produto do seu tempo: Estados Unidos, União Soviética, paranóia nuclear e comunicação de massa.....	52
3.2 Contendo os problemas internos: Superman x Batman.....	66
<b>Conclusão.....</b>	<b>69</b>
<b>Referências.....</b>	<b>71</b>

## Lista de figuras

<b>Figura 01 – Capa da primeira edição de <i>Captain America</i>.....</b>	<b>19</b>
<b>Figura 02 – Capa da primeira edição de <i>Action Comics</i>.....</b>	<b>20</b>
<b>Figura 03 – Capa da edição nº 27 da revista <i>Detective Comics</i>.....</b>	<b>22</b>
<b>Figura 04 – Encontro entre Superman e o Presidente dos EUA.....</b>	<b>46</b>
<b>Figura 05 – Capas da edição brasileira de 1997.....</b>	<b>47</b>
<b>Figura 06 – Invasão soviética a Corto Maltese.....</b>	<b>53</b>
<b>Figura 07 – Tensão entre URSS e EUA em Corto Maltese.....</b>	<b>54</b>
<b>Figura 08 – Possibilidade do emprego de armas nucleares.....</b>	<b>57</b>
<b>Figura 09 – Senador pede por ataque nuclear a Corto Maltese.....</b>	<b>58</b>
<b>Figura 10 – Presidente dos EUA anuncia guerra contra aURSS.....</b>	<b>59</b>
<b>Figura 11 – Dúvida sobre um possível ataque nuclear a Corto Maltese.....</b>	<b>60</b>
<b>Figura 12 – Superman enfrentando tropas soviéticas.....</b>	<b>61</b>
<b>Figura 13 – Superman tenta desviar artefato nuclear soviético.....</b>	<b>62</b>
<b>Figura 14 – Superman neutralizando ogiva nuclear soviética.....</b>	<b>63</b>
<b>Figura 15 – Momento da detonação do artefato Arauto do Inverno.....</b>	<b>64</b>
<b>Figura 16 – Efeitos climáticos da guerra nuclear.....</b>	<b>65</b>
<b>Figura 17 – O último confronto: Batman X Superman.....</b>	<b>67</b>

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo as formas de representação da Guerra Fria durante a década de 1980 na história em quadrinhos *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, produzida pelo desenhista e roteirista estadunidense Frank Miller em 1986. Para isso, esse trabalho foi dividido em três capítulos. No primeiro, recupero a trajetória das histórias em quadrinhos nos Estados Unidos desde o final do século XIX, com especial ênfase nas histórias de super-heróis das décadas de 1930 e 1940, na criação e desenvolvimento do personagem Batman – sua origem, parceiros, inimigos e a relação entre ele e o personagem Superman. No segundo capítulo, tento recuperar o surgimento de outros personagens e a forma como estes estão relacionados ao contexto da Guerra Fria das décadas de 1950, 1960, 1970 e 1980, assim como busco resgatar a trajetória de Frank Miller, sua produção e, em especial, sua abordagem particular ao vigilante. Finalmente, no terceiro capítulo, tento realizar uma análise da representação da Guerra Fria em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* a partir da relação entre Estados Unidos e União Soviética, dos efeitos da guerra nuclear entre as duas potências, da comunicação em massa e do confronto entre Batman e Superman.

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

## ABSTRACT

This paper aims to forms of representation of the Cold War during the 1980s in the comic book *Batman - The Dark Knight Returns*, produced by american designer and writer Frank Miller in 1986. For this, this study was divided into three chapters. At first, I reconstruct the history of comics in the U.S. since the late nineteenth century, with special emphasis on the stories of superheroes from the 1930s and 1940s, the creation and development of the Batman character - its origin, partners, enemies and the relationship between him and the character Superman. In the second chapter, I try to recover the appearance of other characters and how they are related to the Cold War context of the 1950s, 1960s, 1970s and 1980s, as I outline the history of Frank Miller, its production and, in particular, their particular approach to the guard. Finally, the third chapter, I try to perform an analysis of representation of the Cold War in *Batman - The Dark Knight Returns* from the relationship between the United States and the Soviet Union, the effects of nuclear war between the two powers of mass communication and confrontation between Batman and Superman.

**Keywords:** Comics; Cold War; *Batman - The Dark Knight Returns*; Frank Miller.

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa às representações da Guerra Fria na História que estão contidas na história em quadrinhos *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, escrita na década de 1980 pelo desenhista e roteirista Frank Miller. O mesmo vê-se inserido, portanto, na área dos Estudos Culturais históricos contemporâneos, tanto no que diz respeito ao objeto de seu problema – as representações –, quanto a sua fonte – uma história em quadrinhos. Tais estudos, fundados na Inglaterra na década de cinquenta, sob forte influência do estruturalismo francês, ampliaram o conceito de cultura, abrindo assim novas perspectivas para o estudo da história. Essa ampliação se deu dentro do próprio conceito de *cultura* – que se desfez dos preconceitos que opunham cultura e incultura, alta ou baixa cultura – como no terreno das diversas Ciências Humanas – em que o âmbito cultural das sociedades passou a ser visto como um fator histórico determinante e, portanto, cientificamente explicativo e digno de atenção (THOMÉ, 2008: 4).

A tarefa a qual se propunham não era a da simples inversão de um modelo, tornando central o que estava renegado até então à margem da crítica, mas estava ligada, isto sim, ao fomento da política da diferença, buscando romper com uma determinada hegemonia de temas. A discussão aqui proposta sobre as histórias em quadrinhos alinha-se com a perspectiva dos Estudos Culturais de repensar o lugar da Cultura dentro da sociedade (D'OLIVEIRA, 2004: 78). Curiosamente, e aqui concordo plenamente com Thomé, apesar de terem marcado os mais diversificados aspectos culturais do século XX, as histórias em quadrinhos foram objeto de poucas análises históricas. Pouco se refletiu, dentro do campo historiográfico sobre as especificidades desta forma de fonte, assim como suas inúmeras relações intertextuais com outros tipos de mídia. E um dos resultados práticos desta ausência é a falta de um ponto seguro de onde pudéssemos partir. Mais do que uma crítica, creio que cabe aqui um pequeno resgate das principais abordagens sobre as histórias em quadrinhos, destacando aquelas que relacionam o campo cultural e político.

As referências basilares sobre o assunto quadrinhos são poucas, somente nas décadas de 1960 e 1970 é que vemos uma iniciativa de maior vulto. Uma obra clássica sobre a relação entre as HQs<sup>1</sup> e a dimensão política – ainda hoje muito citada – é *Para Ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*, de Ariel Dorfman e Armand Mattelart. De influência marxista, o livro pretendeu desvelar uma construção de uma ideologia imperialista e colonialista que estaria oculta sob uma máscara de

1 Sigla informal para *histórias em quadrinhos*.

inocência pueril nas histórias em quadrinhos produzidas pela Disney. Segundo os autores, tal construção ideológica seria extremamente eficiente por se dirigir ao público infantil. Escolhido de ante-mão, haveria uma intenção de educar o público-alvo das histórias, onde seu autor, um adulto, “dificilmente poderia propor para sua descendência uma ficção que colocasse em xeque o futuro que ele deseja que esse pequeno construa e herde” (DORFMAN e MATTELART, 2002: 19). Neste sentido, os enredos do universo Disney são analisados como um instrumento ideológico e pedagógico para a construção dos valores da sociedade burguesa e manutenção das diferenças sociais. Tal relação seria demonstrada através de diferentes situações, como na submissão dos personagens à autoridade patriarcal e na legitimação da dominação e da violência sobre o *Outro*. Ainda que reconheçamos a importância deste trabalho, afastamo-nos de sua abordagem estritamente instrumental das *HQs*, pois, mais do que um simples doutrinamento ou manipulação ideológica engendrado pelas classes dominantes, encaramos as *HQs* como formas expressivas do imaginário de uma sociedade a respeito de seus medos, sonhos e mitos. Nesse sentido, aqui faço minhas as palavras de Thiago Monteiro Bernardo, no seu texto *Por Dentro da Batcaverna: um debate teórico-metodológico sobre HQs e História através do universo Ficcional do Batman*: “a relação entre texto e contexto é complexa, posto que, é permeada por diferentes formas simbólicas nem sempre coerentes ou unívocas entre si. Portanto, em vez de simples 'instrumentos ideológicos', encaramos as *HQs* como mediadores culturais de uma 'visão de mundo', sendo detentoras de ressonância própria” (BERNARDO, 2007: 4).

Nos anos de 1970, tivemos ainda a publicação de importantes livros sobre histórias em quadrinhos no Brasil, os quais abriram espaço para este tipo de estudo acadêmico. Entre estes pioneiros, podemos citar as obras *Um introdução política aos quadrinhos*, de 1984, que propõe o estudo da ideologia nos quadrinhos através da acepção althusseriana do conceito, e *A Explosão Criativa dos Quadrinhos*, de 1970, ambas de Moacyr Cyrne. Este último é um dos primeiros livros sobre tema no Brasil, que se propõe a realizar um estudo dos elementos da estrutura lingüística das *HQs*, como a utilização de balões, onomatopéias, ou ainda a presença de influencia barroca nas artes de *Tarzan* e *Flash Gordon*. Neste mesmo período, destaca-se também o trabalho de Álvaro Moya que escreveu sobre o tema e organizou livros como *SHAZAM!* (MOYA, 1977), coletânea de artigos com diferentes abordagens sobre as *HQ*. Estes estudos, no entanto se prendem demais a análise das *HQs* de um ponto de vista formal, pouco revelando as relações entre as narrativas destas histórias com seu contexto de produção. (BERNARDO, 2007: 5). Em 1979, Umberto Eco publica *Apocalípticos e*

*integrados*, um estudo semiológico da cultura de massa e dos meios de comunicação. No capítulo intitulado *O mito do Superman*, Eco narra alguns episódios que ilustram o poder de persuasão das histórias em quadrinhos, e conclui que a literatura de quadrinhos alcançou um grau de inserção na sociedade contemporânea comparável apenas às figuras mitológicas:

A civilização de massa oferece-nos um exemplo evidente de mitificação na produção dos *mass media* e, em particular, na indústria das *comic strips*, as “estórias em quadrinhos”: (...) aqui assistimos à participação popular de um repertório mitológico claramente instituído de cima, isto é, criado por uma indústria jornalística, porém particularmente sensível aos caprichos do seu público, cuja exigência precisa enfrentar (Eco, 2000: 244, *apud* D'OLIVEIRA, 2004: 79)

Recentemente, na linha dos *Estudos Culturais* temos ainda o trabalho de Will Brooker, intitulado *Batman Unmasked: Analyzing a cultural Icon*, que investiga os diferentes contextos da construção referencial do personagem Batman, da DC Comics, como um ícone da cultura popular do século XX. O seu estudo pretende perceber esta construção através das apropriações deste personagem por diversos segmentos da mídia, como as HQs, séries para TV e filmes, relacionando-as com diferentes contextos culturais e sociais. Desta forma, Brooker explica as transformações deste personagem em diferentes contextos discursivos: a propaganda de apoio ao esforço de guerra durante a II Guerra Mundial (1939-1945); as políticas de censura prévia nas HQs durante o Macartismo; a ascensão da *Cultura Pop* e os diálogos entre as HQs e a famosa série de TV estrelada por Adam West; por fim, a interatividade promovida pela internet entre leitores, escritores, desenhistas e editores das revistas, que interfere no processo de identificação com o herói e, de certa forma, influencia o plano de novos enredos. (BERNARDO, 2007: 5)

Num campo mais técnico em relação às histórias em quadrinhos, numa das primeiras tentativas de apreender e compreender mais metodicamente a “linguagem” das HQs, destaca-se *Quadrinhos e a Arte Sequencial*, de Will Eisner (EISNER, 1989). A obra, segundo o próprio autor, “tem o intuito de considerar a examinar a singular estética da Arte Sequencial como um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia (EISNER, 1989: 5).

Coletâneas de artigos que se aventuram na temática dos quadrinhos acabam também por se tornar uma referência, mas paradoxalmente no Brasil estes são

mais raros. A iniciativa da produção internacional merece destaque, como a produção *Sociologia das Histórias aos Quadrinhos*, organizado pelo francês Jacques Marny (MARNY, 1970), que resgata a trajetória das histórias em quadrinhos – tanto nos Estados Unidos quanto na Europa. Um pesquisador que merece menção especial é Javier Coma, que escreve *Los comics. Un arte del siglo XX* (COMA, 1978), narrando magistralmente a história das HQs estadunidenses com referência a seus canais de difusão, aos meios de expressão e à sociedade, e, principalmente, à organização da coleção *História de los Comics* (COMA, 1984), em quatro volumes reunindo artigos de especialistas no assunto, narrando a trajetória dos quadrinhos dos EUA desde seus primórdios até os anos 1980.

A produção acadêmica sobre os temas “Histórias em Quadrinhos” (em especial as de super-heróis estadunidenses) e “Guerra Fria” - colocados numa mesma análise – é ínfima. A maior parte da produção na universidade sobre HQs são pontuais e desvinculados disciplinarmente (e este trabalho não é uma exceção). Das áreas de conhecimento acadêmicas, uma que mais tem contribuído é da Lingüística, que tem produzido trabalhos que analisam a própria linguagem dos quadrinhos e estudos comparativos entre estes e a literatura, marcados por um formalismo na sua maneira de análise – principalmente devido à presença marcante, no mercado editorial brasileiro nos últimos anos, de adaptações de obras literárias de referência para os quadrinhos. Na área da História, das Ciências Sociais ou mesmo das Comunicações, onde a preocupação meramente lingüística pode ser superada por uma abordagem discursiva que observe as implicações sociais das histórias em quadrinhos, esses estudos proliferaram-se mais recentemente. Juntando-se essa sua novidade com o próprio fato da marginalidade ainda relegada aos estudos das HQs, resulta que esses trabalhos são de difícil acesso (THOMÉ, 2008: 9).

A internet mostrou-se como uma ferramenta de importância crescente tendo em vista esse cenário. *Sites* e *blogs* virtuais dedicados a publicações de super-heróis – vários deles inclusive contendo resenhas e análises das obras, e disponibilizando diversos títulos para *download* – criam uma rede de distribuição de informações, inclusive acadêmica contando com cada vez mais e melhores bancos de dados universitários e mecanismos de pesquisa. Mesmo assim, essa informação é muito dispersa e ainda é impossível conhecer a totalidade ou ao menos uma parcela mais representativa dessa produção. Além disso, quando encontrados, esses trabalhos estão limitados a sua referência bibliográfica, indisponíveis para a leitura, possibilitando que tomemos parte de sua existência, mas não de seu conteúdo. De qualquer forma, a

internet é um recurso novo nada desprezível para a pesquisa acadêmica, apesar de todos os seus limites e complicações.

Este trabalho tem como objetivo principal uma análise da representação da Guerra Fria na história em quadrinhos *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller. Antes de seguir adiante, é necessário dizer que, apesar de inúmeras publicações, séries de televisão, desenhos animados ou mesmo filmes<sup>2</sup> do personagem Batman fazerem menção a esta mini-série, nossa análise será restrita apenas à obra de Miller, pois é nela que existem as referências à Guerra Fria que buscamos analisar.

Entendemos aqui representação como definido por Stuart Hall: “Representação é uma parte essencial do processo pelo qual o sentido é produzido e trocado entre membros de uma cultura. Ela envolve o uso da linguagem, dos signos e imagens que (...) representam coisas” (HALL, Stuart [org.]. *Representation: cultural representations and signifying practices*. Londres: Sage, 1997, p. 15 *apud* THOMÉ, 2008: 10).

Conforme o visto na historiografia mais recente, diversas novas questões são incorporadas ao arcabouço teórico dos historiadores da política. A nova história política abre espaço para estudos das representações, conceito que por sua vez também se desenvolveu ao longo de muitos anos e que pode ser empregado de formas diversas. Na sua dissertação de mestrado, Carlos André Krakhecke (2009) faz um longo e importante resgate da literatura teórica historiográfica acerca da política, representação, imaginário e ideologia, cujo estudo passa por um processo de amadurecimento dentro da história, principalmente a partir da terceira geração dos *Annales*. Para George Duby, em *As três ordens, ou, o imaginário do feudalismo*, as representações agem de acordo com as ideologias, mas seus argumentos já averiguam que as representações possuem papel importante sim em uma análise do real. Para Bronislaw Baczko, os imaginários não são meros reflexos (distorcido ou não) de uma sociedade, mas são também construtores desta, que o “real” por detrás das representações acaba por ser uma criação intelectual dos pesquisadores, pois não existe. Baczko reconhece que estas representações possuem uma dinâmica própria, interagindo, como já foi dito, com as estruturas e as formas de ação. (KRAKHECKE, 2009: 28-29)

Para Roger Chartier, uma referência em estudos de representação, a subjetividade ganha importância uma vez que as representações precisam ser interpretadas. É preciso considerar as representações como matrizes das práticas

2 Em 2008 foi lançado pela distribuidora *Warner Bros.* o filme intitulado *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, que em nada tem a ver com a história em quadrinhos analisada neste trabalho. Já em 2001, Miller lança uma HQ de continuação para o *Cavaleiro das Trevas*, que também não entrará na nossa análise, embora conste na nossa bibliografia.

construtoras do próprio mundo social. É possível que existam diferentes formas de compreender e atuar dentro uma sociedade seja nas diferentes classes sociais ou nas diferentes gerações. Ao contrário do elemento comum entre todos das pesquisas do imaginário, a representação coletiva prioriza os pontos de choque entre os grupos sociais. (KRAKHECKE, 2009: 29-30).

É notável a abrangência de novas fontes depois da abertura proporcionada pelos teóricos da Escola dos Annales, mas por que os historiadores nunca buscaram compreender as formas de representação das histórias em quadrinhos, quer fosse por seu possível conteúdo ideológico ou mesmo como um tipo peculiar de literatura? Talvez por um “ranço” para com as formas de mídia e comunicação em massa, ou por se tratar de um tipo de publicação que, em questão de volume de produção ou conteúdo das histórias, esteja voltada para um público infantil ou adolescente, pelo menos em sua maioria, descartando ou colocando em segundo plano possíveis e riquíssimas análises em potencial de obras de conteúdo mais autoral e condizentes – e críticas – aos momentos nos quais são produzidas. Bem como a trajetória e a produção de artistas e escritores que nelas colocam suas perspectivas e tem liberdade para tanto – o que é um “prato cheio” para os historiadores, uma vez que muitas destas produções estão diretamente atreladas a interesses de empresas editoriais que em muito pouco apostam em mudanças radicais nas linhas gerais de histórias e características de personagens. Os contextos que permitem essas mudanças e novas abordagens por parte desses profissionais também resultaria num excelente objeto de análise.

Thiago Monteiro Bernardo, na sua comunicação *História e Histórias em Quadrinhos: um debate sobre possibilidades analíticas*, na XII Encontro Regional de História da ANPUH (2006), coloca a abordagem de Douglas Kellner em *A Cultura da Mídia*.

Inserido no campo dos *Estudos Culturais*, Kellner analisa a mídia norte-americana e sua cultura, buscando através dela compreender a sociedade contemporânea. Para tanto, o autor desenvolve o que chamou de *diagnóstico crítico* – uma espécie de análise de discurso com enfoque na contextualização histórica do objeto analisado – como ferramenta metodológica para desenvolver análises sobre ícones da cultura norte-americana. Entre estas, destaca-se uma análise da série de filmes de terror *Poltergeist*, relacionando-a aos medos da classe média norte-americana frente à desestruturação do Estado de Bem-Estar Social durante a Era Reagan. Desta forma, o autor utiliza a cultura da mídia para diagnosticar, a partir da definição de temas-eixo, comportamentos sociais, “lendo em suas entrelinhas as fantasias, os temores, as esperanças e os desejos que ela articula”. Segundo Kellner, a cultura da mídia é um terreno de disputa que reproduz, em nível cultural, os conflitos fundamentais da sociedade, não podendo

ser encarados como meros instrumentos de dominação. Contudo, para realizar uma contextualização temática adequada, é importante salientar que as relações entre artefato cultural e contexto não são imediatas ou lineares. Como artefato cultural, as HQs têm uma forma própria de expressão comunicativa, sendo atuadas e atuantes por/em seu contexto de produção e consumo. Entendemos, assim, a contextualização como um instrumento de interpretação, no sentido de alcançar melhor a *visão interna* do plano expressivo das HQs. Sem o parâmetro contextual, não poderíamos perceber em que medida as construções das narrativas das HQs endossam, repelem ou contestam idéias, valores e convenções sociais e políticos de seu momento de produção (BERNARDO, 2006: 6).

Talvez tão importante quanto o objetivo principal deste trabalho – a representação da Guerra Fria em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* –, ou mais importante, seja colocar para os historiadores esse início de debate e promovê-lo. A abertura de novas fontes de pesquisa e diferenciadas abordagens pode, senão deve, trazer novos aportes em vista de consolidar o uso das histórias em quadrinhos enquanto uma fonte de pesquisa para os historiador.

Com estes objetivos em mente, este trabalho divide-se em três capítulos. No primeiro, busco resgatar a trajetória das histórias em quadrinhos produzidas nos Estados Unidos desde o século XIX, fazendo o destaque às principais histórias e seus criadores, dirigindo esse resgate para o estabelecimento e consolidação das revistas de HQs, os quadrinhos de aventura e heróis mascarados e, posteriormente, o surgimento dos super-heróis. A partir de então darei mais destaque ao personagem Batman – seus criadores, história do personagem, suas reformulações, personagens coadjuvantes (vilões e parceiros) e um rápido olhar na relação existente entre o Homem-Morcego e outro ícone das histórias em quadrinhos – que será importante para essa análise tendo um papel de destaque: Superman. No segundo capítulo, tento resgatar a crise dos quadrinhos de super-heróis e sua recuperação nas décadas de 1950-1960, com a criação de novos super-personagens e o papel da Editora Marvel, bem como a forma como a Guerra Fria influenciou direta ou indiretamente na gênese destes novos ícones. A chegada dos anos 1980 trazem consigo uma nova forma de histórias em quadrinhos, as *graphic novels*, que também serão contempladas aqui. E nessa mesma década apresentarei a abordagem de Frank Miller para o personagem Batman – não apenas para ele, mas também um breve resumo da sua produção nas histórias em quadrinhos e na importância que este autor e desenhista teve para as HQs como um todo, tornando-se uma referência. Finalmente, no terceiro capítulo, será feita a apresentação da história em quadrinhos *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e os aspectos que remetem ao contexto da Guerra Fria.

## 1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: “NOSSA HISTÓRIA COMEÇA COM...” A ORIGEM DAS HQs

Esta primeira parte se propõe a fazer um rápido resgate da origem das histórias em quadrinhos. Não é minha intenção, aqui, trazer à discussão os primórdios da narrativa seqüencial – que remetem às caricaturas no século XVI – mas, sim, de um ponto de partida mais próximo (fins do século XIX e início do XX) e, especialmente, aos quadrinhos de super-heróis estadunidenses que surgem nos fins da década de 1930 e início da de 1940.

Parece consenso entre os autores sobre o tema que as histórias em quadrinhos (HQs) são uma criação estadunidense, publicadas em jornais e com distribuição dos *syndicates* – corporações detentoras de direitos de imprensa para distribuição de material para jornais de todo mundo, que competiam ferrenhamente junto à imprensa e disputando autores<sup>3</sup>. Ao mesmo tempo, também é consenso que *Yellow Kid*, publicado no jornal New York Word (de propriedade de Joseph Pulitzer) e desenhado por Richard Outcault em 1894, foi o marco inicial das histórias em quadrinhos. Outras obras inovadoras da época foram *Little Nemo in Slumberland* (“O Pequeno Nemo no País do Sono”), de Winsor McCay, criado em 1905 e que termina em 1927; *The Katzenjammer Kids*, de Rudolph Dirks, publicado no Morning Journal de William Randolph Hearst, em dezembro de 1897; e *Mutt and Jeff*, de Bud Fisher em 15 de novembro de 1907 – esta, aliás, criada para ser a primeira história em quadrinhos diária (*daily strip*) também no Morning Journal.

Alguns consideram esse período, de 1900 a 1910, como sendo a idade de ouro da história em quadrinhos. Em todo caso foi a idade de ouro dos desenhistas que ainda não sofriam os entraves que lhe são impostos em nossos dias, e puderam exprimir livremente sua originalidade, talento e fantasia. Através de seus esforços desorganizados e das suas tentativas confusas, podemos hoje entrever os primeiros elementos do que viria a ser um conjunto monumental de criação (COUPERIE *et al.*, 1970). Apontam ainda os autores que, nos quadrinhos estadunidenses a partir da década de 1910, dentro de uma variedade temática e uma diversificação de seus estilos, “duas correntes intelectuais opostas já se fazem notar entre os desenhistas: uns (que podemos chamar de humoristas), só vêem nas histórias em quadrinhos um divertimento; os outros, os estudiosos, querem intelectualizar os quadrinhos tentando explorar todas as

---

3 Uma descrição das formas de publicação e da atuação dos *syndicates* na imprensa estadunidense, em especial na cidade de Nova York, pode ser encontrada em COMA, Javier. *Los comics. Una arte del siglo XX*. Barcelona: Punto Omega, 1978.

possibilidades, formais ou narrativas” (COUPERIE *et al.*, 1970: 37). Entre estes últimos, vale destacar títulos como *Krazy Kat*, iniciado em 1911 e publicado ininterruptamente até 1944, ano da morte do seu criador George Harriman; outro, mundialmente famoso e alçado à ícone pop, é *Felix the Cat* (“O Gato Felix”), criado em 1921 por Pat Sullivan, inicialmente como desenho animado; *Thimble Theatre* (“Teatro do Dedal”), que Elzie Segar inicia em 1919 se destaca por sua longa carreira; *Bringing up Father* (“Pafúncio”), criado em 1913 por George McManus, foi marcante pela sua longevidade (publicado durante 40 anos, até a morte de seu criador em 1954), levado ao teatro e ao cinema e traduzido em diversas línguas, reconhecido com glória internacional.

O contexto histórico e político, e o mercado editorial, certamente influenciaram os quadrinhos. A título de exemplo, em 1912, quando Dirks, à contragosto, trocou de jornal – saiu do *Morning Journal* para publicar suas histórias no *New York Word* – obteve judicialmente o direito de desenhar seus personagens sob novo título, enquanto que o *Journal* manteve o direito a esses mesmos personagens com o mesmo título. Nasceram assim duas versões da mesma história. Dirks chamou, num primeiro momento, a nova série de *Hans and Fritz*, mas com a entrada dos Estados Unidos na guerra contra a Alemanha em 1917, foi rebatizada de *The Captain and the Kids*. Curiosamente, o novo desenhista, Harrold Knerr, que deu continuidade à série no *Journal* rebatizou-a com o nome de *The Shenanigan Kids*, e seus protagonistas foram naturalizados irlandeses apesar do sotaque alemão. Pouco tempo depois do fim da guerra o título voltou ao original.

Na década de 1920, novidade surge aos leitores. Com “A Pequena Órfã”, criada por Harold Gray em 1924, introduz-se uma ideologia política nos quadrinhos. Uma outra novidade, que mais me interessa à temática de pesquisa, foi introduzida também em 1924 pelo desenhista Roy Crane: o enredo de *Wash Tubbs* marca o ponto de partida das histórias em quadrinhos de aventura. No entanto, é na década de 1930 que se dará um salto qualitativo nos quadrinhos estadunidenses. Se anteriormente as histórias e enredos estavam dotados de temática mais voltada ao público infantil e com viés cômico, a partir daí há uma intensa atividade criadora, cujo resultado mais notável foi o firme estabelecimento das histórias em quadrinhos de aventura (*adventure strips*) que iriam tomar um caminho independente.

## 1.1 Capa, máscara, revólver e espada: o surgimento dos primeiros “heróis” nas Histórias em Quadrinhos

A primeira história em quadrinhos de espírito verdadeiramente moderno apareceu no começo do ano de 1929: foi *Tarzan*, desenhada por Harold Foster (COUPERIE *et al.*, 1970: 59). Adaptação da obra sobre o herói de Edgar Rice Burroughs, desde a sua primeira publicação obteve um enorme sucesso, ameaçado com a saída de Foster em 1936. Assim, a United Features Syndicate chama o artista principiante Burne Hogarth para dar continuidade ao trabalho, que pela qualidade artística e argumentativa acaba por iguala-se (senão superando) seu antecessor.

Também em 1929 surge mais um título dedicado à fomentar a figura do herói das histórias em quadrinhos. *Buck Rogers*, escrito e adaptado por Philip Nowlan segundo o seu romance *Armageddon 2419 a.C.* e desenhado por Dick Calkins, essa série se passa no futuro, com tramas que incluem relacionamentos amorosos, viagens espaciais, armas de raios mortais e exploração, tudo isso com um antigo tenente da aviação do Estados Unidos como personagem principal.

O resultado positivo destes dois títulos convenceu os *syndicates* de que a velha fórmula comédia-traços infantis não era mais suficiente para reter a atenção do leitor, e que os suspense e a ação se constituíam nas tendências para o futuro. Assim, seguindo essa percepção, em 1931, o Chicago Tribune Syndicate encoraja Chester Gould a criar uma história de aventura policial. Dessa forma nasciam as histórias de *Dick Tracy*, herói e inspetor de polícia, de uma honestidade e retidão sem falhas, terror de gangsters, escroques, espiões e outros tipos. Em janeiro de 1934, a King Features Syndicate, até então mais afastada dessas novas tendências, lança três novas histórias com apenas alguns dias de intervalo. *Secret Agent X-9* (“O Agente Secreto X-9”), uma história de aventura policial; *Jungle Jim* (“Jim das Selvas”), história de aventuras exóticas; e *Flash Gordon*, uma série de ficção científica. Todas criação de um só artista, Alexander “Alex” Raymond. O espírito vigente de ação e aventura dá a luz também histórias que tem seu lugar no passado. Prova disso é o surgimento de *Prince Valiant* (“Príncipe Valente”), criado por Harold Foster em 1937, contando a história medieval de Valiant, filho destronado do rei de Thule e que vai buscar refúgio na corte do Rei Arthur.

Num cenário de pré-Segunda Guerra, destaca-se o trabalho de William Erwin Eisner (ou simplesmente Will Eisner). Filho de judeus imigrantes, juntamente com Samuel Iger, fundaram a Eisner-Iger Studio em 1937, por onde passaram nomes de referência como Bob Kane e Jack Kirby. Desfeita a sociedade no final da década, Eisner

passa a trabalhar na Quality Comic Group, que começou a produzir histórias no formato de 16 páginas do suplemento dominical dos jornais, onde apareciam sempre três histórias de várias páginas cada uma. Lá, em junho de 1940, Eisner cria e publica *The Spirit*, que conta história de um detetive mascarado, Denny Colt, um herói que protege os habitantes da cidade fictícia de Central City. O autor e desenhista teve de deixar a série em 1942, ao ser mobilizado pela Segunda Guerra, onde produziu pôsteres, ilustrações e histórias propagandísticas para o exército dos EUA. A série, que havia sido continuada por outros artistas devido à sua ausência, foi retomada por Eisner em 1945. Como tira dominical, *The Spirit* prosseguiu até 28 de setembro de 1952, e é considerada uma das obras mais importantes das histórias em quadrinhos.

A influência da guerra de 1914 à 1918 sobre as histórias em quadrinhos estadunidenses teve seus efeitos, mas estes foram mais superficiais em comparação com a Segunda Guerra Mundial, que provocou uma profunda e duradoura agitação, não somente nas obras, mas também na vida dos seus criadores. “Desde o início das hostilidades em 1939, o ritmo se acelera. Se o governo americano se declara oficialmente neutro, os autores das histórias em quadrinhos não escondem o lado de suas simpatias” (COUPERIE *et al.*, 1970: 85). A título de exemplo: em 1942, em uma edição de Superman, o personagem desmantela uma muralha de submarinos no Atlântico, preparando a invasão aliada. Essa façanha forçará Goebbels – chefe da propaganda nazista – a exclamar em plena sessão do Reichstag: “O Superman é judeu!”. O próprio Alex Raymond foi convocado em 1944, como capitão dos fuzileiros navais, e serviu como oficial encarregado das relações públicas até o fim da guerra.

Nessa conjuntura de guerra ao Eixo, alguns títulos se destacam. Em 1943 Roy Crane cria *Buzz Sawyer*, narrando as aventuras de um piloto da aviação naval. Igualmente nascido da guerra, *Johnny Hazard*, de Frank Robbins aparece em 1944, estrelando um também piloto mais amadurecido e histórias mais autênticas. Os autores apontam que estas histórias eram lidas especialmente pelos civis, mas guerra também deu nascimento a histórias especialmente destinadas aos militares. Três dessas não tardaram a concorrer em popularidade com as melhores séries comerciais: *G.I. Joe* (de Dave Breger), *The Sad Sack* (criada pelo sargento George Baker) e *Male Call* (de Milton Caniff), todas criadas em 1942.

Outros destaques na produção de quadrinhos durante a Grande Guerra foram *Terry and the Pirates* (“Terry e os Piratas”) e *Steve Canyon*, ambos de Caniff. A primeira história começou a ser publicada ainda em 1934, no jornal Daily News, onde o protagonista Terry Lee começou na tira como um menino que viajava pela China

acompanhado por um mentor adulto, o aventureiro Pat Ryan. Com o passar dos anos Terry cresceu e foi lutar guerra, servindo na Força Aérea. Caniff produziu sua última tira de *Terry and the Pirates* em dezembro de 1946 e apresentou sua nova tira, *Steve Canyon*, no Chicago Sun-Times no mês seguinte. Tratava-se de uma história de ação e que tinha como protagonista um piloto. Canyon foi apresentado originariamente como um piloto civil que era dono do seu próprio avião e que transportava cargas. Com o tempo ele se alistou na Força Aérea, durante a Guerra da Coreia e continuou como militar durante toda a história restante da tira.

Quase que inexistente em 1929, as histórias de aventuras constituem, em 1940, cerca de metade da produção de histórias em quadrinhos nos Estados Unidos. Esse fenômeno de sucesso dará origem ao próximo passo da sua consolidação: as revistas de histórias em quadrinhos.

A primeira revista surge em 1933, intitulada *Funnies on Parade*, distribuída à guisa de propaganda pela sociedade Procter and Gamble (produtora de material de limpeza e produtos de beleza). Devido ao seu grande sucesso, a Eastern Color Printing Co. produziu em maio de 1934 a primeira revista de quadrinhos de caráter comercial: *Famous Funnies*, que se contentava a reproduzir as séries impressas nos jornais. A primeira revista a colocar à disposição do público leitor material original foi a *New Fun*, de 1935, e continha uma variedade de histórias humorísticas, mas foi a aventura, em grande parte plagiada (COUPERIE *et al.*, 1970: 67) das histórias contemporâneas que fez a fortuna dessa revista.

Em março de 1941 nasce o maior de todos os símbolos das histórias em quadrinhos surgidos sob a bandeira do nacionalismo estadunidense durante a Segunda Guerra. Lançado em sua própria revista e criado por Joe Simon e Jack Kirby, o mundo era apresentado ao Capitão América. Sua origem não poderia ser mais ufanista: um fraco e esquelético Steve Rogers desejava participar dos esforços de guerra dos EUA mais que tudo. Nesse espírito, voluntaria-se para o “Projeto Supersoldado” do governo, que através de um soro experimental buscava aperfeiçoar e aumentar o potencial físico dos contingentes militares. Sendo o primeiro da fila, acaba tornando-se um super-humano, com rapidez, força e agilidade bem acima do normal. Contudo, na equipe do projeto havia um agente duplo a serviço de Hitler, e o cientista que criou o soro do Supersoldado é assassinado por esse agente. Como não havia registro escrito da fórmula, essa se perdeu junto com a vida do cientista, e Steve Rogers acaba se tornando o único membro daquilo que deveria ser um exército. Vestindo um uniforme que faz referência à bandeira estadunidense e portando como arma um escudo, o Capitão

América era os Estados Unidos lutando pela liberdade frente ao nazismo (expressado na monstruosa figura do Caveira Vermelha, seu eterno rival). “Através do Capitão vestido de vermelho, azul e branco, o super-humano da revista não era reconhecido como um fascista, mas sim como a réplica que o fascismo merecia” (COMA, 1978: 23)<sup>4</sup>. A título de curiosidade, a importância e grandiosidade atribuídas ao Capitão América e seus feitos perpassam sua importância como referência das histórias em quadrinhos, e também é reconhecida pelos personagens (super-heróis ou não) do universo ficcional do qual faz parte (desde a década de 1960 na editora Marvel).

Figura 01 – Capa da primeira edição de *Captain America*

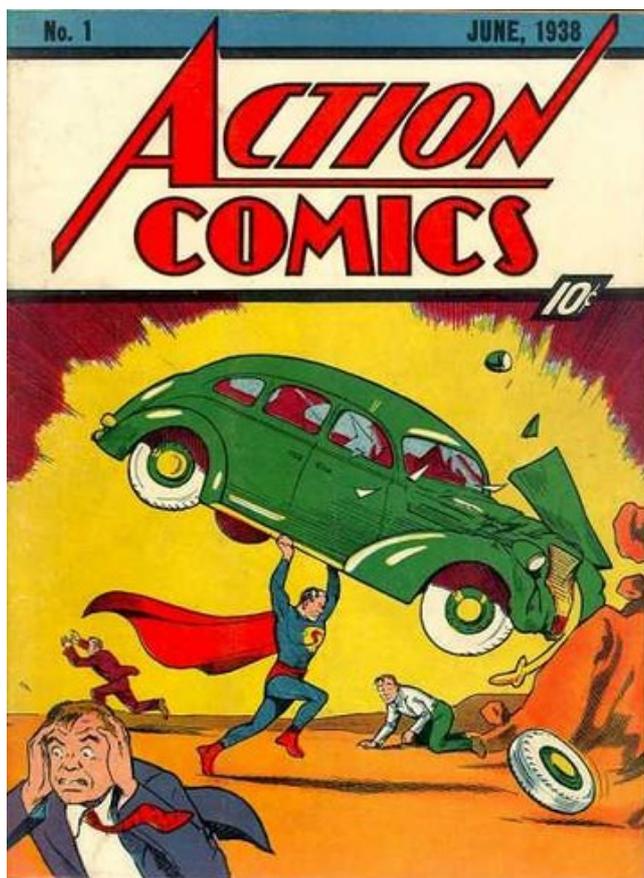


No que tange particularmente ao meu objetivo, merecem destaque especial o surgimento de duas revistas ao final da década de 1930. Em janeiro de 1937 surge a revista *Detective Comics*, e em junho de 1938 aparece nas bancas a revista *Action Comics*.

<sup>4</sup> Traduzido livremente do espanhol.

A primeira edição da revista *Action Comics* traz, já na sua capa, o elemento que vai revolucionar os quadrinhos de aventura e que marca toda a produção até os dias de hoje. Um homem usando um vistoso uniforme azul e vermelho, ostentando uma capa vermelha, uma “sungá” por cima das calças, um escudo com a letra “S” no peito e carregando um automóvel sobre sua cabeça. Logo na primeira edição da revista, Jerry Siegel e Joe Shuster criaram um ícone mundial e um tipo de herói diferenciado dos demais anteriores: assim foi inaugurada a era dos super-heróis nas histórias em quadrinhos, cujo representante maior responde pelo nome de Superman. O sucesso do personagem residente da cidade fictícia de Metropolis foi instantâneo: o último filho de um planeta extinto (Krypton), que viaja ainda bebê para nosso planeta, com poderes de força sobre-humana, invulnerabilidade, a habilidade de saltar grandes distâncias (mais tarde evoluindo para voar livremente), mover-se à incríveis velocidades e disparar raios de calor com os olhos, as histórias caíram no gosto do público leitor – crianças, adolescentes e jovens adultos. Mais adiante voltaremos ao personagem, pois ele é imprescindível à nossa proposta.

**Figura 02 – Capa da primeira edição de *Action Comics***



Em maio de 1939, na edição nº 27 da revista *Detective Comics*, que futuramente seria conhecida somente por sua sigla (DC), estreava outro ícone das

histórias em quadrinhos. Criado por Bob Kane e Bill Finger, este personagem se destaca e se diferencia do super-herói kriptoniano por diversos motivos. A seguir, veremos alguns deles e acompanharemos a trajetória do personagem.

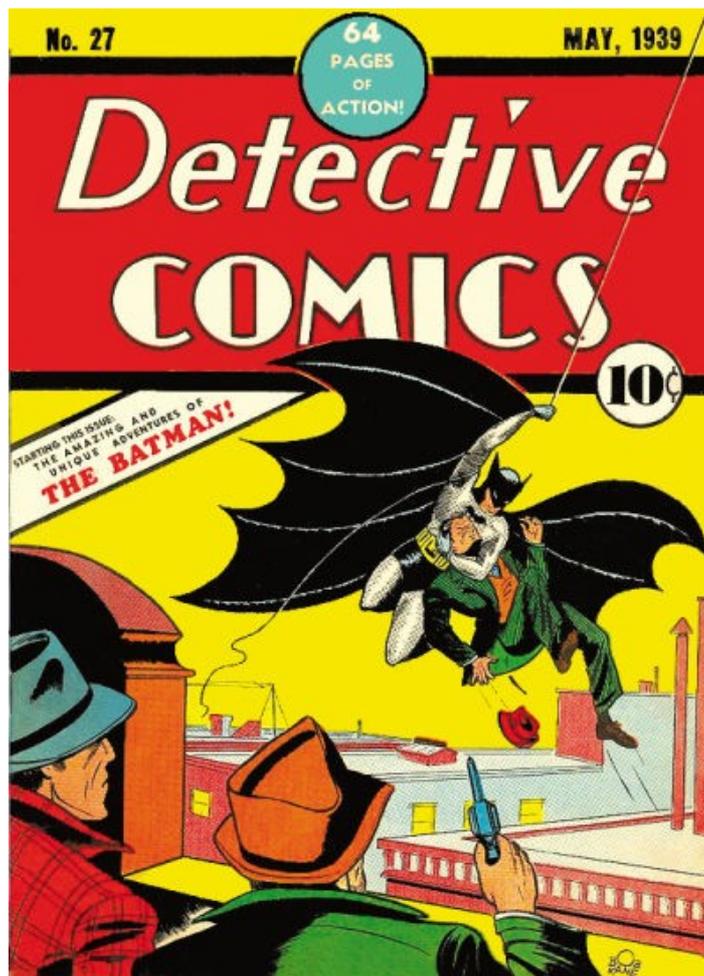
## **1.2 “Enquanto isso, na Bat-Caverna...”: a criação e desenvolvimento do Homem-Morcego**

Nesta parte me dedico a apresentar um resgate da história do personagem Batman, da sua criação e desenvolvimento, alguns dos seus aspectos mais marcantes – origem, atuação, referências, parceiros, vilões, companheiros – que o diferenciam de outros personagens.

### 1.2.1 Bob Kane: o pai de um personagem austero

Na primeira aparição de Batman, este é apresentado ao público como um personagem sombrio, e isso refletia-se na sua indumentária – um uniforme de cores negra e cinza, com o detalhe em amarelo do seu cinto. Seu criadores Bill Finger e Bob Kane (cujo nome verdadeiro era Robert Kahn) tiveram como referência na criação do personagem outros ícones da cultura pop da década de 1930, tais como tiras de quadrinhos, revistas pulp (publicações dedicadas a aventura e ficção científica, características do início do século XX) e cinema, como o Zorro (visto em *The Mark of Zorro*, 1920) e o assassino que veste capa em *The Bat Whispers*, de 1930 (regravação do filme mudo *The Bat*, de 1926). Além do famoso detetive Sherlock Holmes, como referência para as habilidades investigativas do personagem (BUSCH e VOGELMAN, 2008: 4). Fan de vampiros, em especial de enredos ligados ao personagem Drácula, Kane imaginou um personagem inspirado no mesmo, com roupas negras, capa vermelha e relacionado a temas que remetiam diretamente a morcegos, mas foi Finger quem deu à criação o formato pelo qual seria consagrado.

Figura 03 – Capa da edição nº 27 da revista *Detective Comics*



A origem e, conseqüentemente, as motivações que movem o personagem foi mostrada pela primeira vez na edição nº33 da revista *Detective Comics*, de novembro de 1939, mas em detalhes somente no nº48 da revista *Batman*, publicada em 1948. Segundo essas histórias, Bruce Wayne nasceu no final da década de 1910, filho do Dr. Thomas Wayne e sua mulher Martha. Morou na Mansão Wayne onde teve uma vida feliz e saudável até os oito anos, quando seus pais foram mortos por Joe Chill, um típico assaltante, quando voltavam para casa depois de assistir a um filme no cinema<sup>5</sup>. Após o acontecido, Bruce foi criado na própria Mansão Wayne por seu tio, Philip Wayne, e assistido pelo mordomo da família Alfred Pennyworth. Inconformado com o acontecido a seus pais, Bruce Wayne jurou vingar-se. Treinou seu físico e intelecto, estudou diversas áreas do conhecimento que poderiam ajudá-lo em sua busca, incluindo química, criminologia, artes marciais e ginástica, bem como habilidades teatrais como disfarces, fugas e ventriloquia. Ele sabia, no entanto, que apenas essas habilidades não

5 O filme ao qual a família Wayne foi assistir era “A Máscara de Zorro”. Outro marco permanente na trajetória do personagem é o local do assassinato dos seus pais, que ficou conhecido como “Beco do Crime”.

seriam o bastante. Pensando nos criminosos como seres supersticiosos e covardes, Bruce Wayne pensou que seu disfarce deveria assustá-los, trazendo muito medo aos sus corações. Enquanto cogitava sobre isso, um morcego entra pela janela do cômodo, inspirando-o a usar esse animal misterioso e sinistro como tema.

O pai de Bruce Wayne era o dono das Indústrias Wayne, uma empresa multinacional que atua em diversos ramos do mercado internacional. Quando da sua morte, Bruce tornou-se seu único herdeiro de uma fortuna multimilionária, e mais tarde assumiu a presidência da companhia – aliás, trata-se de uma mega-corporação com divisões nos campos de tecnologia, bio-tecnologia, alimentos, transporte, produção de aço, estaleiros, produção de aeronaves, indústria química, pesquisa industrial, planos de saúde, sistemas eletrônicos e entretenimento. Dispunha, assim, de recursos quase que ilimitados para garantir materialmente a sua luta contra os criminosos da sua cidade, Gotham City. Uma das suas características mais notáveis é desenvolver e utilizar todo um conjunto de parafernália tecnológica que o auxilia nessa missão: além de um veículo peculiar dotado de todo tipo de recursos (o “Bat-móvel”), conta com sua própria base de operações (a “Bat-caverna”, localizada no subsolo da Mansão Wayne) e, talvez seu equipamento mais famoso, um conjunto das mais variadas ferramentas e armas portáteis – seu “cinto de utilidades”. O uso destes apetrechos deve-se a outra característica do personagem: diferentemente do Superman com seus poderes sobre-humanos, Batman é um herói, mas não é “super” - para seu combate à criminalidade de Gotham City conta apenas com sua condição física (comparável a de um atleta olímpico), seus “brinquedos” tecnológicos e com uma mente investigativa brilhante.

Nas primeiras histórias publicadas, além de sombrio, Batman era também bastante violento. O personagem não matava, mas não vacilava em deixar seus inimigos morrerem. Os vilões encontravam seu fim (ou algo pior) de forma trágica quase que acidentalmente. Mas o oposto também é válido. O herói também teve sua cota de infortúnios em algumas ocasiões. A *Detective Comics* não era exatamente uma revista infantil quando concentramos nosso olhar nesse detalhe, pois o herói também era atingido por tiros e sangrava bastante. Por esse e outros motivos, o roteirista Kane prepara uma novidade que marcará para sempre a trajetória do herói: vai lhe arranjar um parceiro de aventuras, Robin. Este personagem merece um pouco de atenção especial mais adiante.

Mais do que um cenário para as atividades de Batman, a cidade de Gotham City pode ser considerada um personagem à parte nos enredos das histórias. A trajetória

histórica da cidade foi resgatada por Alexandre Rosa Bento, na sua dissertação de mestrado (2008):

Gothan City é um grande centro que já viu dias melhores. O fato de ter 8 milhões de pessoas viverem na área metropolitana é prova de que muitos ainda acreditam no futuro da cidade. Localizada na Costa Leste, seu acesso às maiores frotas mercantes do Atlântico lhe garante importância como porto de escala. Foi fundada em 1635 por um mercenário sueco, o Capitão Jon Logerquist. Ele e vários colonizadores vieram ao Novo Mundo depois da derrota dos exércitos suecos em Nordlingen, fugindo das devastadoras guerras religiosas na Europa. Logerquist deu ao povoado o nome de Forte Adolphus, em homenagem ao grande general sueco General Adolphus. Em 1674, a Nova Suécia foi cedida ao britânicos. O primeiro ato oficial do Governador Geral Adam Howe foi rebatizar o povoado com o nome de Gothan. Durante a Guerra da Independência, Gothan ficou paralisada por causa das facções rivais - havia tantos conservadores quanto rebeldes na cidade. Tropas britânicas se estabeleceram ali durante a maior parte da guerra. Se a cidade permanecesse sob controle britânico, a Nova Inglaterra poderia ser facilmente separada das outras colônias. Em 1779, um oficial do Exército Continental concordou em liderar um ataque rebelde a um paiol de pólvora e à fábrica de armas adjacente, pois precisavam desesperadamente de suprimentos. Espiões conservadores alertaram os britânicos, que prepararam uma emboscada. Um mercador de Gothan Darius Wayne, avisou os rebeldes tocando o sino de uma igreja próxima à fábrica. Os rebeldes escaparam, e Wayne foi preso, acusado de traição. A cidade caiu nas mãos do Exército Continental no dia em que o mercador seria enforcado. Como prêmio por seu heroísmo, ele ganhou um lote de terras ao sul da cidade. Assim começou o patrimônio Wayne. Gothan cresceu rapidamente durante a era do aço e da estrada de ferro. Em 1900, era o principal centro financeiro da América Norte, só perdendo, a nível mundial, para Londres. Mas, passada fase próspera, a cidade enfrentou problemas como advento do petróleo e dos automóveis. Em 1920, Gothan foi superada por Nova Iorque. Depois da Grande Depressão, caiu para o 3º lugar ficando atrás de Nova Iorque e Metrópolis. Embora mantivesse tal posição, alguns afirmam que sua decadência só diminuiu em meados da década de 70. Mesmo sendo uma grande cidade Gothan ainda sofre os efeitos dessa decadência. Talvez, por isso, seja o único lugar onde Batman poderia ter nascido. Gothan fica a 2 horas de carro de Metrópolis. A cidade tem 764 quilômetros quadrados e mais ou menos 17 milhões de habitantes. O que pouca gente sabe é que Gothan foi criada à imagem e semelhança da cidade de Nova York. Assim como em Nova York existe a ilha de Manhattan (que é o centro econômico e cultural da cidade), em Gothan City, temos a ilha de Gothan, que exerce a mesma função e é ligada ao continente por várias pontes e túneis. Até a localização dos bairros, pontes, túneis e parques é bem parecida, e os nomes foram adaptados da vida real para a ficção: Tricorner Yards e Parque Robinson de Gothan, por exemplo, equivalem a Tribeca e ao Central Park de Nova York, e assim por diante. É noite em Gothan City... Assim começa mais uma história de Batman. Gothan imersa em sombras, o postal habitual da grande cidade. Se Paris é a cidade-luz, esta é a cidade das trevas. Batman não poderia ser o símbolo que escolheu ser sem as noites pouco estreladas de Gothan. ([www.batmanatrajetoria.hpg.ig.com.br](http://www.batmanatrajetoria.hpg.ig.com.br) apud BENTO, 2008: 54-55)

Ainda segundo o autor, foi com o desenhista Dick Sprang, amigo de Kane, que não somente os personagens mas a própria cidade ganham características do expressionismo alemão: “Os desenhos de Sprang procuravam dar maior ênfase às expressões de violência, sadismo e, particularmente, de terror, pelo menos durante a

década de 1940, quando várias histórias foram publicadas em *comic books* e em tiras de jornal” (BENTO, 2008: 52).

### 1.2.2 “Santa Novidade, Batman!”<sup>6</sup> – sobre Robin e os parceiros

Em abril de 1940, na edição nº 38 de *Detective Comics*, é introduzido um novo personagem no enredo das histórias de Batman, Robin. Encarnado na figura do jovem Dick Greyson, este parceiro foi o primeiro na fecunda linha de ajudantes de super-heróis nas histórias em quadrinhos – embora este próprio também não se caracterizasse enquanto “super”. O novo personagem foi concebido como um veículo para atrair leitores jovens, e teve uma recepção positiva muito acima do esperado (receberia e estrelaria, anos mais tarde, sua própria revista). Um sinal claro do sucesso dessa parceria foi a alcunha dada de “Dupla Dinâmica”.

A história do personagem é muito semelhante a do próprio Batman. Aos dez anos de idade, a tragédia se abate na vida de Dick Greyson: filho mais novo de uma família de artistas circenses (“The Flying Greysons”), assistiu seus pais serem assassinados pelo gangster Zucco, que sabotou os trapézios usados nas apresentações devido ao dono do circo, Jack Haley, ter se recusado a pagar dinheiro em troca de proteção para a quadrilha. Batman, que estava no local investigou o crime, vendo o menino passando pelo sofrimento que ele próprio já havia experimentado, decidiu adotá-lo e fazer dele seu parceiro. Sendo acrobata profissional, Dick logo se submeteu a um intenso treinamento físico e mental, e ao fim deste começa a atuar ao lado do Homem-Morcego como Robin – o Menino Prodígio.

Uma peculiaridade sobre Robin é ter-se tornado um tipo de linhagem nas histórias em quadrinhos. O uniforme já foi vestido por pelo menos cinco pessoas diferentes, mas três foram os principais. Dick Greyson aposentou-se do cargo na década de 1980 para tornar-se o vigilante Asa Noturna (*Nightwing*, no original em inglês). O segundo Robin foi encarnado por Jason Todd, que fez sua primeira aparição na revista Batman nº 357, em março de 1983. Curiosamente, seu primeiro contato com Batman aconteceu quando foi pego em flagrante pelo vigilante de Gotham City enquanto tentava roubar as rodas do Bat-móvel. “Adotado” pelo herói, provou-se um parceiro extremamente indisciplinado e inseqüente e acaba sendo assassinado pelo vilão Coringa numa emboscada. Um terceiro foi encarnado pelo jovem Timothy (Tim) Drake, que fez sua estréia na revista Batman nº 436, em 1989. Após descobrir por si só as

6 A expressão entre aspas do título é uma referência ao bordão utilizado pelo personagem Robin na série de televisão *Batman e Robin*, produzida entre 1966 e 1968, influenciada pelo psicodelismo e que trazia uma versão mais cômica das histórias. O personagem foi interpretado pelo ator Burt Ward, ao lado de Adam West como Batman. A série televisiva não terá parte de análise neste trabalho.

identidades de Dick Greyson e Bruce Wayne, teve de assumir o uniforme para salvar Batman de situações de perigo e de si próprio – tomado de profunda tristeza e uma raiva enfurecida após a morte da Jason –, porém não sem algumas recusas do herói. Tim é talvez o Robin mais inteligente. Reflexo dos tempos modernos, o personagem entende de informática e usa um uniforme cheio de aparatos de última geração.

Uma figura coadjuvante nos enredos das histórias do Homem-Morcego é o personagem James W. Gordon, conhecido como Comissário Gordon, que debutou nas histórias em maio de 1939, no número 27 da revista *Detectives Comics*. Não se trata exatamente de um “parceiro” formal, mas é retratado como alguém que compartilha o profundo compromisso do herói de livrar a cidade do crime. Agindo como uma contraparte “legal” do herói mascarado, sujeito aos limites impostos pelas responsabilidades de seu trabalho de Comissário de Polícia da cidade de Gotham e à censura de grande parte do corpo policial da cidade, que desaprovam os métodos e a própria existência do Homem-Morcego – enquanto sintoma de uma certa ineficiência da polícia –, Gordon confia plenamente no vigilante, e é, até certo ponto, um tanto quanto dependente de suas ações. Na maioria das histórias modernas, mostra-se um pouco cético acerca do método vigilante deste, mas reconhece a necessidade da existência de Batman e os dois têm um respeito mútuo e amizade tácita. Uma amostra dessa confiança é o fato de caber ao Comissário recorrer à ajuda do vigilante em situações especialmente difíceis para a polícia resolver, utilizando o famoso recurso do “Bat-sinal” - um holofote que projeta nos céus de Gotham o símbolo do morcego.

Mais diretamente relacionada ao Batman é a personagem Batgirl (“Bat-moça”, em português), que estreou na revista Batman nº 139 de 1961. À semelhança de Robin, porém com uma importância menor no enredo das histórias, o uniforme de Batgirl também já foi utilizado por várias pessoas, formando uma linhagem. Porém, por uma proximidade maior com ambos os personagens, a mais marcante foi Barbara Gordon, jovem bibliotecária e filha do Comissário Gordon, que fez sua estréia no nº 359 de *Detective Comics*. Na sua primeira empreitada junto ao herói, auxilia a Dupla Dinâmica a derrotar e capturar o vilão Mariposa Assassina. Como não poderia deixar de ser, a tragédia também se abate sobre Barbara em decorrência do uso do uniforme: na história “A Piada Mortal” (*The Killing Joke*, no título original em inglês), publicada em 1988 com roteiro de Alan Moore, o vilão Coringa atira contra Barbara, atingindo sua espinha dorsal e deixando-a paraplégica para o resto da vida. Porém isso não deixou que se afastasse da luta contra o crime: incapaz de permanecer na inatividade, tornou-se especialista em sistemas de informação e informática e adotou o nome de Oráculo,

auxiliando outros vigilantes fornecendo informações e, juntamente com as personagens Canário Negro e Caçadora, formam o grupo Aves de Rapina (*Birds of Prey*, no original em inglês).

Se Batman foi o primeiro a ter um parceiro para lutar ao seu lado, ele logo foi seguido por muitos: desde então não houve grande herói ou super-herói que, mesmo por um tempo determinado, não contasse com alguma ajuda – Superman teve o Superboy, Supergirl e Krypto; o Capitão América teve Bucky; Aquaman recebeu ajuda de Aqualad; Flash foi acompanhado de Kid Flash; o Arqueiro Verde teve Ricardito (*Speedy*). E estes são exemplos somente da editora DC: a partir dos anos 1960 a editora Marvel entra no mercado editorial estadunidense, trazendo ao público uma infinidade de super-personagens, e outra infinidade de parceiros. E este é um fenômeno que não deve ser subestimado: a época do aparecimento dos parceiros (*sidekicks*, no original em inglês) o final dos anos 1930, coincide com a época da Segunda Guerra Mundial e os conflitos subsequentes, até o final da década de 1960.

Os esforços de guerra dos Estados Unidos tiveram resultados dos mais diversos. Internamente, um dos resultados mais sensíveis na sociedade estadunidense foi a morte dos soldados como vítimas das batalhas de guerra. Foram jovens e adultos que não voltariam para suas casas, e com isso outro efeito se fez notar: a orfandade dos filhos de pais que morreram na guerra. Talvez este seja um dos motivos do aparecimento dos parceiros nas histórias em quadrinhos de super-heróis: a associação da presença de crianças (estas geralmente também órfãs) junto a heróis adultos, participando ativamente de aventuras e tendo parte vital nelas, constituindo assim uma espécie de “família”.

### 1.2.3 “Batman... querido!”<sup>7</sup> Um pouco sobre os vilões tradicionais

Temos de concordar que é impossível analisar um herói de histórias em quadrinhos sem discorrer, mesmo que apenas brevemente, sobre os inimigos contra os quais luta. É o que pretendo fazer a seguir. A galeria de inimigos de Batman é das mais sortidas das histórias em quadrinhos, mas aqui vou me ater aos personagens que são retratados na obra *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, que são Mulher-Gato, o Duas Caras e, em especial, o Coringa.

A Mulher-Gato (*Cat-Woman*, no original em inglês), cuja identidade secreta é Selina Kyle, surgiu em 1940, na revista *Batman* nº 1 (nesta mesma edição

7 Frase dita pelo personagem Coringa em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* (vol. 1, pg. 35)

ocorre, também, a primeira aparição do vilão Coringa). Desde as primeiras aventuras da personagem, a vilã já era retratada como uma ladra inescrupulosa, com a qual Batman sempre se mostrou menos rígido e mais ameno. Bob Kane e Bill Finger, seus criadores, tiveram muito trabalho para encontrar o visual e o nome perfeito para a personagem. No começo, ela se vestia com um vestido de seda e usava um chicote como arma. Assim sendo, a Mulher-Gato tornou-se uma das personagens mais sensuais e populares da história dos quadrinhos, sendo considerada uma das importantes e valorizadas no mundo do Homem-Morcego. Quanto ao seu comportamento, este é marcado por uma certa ambigüidade: a personagem age apenas para satisfazer seus próprios objetivos, mas é capaz de lutar ao lado do herói quando lhe convém ou quando as ações de Batman coincidem com seus valores. Em *O Cavaleiro das Trevas*, tem uma participação pequena, como vítima de sequestro do vilão Coringa, que a usa como isca para atingir Batman.

O vilão Duas-Caras (*Two-Face*, no idioma original) apareceu pela primeira vez em agosto de 1942, no nº 66 de *Detective Comics*, criado por Kane e Finger. Originalmente um reconhecido e bem-sucedido promotor de justiça de Gotham, Harvey Dent era comprometido com seu trabalho, levando à justiça criminosos e gangsters da cidade e trabalhando junto com Batman e com o Comissário Gordon. Ao levar um chefe do crime, Sal Maroni, aos tribunais, Dent foi atacado pelo réu, que jogou ácido sulfúrico sobre seu rosto, deixando metade deste terrivelmente desfigurado. Os efeitos psicológicos deste trauma são a justificativa para a guinada moral de atitude de Dent, que passa a integrar o sub-mundo criminoso de Gotham. Como característica de sua personalidade, destaca-se uma suposta fixação obsessiva pelo número 2 – refletida em ações como roubar o Segundo Banco Nacional de Gotham, às duas da manhã no dia 02 de fevereiro – , bem como o critério de decidir seus atos jogando uma moeda em particular: um dólar de prata que sempre carrega consigo, que tem um de seus lados liso e o outro completamente riscado. Nos anos recentes, escritores descreveram essa obsessão pela dualidade e sua tendência ao crime como resultado de uma desordem de múltipla personalidade relacionada a uma história de abuso infantil. A imprevisibilidade de seus atos fazem desse personagem um dos vilões mais perigosos do universo de Batman.

Em *Batman – O Cavaleiro Das Trevas*, a trama que envolve Duas-Caras envolve todo o primeiro volume da série. Supostamente recuperado pelo tratamento cirúrgico e psicológico que recebeu no Asilo Arkham (um local fictício no universo do herói, usado para isolar e concentrar criminosos insanos e, particularmente, os rivais do

Homem-Morcego quando são capturados), Dent tenta voltar à vida em sociedade – assunto esse calorosamente debatido pela mídia – assumindo a responsabilidade por seus crimes passados, mas desejoso de uma vida pacífica. No entanto, a visão do retorno de Batman à atividade de vigilante põe a perder toda a sua melhora, e o vilão Duas-Caras volta à atividade (com seu rosto totalmente coberto por ataduras). Recrutando bandidos e utilizando equipamentos e armas militares, o mau-feitor arquiteta um plano de explodir as Torres Gêmeas de Gotham, se não lhe for entregue um resgate em dinheiro. No desfecho, Dent tem seus planos impedidos por Batman que, ao ver o rosto reconstituído do vilão, diz que não vê nada, “apenas um reflexo”.

O vilão Coringa (*Joker*, em inglês) é tido como um dos maiores personagens de todos os tempos das histórias em quadrinhos<sup>8</sup>, e como o maior vilão de todo o universo ficcional da editora DC. Kane e Finger, seus criadores, inspiraram-se no ator expressionista alemão Conrad Veidt no filme “O Homem que Ri” (*The Man Who Laughs*, no original em inglês) de 1928, e numa carta de baralho. Curiosamente, a gênese do mal-feitor nunca foi bem definida, mas a versão mais conhecida e completa foi publicada na obra *A Piada Mortal*, de Alan Moore. Nela, um assistente de laboratório de uma indústria química larga seu emprego na esperança de se tornar um comediante. Percebendo que a platéia não o achava engraçado, sentido-se fracassado e com uma esposa grávida para sustentar, acabou se envolvendo com criminosos. Disfarçado com um capuz vermelho metálico, o desafortunado comediante deveria guiá-los através do prédio da empresa química Ace até o edifício vizinho, uma fábrica de cartas de baralho onde o assalto seria cometido. Entretanto, no dia combinado, a tragédia o atingiu: sua esposa foi eletrocutada num acidente doméstico. Desanimado, o futuro Coringa quis desistir, mas foi pressionado a manter sua palavra. Apesar de relutante, ele levou a gangue à química Ace naquela noite. Porém, o crime foi frustrado pelos guardas de segurança e pelo Batman. Ao tentar fugir, o ex-funcionário caiu num tanque de lixo químico e, quando removeu o capacete, descobriu que os produtos químicos, além de desbotar sua pele, deixando-a branca, haviam tornado seus cabelos verdes e os lábios fortemente avermelhados. Jogado além do limite da sanidade, o Coringa nascia naquela noite.

O personagem, conhecido também como o “Palhaço Príncipe do Crime”, e a sua personalidade, que vai do engraçado e bizarro ao sádico e violento e sempre imprevisível, faz dele o mais perigoso dos inimigos do vigilante: por mais de uma vez o Coringa demonstrou a força e a resistência anormal dos loucos, embora, ao contrário do

---

<sup>8</sup> A revista especializada em histórias em quadrinhos *Wizard* coloca-o em 1º lugar na sua lista de maiores personagens vilões de histórias em quadrinhos de todos os tempos ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)).

arquiinimigo, não seja um perito em técnicas de luta. Neste estado de insanidade, é um combatente hábil, capaz de segurar uma briga contra Batman, e algumas vezes subjugá-lo. Apesar da insanidade, o Coringa é um homem extremamente inteligente, armando esquemas elaborados, e dotado de conhecimentos profundos de química, genética e engenharia. Toda essa engenhosidade foi capaz de levar tragédia a personagens próximos de Batman: o assassinato de Jason Todd, a invalidez de Barbara Gordon e o homicídio de Sarah Essen Gordon, segunda esposa do Comissário. Sua insanidade, imprevisibilidade e psicopatia talvez façam dele uma espécie de contra-parte do Homem-Morcego: enquanto Batman luta para colocar ordem numa cidade entregue ao crime através de ações e atitudes logicamente encadeadas, Coringa age seguindo uma lógica que, à primeira vista, não tem lógica. Seus ataques têm alvos aparentemente aleatórios. Mas um de seus objetivos, e esse é um dos motivos que o tornam tão perigoso, é o de atingir Batman pelas pessoas que o cercam e levá-lo à insanidade.

Em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, a participação do Coringa inicia quando este se dá conta da volta do vigilante à atividade. Fingindo, junto aos médicos de Arkham, uma melhora psicológica, garantindo acesso para fora do asilo e começa a contatar antigos colaboradores criminosos. A notícia da sua alta repercute na mídia e, acompanhado de um de seus médicos, o Coringa é levado a um programa de entrevistas<sup>9</sup>. Utilizando seu gás hilariante, Coringa assassina todas as pessoas presentes no programa, a platéia, seu médico e o próprio apresentador, aproveitando para fugir. Dando seqüência a seus planos, o vilão ataca Selina Kyle – agora aposentada do uniforme de Mulher-Gato e dona de uma agência de serviço de acompanhantes – e, por hipnose, manda uma das funcionárias assassinar um senador. Após resgatar Selina, Batman descobre que o próximo alvo de Coringa é uma feira num parque de diversões. Perseguido o vilão, o vigilante chega ao parque e começa a caçá-lo, e Coringa não hesita em matar friamente qualquer pessoa (adulto ou criança) para escapar, e Batman culpa a si próprio por essas mortes, por não ter colocado um fim ao vilão anteriormente. Ferido no olho por um dos projéteis de Batman, Coringa refugia-se na Casa dos Espelhos do parque e faz uma criança de refém. O herói consegue libertá-la, mas recebe um disparo grave no abdome. Ironicamente, a perseguição tem fim no Túnel do Amor do parque, onde, apesar de atingido por mais uma facada, Batman mata o Coringa quebrando-lhe o pescoço. Frank Miller deixa a loucura e o aspecto cômico e humorístico do personagem de lado e apresenta um Coringa extremamente frio e violento, mostrando um mal-feitor objetivo e obstinado. É premente também a relação

---

9 O apresentador do programa é uma referência ao comediante David Letterman, apresentador do *The Late Show, with David Letterman*, da rede de televisão CBS dos Estados Unidos.

psicológica entre os dois personagens: Batman culpa-se pelas mortes, dor e sofrimento que o Coringa causa, e este tem na existência de Batman a razão das suas ações.

#### 1.2.4 Batman x Superman: uma relação antagônica

A relação que existe entre Batman e Superman na obra de Miller merece aqui uma especial atenção, não somente em *O Cavaleiro das Trevas* mas numa ligeira análise na trajetória desses dois personagens.

As diferenças entre os personagens já se iniciam com seus alter-egos: enquanto Clark Kent é um tímido repórter vindo de uma família do interior do estado agrícola do Kansas lutando para se estabelecer no jornal Planeta Diário, Bruce Wayne vive como um bilionário na mansão de sua família e administrando as indústrias Wayne, fonte de sua renda. Mas quando os uniformes entram em cena a aparente situação de vantagem de Wayne se inverte – os poderes e habilidades sobre-humanos do Superman poderiam suplantar facilmente qualquer artefato que Batman poderia utilizar<sup>10</sup>. Outro aspecto premente nas histórias de ambos os personagens é a motivação psicológica por trás das suas ações: Superman vê suas ações enquanto medidas necessárias na sua missão para manter a ordem da sociedade; já Batman age obstinada, quase obsessivamente, na sua luta contra os criminosos de Gotham, de uma forma mais sóbria, sombria e simples. É muito interessante, ao mesmo tempo, o que o ato de vestir o uniforme representa para cada personagem. Quando, numa cena que se tornou já clássica como referência ao Homem de Aço, Kent entra em uma cabine telefônica para colocar seu uniforme, sai de cena o homem real para o mito entrar em ação. O lado humano (mesmo em se tratando de um extra-terrestre de Krypton) prevalece sobre o super-herói: Clark Kent também é o Superman. O oposto acontece com o Homem-Morcego. O vigilante é o elemento predominante, que se sobrepõe à parte humana: Batman também é Bruce Wayne.

Sobre os aspectos psicológicos do personagem em momentos mais atuais, Luísa de Oliveira argumenta:

Em Batman, há oposição entre dever e alegria de viver, masculino e feminino, razão e sensibilidade, luz e trevas. A sensibilidade está a serviço do crime. Batman começa a perceber que as oposições que

---

<sup>10</sup> Por diversas vezes, as habilidades necessárias para resolver determinadas situações triviais nos quadrinhos deixa visível a desproporção entre os poderes sobre-humanos do Homem de Aço e suas ações. Outras situações beiram o ridículo: em edição especial de 1978, Superman luta contra Muhammad Ali, depois pedindo sua ajuda para derrotar uma invasão extraterrestre.

encontra estão relacionadas às suas atitudes. Surge, então, um herói capaz de tirar seu uniforme e expor suas cicatrizes. Não se trata mais da revelação de complexos infantis, mas da aproximação às marcas engendradas por sua trajetória específica. O sentido e o significado da batalha ganham importância. Ele passa a avaliar, se seus atos heróicos estão alicerçados numa preocupação genuína com o outro ou se eles servem à necessidade de vingança (OLIVEIRA, 2007: 150).

Ambos os heróis já trabalharam juntos. Falamos aqui na *Liga da Justiça América*, que estreou na revista *The Brave and the Bold* nº 28 (edição de fevereiro-março de 1960), criada por Gardner Fox e baseada na Sociedade da Justiça, um grupo de super-heróis da DC da década de 1940. O grupo tinha o objetivo é lidar com ameaças a segurança da Terra – dos tipos terrestres e extraterrestres - que estejam além do poder das forças de segurança e policiamento convencionais. A maior responsabilidade da Liga é a paz e o bem-estar da Terra; mas também deve participar de serviços públicos e funções de caridade, quando seus membros não estão envolvidos em deveres de prioridade maior. Detalhe interessante é que o financiamento das atividades do grupo é feito pela ONU e pela Fundação Wayne.

Mas cabe questionar sobre estes personagens (não somente a eles, mas aos heróis como um todo – super ou não): o que defendem? Como se colocam diante das regras do mundo? De que “lado” estão? Qual é a ordem que defendem? Qual sociedade protegem? E a protegem de quem?

Criados nos fins da década de 1930, num contexto de Segunda Guerra Mundial, obviamente Batman e Superman carregaram consigo os valores da época de sua criação. Valores estes defendidos pelos Estados Unidos – supostamente liberais e democráticos – frente a um eixo de nações fascistas lideradas pela Alemanha. A vanguarda dos super-heróis dos quadrinhos nesse cenário coube principalmente ao Capitão América e ao Superman, seus símbolos maiores. Tratava-se de um momento da história mundial no qual o “Bem” e o “Mal” colocavam-se bem definidos (tanto para um lado quanto para o outro). Ideologicamente falando, para os Estados Unidos o “Mal” está colocado como uma mudança da estrutura e do posicionamento do eixo de poder, em todos os seus âmbitos: se o Fascismo acaba por vencer a Guerra, assume o poder, e é na luta contra essa possibilidade que o caráter ideológico desses personagens fictícios apresenta-se nas suas histórias.

Mas o Eixo não venceu a Grande Guerra, e as consequências políticas decorrentes apontam um novo inimigo ideológico para os Estados Unidos – a União Soviética e o comunismo. A partir do descortinamento desse novo conflito, a Guerra Fria, a idéia de ameaça para os EUA está não na ameaça direta, física, de um ataque por

parte do Bloco Comunista, mas principalmente no perigo que uma ideologia socialista representa à corrente consolidação da posição dos Estados Unidos enquanto grande potência econômica, política, militar e cultural por todo o mundo, ao *establishment* capitalista e ao sonho do *american way of life*. Então, novamente vemos os heróis de histórias em quadrinhos entrar em campo. Com relação aos dois personagens, parece factível que Superman – enquanto um símbolo maior das histórias em quadrinhos e por representar uma força poderosa de manutenção da ordem social – tivesse um peso maior nessa empreitada ideológica estadunidense. Batman, por sua vez, continua na sua luta contra os criminosos da cidade de Gotham. Entretanto, é importante frisar que, num cenário de disputas entre os projetos capitalista e socialista, o Homem-Morcego (mesmo sem poderes e habilidades sobre-humanas) tem acesso quase ilimitado e recursos materiais a tecnologia para combater os mal-feitores. Numa sociedade que prima pela concorrência capitalista, Batman tem talvez o maior de todos os poderes: o poder do capital.

## 2 A REVOLUÇÃO MILLER

Neste segundo capítulo acompanhar a trajetória das histórias em quadrinhos até a década de 1980, já que muitos acontecimentos tiveram lugar importante e influenciaram direta e indiretamente essas publicações, principalmente com o aparecimento das *graphic novels*. E, por fim, apresentar o trabalho do autor e desenhista Frank Miller, e os motivos pelos quais seu trabalho é tido como referência nas histórias em quadrinhos.

### 2.1 Da crise aos anos 1980: da “Caça às Bruxas” à década das *Graphic Novels*

A partir do final da Segunda Guerra Mundial, as histórias em quadrinhos protagonizadas por super-heróis começam a gradativamente perder seu público. Como aponta Carlos André Krakhecke:

Centenas de títulos e personagens, como Capitão América, deixam de ser publicados e muitas editoras de quadrinhos fecham ou são incorporadas por outras. Surgem as primeiras dificuldades no setor e os leitores dos super-heróis diminuem já ao fim da década de 1940, em parte pelo envelhecimento do público. A era de ouro dos quadrinhos chega ao fim, levando os super-heróis a perder cada vez mais espaço para outros gêneros (2009: 57).

E o gênero de quadrinhos que vai suceder-los é o de terror. Uma das editoras que se destaca é a EC Comics, fundada em 1944 por Max Gaines. Uma antiga editora, que até então era especialista em materiais educativos, passou a se focalizar em história em quadrinhos, mas com uma abordagem muito diferente das utilizadas por outras editoras. A EC Comics encorajava os autores para a produção de materiais com qualidade em detrimento da quantidade, dando prazos maiores para a produção, atraindo assim os melhores artistas da época para suas páginas. O resultado são HQs inovadoras e ousadas, que muitas vezes chocava o público com cenas, por exemplo, de assassinatos e desmembramentos (KRAKHECKE, 2009: 57-58). Entre seus títulos de destaque estão *The Vault of Horror* e sua última revista sobrevivente até hoje: a revista *Mad*, criada em 1952 por William Gaines e Harvey Kurtzman.

Em um contexto de pós-guerra e de um crescente sentimento anticomunista, cujo símbolo maior foi o Macartismo nos EUA, os quadrinhos logo se tornaram alvos fáceis para a repressão. Um dos motivos desta perda de popularidade foi

a publicação em 1954 do livro *Seduction of the Innocent* (“A Sedução do Inocente”) do psiquiatra estadunidense Fredric Wertham. Na sua obra de caráter supostamente científico, Wertham acusava as histórias em quadrinhos de ter parcela de culpa da persistência da delinquência juvenil, e de corromper a mente dos jovens, estimular a pobreza intelectual e incentivar a homossexualidade<sup>11</sup>. Ao conseguir ligar as HQs ao crime, “o psiquiatra dava indícios da presença comunista por trás desse propósito de desestabilizar a conduta do povo americano” (JUNIOR: 2008. P. 237 *apud* KRAKHECKE, 2009: 60).

Para conseguir obter de volta o reconhecimento da sociedade, as editoras de quadrinhos, junto com a subcomissão do senado americano que investigava as HQs a partir das denúncias de Wertham, buscaram criar um “selo de qualidade” com uma série de prerrogativas que assegurariam que a HQ com tal selo, não influenciasse de maneira negativa o leitor: o *Comic Code Authority*. Em 1955, este selo é sinônimo de diversas regras morais, e sua obtenção obriga todos os quadrinhos a segui-las, a que, do contrário, não poderiam ser comercializados. Dentre as diversas determinações, destacam-se, por exemplo, as que impõem que ao fim das histórias o bem deve triunfar sobre o mal, inexistência de referências ao sexo ou drogas, não mostrar sangue ou violência exacerbada, figuras de mulheres realísticas e não exageradas. As editoras de super-heróis apóiam o código e os quadrinhos de terror logo desaparecem, dando espaço novamente aos vigilantes, que reinam uma vez mais nas prateleiras.

Este retorno dá origem a um novo período das histórias em quadrinhos estadunidenses, inaugurando a *era de prata*. Agora, os quadrinhos “consolidaram a renovação no mundo dos super-heróis iniciada com o novo *Flash* da DC Comics em meados da década anterior. Logo após retornaram Superman, Mulher-maravilha, Batman, Aquaman, entre outros. Diante do sucesso da editora rival, em 1961, Martin Goodman, o diretor da *Atlas Comics* (antiga *Timely Comics*), pediu a Jack Kirby e Stan Lee que bolassem super-heróis capazes de fazer frente à Liga da Justiça da América. Os dois aproveitaram, então, o conceito de uma criação prévia de Kirby, os Desafiadores do Desconhecido, e acrescentaram super-poderes aos personagens. Surgiu assim o Quarteto Fantástico da *Marvel Comics*, empresa herdeira da Atlas” (JARCEM, 2007: 6-7). As histórias da Marvel distinguiam-se das demais pelo universo em que se desenvolviam e por ter estas características mais próximas da realidade, sendo mais humanizado e verossímil – características essas que não tardarão a aparecer nos roteiros da DC. Os argumentos exploravam a caracterização dos personagens. A partir do Quarteto

---

<sup>11</sup> Desta última acusação, Batman foi personagem de primeira importância por uma suposta relação homossexual com seu parceiro, Robin.

Fantástico nos anos 1960, surgem uma infinidade de super-heróis, vilões e personagens que ocupam lugar de destaque nas histórias em quadrinhos até hoje – Homem-Aranha, o Incrível Hulk, o retorno das publicações do Capitão América, o anti-herói Justiceiro, os Vingadores, Demolidor, Thor, Homem de Ferro, Surfista Prateado, os X-Men, Blade: o Caçador de Vampiros, o Motoqueiro Fantasma entre muitos outros.

As implicações da Guerra Fria neste momento incidem diretamente na criação destes novos heróis. Estamos no auge da disputa hegemônica entre EUA e URSS, e o fim do monopólio do desenvolvimento de tecnologia nuclear pela União Soviética refletiu-se nos quadrinhos:

nesse contexto, os quadrinhos de super-heróis voltariam mais uma vez a assumir um papel atuante, a exemplo do que vimos ter ocorrido durante a segunda guerra mundial, representando as idéias de seu tempo. A editora Marvel Comics se destacou então com a criação de inúmeros personagens que adquirem poderes envolvendo pesquisas com radiação, tais como: Homem-Aranha, picado por aranha radioativa (1963), Hulk, exposto a radiação em experimentos militares (1962), Demolidor, acidente com materiais radioativos (1968), entre outros (KRAKHECKE, 2009: 63).

A presença de assuntos cada vez mais cotidianos e políticos é latente nas histórias em quadrinhos – nesse momento, principalmente da Marvel. Ressalto aqui as histórias dos X-Men, que trazem desde os anos 1960 a abordagem à diferenciação racial, devido às características mutantes (de origem genética) de seus personagens. Outro destaque é o personagem Homem de Ferro, que conforme, Knowles,

o arquétipo do herói científico colou no zeitgeist da era atômica e na aproximação da era espacial. Falou às fobias e aspirações de seu tempo, apresentando uma imagem limpa, organizada e comunitária da sociedade americana. Os Heróis Científicos confirmaram as suposições cívicas gerais de um forte governo federal centralizado e uma próspera classe média. Onde os heróis dos anos 1940 brincavam no idealismo Rooseveltiano liberal pela criação de executivos de corporações gananciosas, os novos heróis científicos eram servos orgulhosos do complexo industrial-militar (KNOWLES, 2007: 138 *apud* KRAKHECKE, 2009: 63).

Particularmente marcantes são as HQs *underground*<sup>12</sup>, as quais são marcadas por um questionamento ímpar e que carregam uma bagagem proveniente da contracultura da década de 1960 e início dos anos 1970. Alguns dos nomes de destaque

---

<sup>12</sup> O termo *underground* é para os meios culturais que estão deslocados na indústria e são lançados de forma independente. No Brasil, os quadrinhos *underground* influenciarão autores como Angeli, Laerte, Glauco, etc. Uma das principais obras do gênero é Chiclete com Banana, publicada na década de 1980 e meados dos anos 1990. (KRAKHECKE, 2009: 64).

desta produção são Robert Crumb e Harvey Pekar. Suas histórias estão cheias de sarcasmos, sexo, drogas e piadas infames, posicionamentos políticos, sendo assim totalmente voltadas para um público adulto. Devido ao desacordo com as regras impostas pelo *Comic Code Authority*, os quadrinhos *underground* não podiam ser vendidos nos pontos de vendas tradicionais, chegando ao público através das lojas especializadas em HQs, as Comic Shops. Nesse contexto, os quadrinhos *underground* tiveram papel de extrema relevância, pois levaram às HQs novas possibilidades de conteúdo que, além da diversão, também incluía críticas à política e à sociedade, criando uma nova forma de distribuição de quadrinhos e novos leitores. As lojas especializadas também se tornaram ponto de venda dos quadrinhos de super-heróis e passaram a fidelizar o público, possibilitando grandes linhas narrativas em uma série extensa de edições (ao contrário do que ocorria, já que as histórias se limitavam a uma única edição), o que seria logo incorporado também pelas grandes editoras. Essa mudança ampliou o alcance comercial das HQs publicadas por essas editoras, ao passo que trouxe dificuldades para aquelas que não aderiram a ela. (KRAKHECKE, 2009).

Este momento de maior questionamento, liberdade de criação e artística. Buscando fórmulas e histórias que fugissem da tradicional oposição heróis versus vilão dos super-heróis e representassem também seus dilemas e problemas da vida. Nesse sentido, os norte-americanos entram em contato com HQs de outras partes do mundo, principalmente Europa e Japão, que há muitos anos já atribuíam aos quadrinhos um papel artístico elevado. Os super-heróis precisam competir por espaço nas prateleiras de lojas especializadas com os quadrinhos estrangeiros escritos para o público adulto, obrigando as tradicionais editoras a abraçar definitivamente um enfoque maduro, voltado também para este público adulto.

Neste contexto, Will Eisner irá introduzir o conceito de *Graphic Novel* no mundo das HQs. A *Graphic Novel* aproxima ainda mais os quadrinhos do mundo literário, dando aos gibis um aspecto mais sério, com acabamento parecido ao dos livros. Mas as mudanças não são apenas superficiais, espera-se de uma *Graphic Novel* um enredo fechado e, além disso, que esteja disponível de forma mais perene nas prateleiras das livrarias, ao lado dos clássicos da literatura. Com a obra *Contrato com Deus*, de 1978, Eisner dá aos quadrinhos uma liberdade artística total, não estando limitado por uma linha editorial ou por um número de páginas pré-determinado, nem mesmo pelo *Comic Code Authority*. Nesse trabalho, o autor mostra Nova York da década de 1930, tecendo diversas relações entre as crises então contemporâneas e a de pós-1929 (KRAKHECKE, 2009: 69).

Além disso, foi reformulada a própria forma de lançamento e vendagem das HQs, como exemplificam as mudanças introduzidas pela DC Comics que passou a investir pesado em novos autores e a apostar em histórias que divergiam em diversos aspectos de sua linha editorial, como ficção científica e terror. Quanto aos formatos das HQs, a DC Comics introduziu, com *Camelot 3000*, publicada entre 1982 e 1985 um novo modelo: a máxi-série, que é um meio termo entre a *Graphic Novel* de Eisner e as revistas mensais. Publicado em fascículos mensais, a máxi-série possui um número limitado de volumes, desenvolvendo um enredo com início, meio e fim, ao contrário das edições mensais, que mantinham uma numeração e uma cronologia que tendia ao infinito. A máxi-série, ao contrário dos quadrinhos mensais tradicionais, é concebida para ter um fim. Esta prática habilita que um leitor casual possa acompanhar ao longo de 12 meses, uma história em quadrinhos completa. Ainda, a máxi-série tem a possibilidade de ser vendida posteriormente como obra encadernada em livrarias e lojas especializadas, adquirindo perenidade, tal como a *Graphic Novel* (KRAKHECKE, 2009: 72).

O início dos anos 1980 é que marcaria uma nova e importante reformulação das HQs de super-heróis, voltadas para um público majoritariamente adulto, mesmo que ainda jovem, com histórias que fugissem da tradicional oposição heróis versus vilão e representassem também seus dilemas e problemas da vida. Ao mesmo tempo, as mini-séries – que se diferenciam das máxi-séries por um número reduzido nas suas edições - permitiram ao leitor casual voltar ao mundo dos quadrinhos, o que era facilitado pelo fato de que estas mini-séries não estavam ligadas à linha editorial das revistas mensais, permitindo aos autores se focarem na essência daquilo que pretendiam criar, sem se preocupar com toda uma gama de conhecimentos prévios acerca de uma complexa e desarticulada linha editorial anterior. Um dos grandes exemplos disso foi Frank Miller com Batman, em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* de 1986, e *Ano Um*, de 1987, em que o autor não se preocupa em continuar contando uma narrativa a partir do último número que circulava nas bancas de revistas, e sim desenvolver uma trama própria da personagem, independente da linha editorial (KRAKHECKE, 2009: 73).

Antes de adentrarmos na produção de Miller, aqui creio que é um momento propício para um rápido cotejo sobre as histórias em quadrinhos e as particularidades das suas linguagens.

## 2.2 As “linguagens” das HQs

Como bem coloca Maria Cristina Xavier de Oliveira, na sua tese de doutorado *A Arte dos “Quadrinhos” e do Literário: A contribuição do diálogo entre o Verbal e o Visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura* (2008), as HQs revelam em sua constituição uma linguagem intersignica que se dá através de co-relações, co-referências, analogias, e muitas outras possibilidades interativas. A presença ou não de cores, o tipo de traço, o tamanho das figuras, a disposição da linguagem verbal nos balões (ou a ausência deles), a alternância entre a luz e as sombras, e muitos outros recursos são utilizados na composição dos quadrinhos, que se configuram como um *mix* de diferentes linguagens e usos compositivos (OLIVEIRA, 2008: 45). Para a autora, para compreender tal cruzamento de linguagens é necessária uma “visão semiótica”, que

diz respeito à percepção de diferentes tipos de linguagem que os diferentes meios veiculam, percepção esta que inclui todas as operações de inter-influências que uma linguagem pode exercer sobre outras. (...) Trata-se, portanto, da captação das ligações (semelhanças e diferenças) existentes entre os diversos tipos de linguagem (...) Disso se pode concluir que o código hegemônico deste século, não está nem na imagem, nem na palavra oral ou escrita, mas nas suas interfaces, sobreposições e intercursos, ou seja, naquilo que sempre foi do domínio da poesia. (SANTAELLA, 1998: 55 *apud* OLIVEIRA, 2008: 45)

O primeiro a teorizar sobre os quadrinhos foi Will Eisner enquanto lecionou na School of Visual Arts de Nova York entre 1972 e 1973. Segundo o autor, em *Quadrinhos e Arte Seqüencial* (EISNER, 1989), as HQs seria um dos principais veículos da Arte Seqüencial, que englobaria também os desenhos animados e o cinema. A sua principal característica é a transmissão de mensagens através de imagens em seqüência. Para o autor as HQs se destacam por se tratar do meio onde a arte seqüencial se mantém mais autoral, possibilitando criar narrativas sem limitações. Seu estudo ainda mostra que as HQs possuem características próprias e se distanciam das outras formas da arte seqüencial, como, por exemplo, cinema e animação, conforme o próprio autor explica:

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavras e imagens, e, assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) sobrepõem-se

mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (...) Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma séria de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Seqüencial. (EISNER, 1989: 8).

A imagem é a principal característica de uma HQ, mas esta deve ser desenvolvida com cautela para que possa ser compreendida. É necessário que exista uma comunidade de experiências entre autor e leitor e “se desenvolva uma interação, pois o artista está evocando imagens que estão armazenadas nas mentes de ambas as partes” (EISNER, 1989: 13). A imagem pode, ainda, se transformar em palavra escrita e vice-versa. O próprio texto inserido nos quadros pode interagir com a imagem na narrativa, não sendo apenas um meio auxiliar de expressão. O tempo é outra dimensão de grande importância para a narrativa em quadrinhos. É através do controle do tempo por meio gráficos que o autor cria uma história. O tempo é mensurado nas HQs através do uso dos quadros, repetindo-os ou ordenando-os de maneira que a ação se desenrole no ritmo estipulado. Os balões com as falas também podem se tornar um mecanismo de controle do tempo, variando o tamanho das letras e balões para prender o leitor por mais tempo no quadro e desacelerar sua leitura ou com falas curtas para obter o efeito inverso.

Como coloca Krakhecke, “por muitos anos os estudos de Eisner orientaram teoricamente a imensa maioria das pesquisas relacionadas aos quadrinhos. Mas, a partir do início da década de 1990, Scott McCloud irá avançar nas análises das HQs, ainda que Eisner continue a ser seu ponto de partida. Em sua obra *Desvendando os Quadrinhos* (McCLOUD: 2005) o autor busca compreender o que são os quadrinhos, independente de outras formas de mídia, conceituando-os como 'imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador'<sup>16</sup> (McCLOUD, 2005: 9), ou seja, é a organização de imagens colocadas em uma seqüência que busca transmitir uma mensagem ao leitor, evitando assim um equívoco corriqueiro de 'atirá-las à vala comum' quadrinhos com desenhos animados, pop art, charges, super-heróis, que, apesar de possuir uma relação bastante estreita, não são a mesma coisa” (KRAKHECKE, 2009: 45-46).

McCloud aprofunda as análises de Eisner sobre a importância de que o leitor reconheça através de seu conhecimento aquilo que lê nas HQs. Este reconhecimento se dá através de ícones, uma vez que quadrinhos nada mais são do que uma cópia impressa de ilustrações, e, se não houver reconhecimento do espectador a

ponto de dar sentido aos ícones utilizados, a interação entre obra e leitor se verá prejudicada. Em seguida o autor faz um estudo da dinâmica das mudanças de quadros, ou seja, a ligação entre eles. A relação entre os quadros pode ser de seis formas: quadro, ação, tema, cena, aspecto ou *non-sequitur*<sup>13</sup>. Cada tipo de relação quadro-a-quadro requer uma capacidade maior de conclusão do leitor para ser compreendida. Nesse sentido, transição de quadro, ou momento, utiliza imagens semelhantes para, normalmente, fazer uma aproximação ou afastamento ou, ainda, estender o tempo no enredo, pois desacelera o ritmo da narrativa. Já a transição de ação faz com que o leitor reconheça as mudanças nas cenas através do movimento de uma personagem, objeto, etc. Na transposição por tema procura mostrar diferentes aspectos de uma mesma cena, o intervalo de tempo entre os quadros seria mínimo. Já na transição por cena o intervalo de tempo, e a mudança de espaço, entre as cenas pode ser enorme: as alterações bruscas no tempo e no espaço são as principais características desta forma de passagem, o que requer do leitores um maior nível de atenção. Finalmente, na transição por aspecto, o tempo também é reduzido, quase congelado, mas diversos aspectos são mostrados. (KRAKHECKE, 2009: 46-51).

Com estes e outros autores, que pensaram em como as mensagens são transmitidas pelas histórias em quadrinhos, bem como nas evoluções e mudanças que estas tiveram ao longo dos anos, as tentativas de pensar as histórias em quadrinhos mostram que estas são uma forma das mais importantes de comunicação do século XX. Portanto, podemos concluir que os quadrinhos nos dão sim o testemunho de uma época. Algumas dessas HQs são consideradas verdadeiras obras de arte, não só pelo seu aspecto estético, mas também pela sua capacidade de influência e perenidade que adquirem. *Batman – O Cavaleiro das Trevas* sobrevive ainda hoje como referência nos quadrinhos do gênero, ao contrário da maioria das obras contemporâneas a suas publicações, possuindo um conteúdo intrinsecamente ligado à sua época e, sendo Miller um homem de seu tempo, com posições ideológicas muitas vezes contrárias às de sua editora.

Falamos muito em Frank Miller, então chega a o momento de apresentar este autor e desenhista e referência ímpar da história dos quadrinhos estadunidense.

---

13 De acordo com o autor, estas formas de transição não mantêm nenhuma relação lógica aparente para a narrativa entre os quadros, buscando chamar a atenção ou causar espanto no leitor.

## 2.3 Frank Miller: um revolucionário

Vários nomes de destaque da trajetória das histórias em quadrinhos foram citados até agora. Outros ainda merecem menção honrosa no que tange a sua importância para as HQs e, particularmente, à temática da Guerra Fria. É, por exemplo, o caso do roteirista britânico Alan Moore, cuja obra *Watchmen*, uma maxi-série de 12 números mensais de 1985-1986 e desenhada por Dave Gibbons, é tida como talvez a mais importante obra das histórias em quadrinhos de todos os tempos<sup>14</sup>. Outros dentro de suas temáticas mais específicas – como Will Eisner, Alex Raymond, Jack Kirby, Stan Lee, John Romita, Hugo Pratt, Milo Manara e Neil Gaiman, para citar só alguns – foram, e ainda são, referência em qualidade de roteiro e arte.

Frank Miller com certeza é uma destas figuras. Mais do que seu estilo de arte característico – com claras e declaradas influências dos quadrinhos japoneses, os *mangas* –, a qualidade do roteiro, da argumentação, da abordagem dos personagens e a capacidade de trazer para este veículo de comunicação em massa uma crítica qualificada de seu tempo e da sociedade, e de imprimir a essas histórias uma linguagem e um ritmo próprios, fazem das obras de Miller uma referência nos quadrinhos e nas *graphic novels*. Creio que cabe aqui uma apresentação das principais produções de Miller, tanto trabalhando nas edições mensais de quadrinhos quanto em mini-séries e *graphic novels*, não somente em relação a quadrinhos como também no cinema.

### 2.3.1 A produção de Miller

Nascido em 1957 em Olney, no estado de Maryland (EUA), Miller tornou-se desenhista profissional e trabalhou para diversas editoras, incluindo a Gold Key, a DC, a Dark Horse e a Marvel. Seus trabalhos profissionais iniciaram na Marvel, desenhando edições do Homem-Aranha. A qualidade da sua obra com o personagem lhe valeu o posto de desenhista regular nas histórias de outro super-herói: o Demolidor, do qual logo assumiu também o papel de roteirista. Em colaboração com o arte-finalista Klaus Janson, Miller atraiu um número crescente de admiradores e reconhecimento.

---

<sup>14</sup> A referência a personagens de histórias em quadrinhos por vezes permeia as próprias HQs, mesmo quando estes não se incluem no mesmo universo ficcional ou são ainda tratados como ícones culturais. Em *Watchmen*, um cientista tece um comentário acerca do personagem Dr. Manhattan, que atua junto ao governo dos EUA e cujos super-poderes baseados na física quântica e nuclear são capazes de manipular a matéria a nível atômico, dizendo: “O Super-Homem existe, e ele é americano”, para logo após corrigir-se dizendo “Deus existe, e ele é americano” (MOORE, Alan. GIBBONS, Dave, 2009: 139).

Durante seu trabalho em Demolidor, Miller criou a personagem coadjuvante ninja assassina Elektra. A história *A Queda de Murdock* é tida pelo público e pelos críticos como a melhor história do Demolidor escrita por Miller e desenhada por David Mazzuchelli. Nela, Miller transportou Matt Murdock (alter-ego do vigilante) para um mundo realista, repleto de gângsters, prostitutas, assassinos profissionais e diversos elementos do submundo criminoso. O sucesso foi tão estrondoso que seus sucessores nunca mais desviaram o famoso personagem desta linha iniciada por Miller. Também redefiniu um dos principais vilões das histórias do Demolidor, o Rei do Crime, tornando-o mais inteligente, estrategista e sombrio, que se escondia por trás do disfarce de um empresário e filantropo rico e honesto, enquanto controlava e chantageava políticos, policiais, jornalistas e militares. Ainda com este personagem, é de sua autoria a mini-série *Demolidor: o homem sem medo*, desenhada por John Romita Jr., contando a origem do Demolidor em um estilo mais cinematográfico e realista. Ainda na Marvel, desenhou a mini-série *Wolverine*, em 1982, escrita por Chris Claremont.

Permitindo as *graphic novels* o desenvolvimento de trabalhos de caráter mais autoral, Miller também dedicou-se a produzir suas próprias obras – sendo elas protagonizadas por personagens icônicos dos quadrinhos ou não. *Ronin*, uma história que narra sobre um samurai que reencarna em uma Nova York futurista e decadente e sua luta contra um demônio, foi a primeira de inúmeras parcerias com sua ex-esposa, a colorista Lynn Varley (publicada originalmente em 1983). Outra obra que merece destaque é a série *Sin City*, que é seu primeiro trabalho totalmente solo publicado entre abril de 1991 e junho de 1992, tratando-se de uma série de histórias sobre o crime feitas em preto e branco (com apenas alguns detalhes coloridos) publicadas pela Dark Horse. Todas as histórias são situadas na cidade fictícia de *Basin City*, com personagens recorrentes e histórias co-relacionadas. Já na obra *Os 300 de Esparta* (“300”, no original em inglês), publicada em cinco edições pela Dark Horse em 1998, Miller reconta a Batalha das Termópilas, ocorrida em 480 a.C, quando 300 guerreiros espartanos comandados pelo Rei Leônidas de Esparta lutaram até a morte para retardar o avanço do exército persa do Rei Xerxes em território grego. O combate atingiu o status de lenda, face à enorme desproporção entre as forças espartanas e persas.

Diversificando e saindo um pouco do campo dos quadrinhos, Miller foi aventurar-se escrevendo roteiros para o cinema, sendo os mais notáveis os de *Robocop 2* e *Robocop 3*. Depois deste último, o autor afirmou que nunca mais deixaria Hollywood fazer adaptações de suas histórias, decepcionado por praticamente nenhuma de suas idéias chegar às versões finais dos filmes (embora seu nome fosse

proeminentemente destacado nos créditos). Mais tarde Miller trabalharia com a Dark Horse, que é dona dos direitos do personagem *Robocop*, e fez sua própria versão em quadrinhos de *Robocop 3*. A posição de Miller em relação às adaptações cinematográficas mudaria depois que o diretor Robert Rodriguez mostrou-lhe um curta-metragem baseado em um dos contos de *Sin City* – filmado sem o conhecimento do autor. Miller ficou tão satisfeito com o resultado que aceitou adaptar *Sin City* para o cinema. O filme foi co-dirigido por Rodriguez e Miller, tendo Quentin Tarantino como diretor especialmente convidado de uma das cenas do filme, utilizando fielmente a seqüência dos quadrinhos e o jogo de luzes e sombras dos desenhos de Frank Miller – que faz uma pequena participação no longa-metragem, interpretando um padre. Depois do sucesso dessa experiência, *300* foi adaptado ao cinema, novamente com grande fidelidade aos quadrinhos. Em 2008, Miller dirigiu o filme *The Spirit*, baseado na série de histórias do famoso personagem criado por Will Eisner.

### 2.3.2 Uma nova abordagem para um personagem antigo: o Batman de Miller

Com certeza Batman é um personagem icônico. E por isso difícil de lidar e inovar: com décadas de trajetória acumulada, mudanças bruscas poderiam desagradar não somente os fãs como também entrar em conflito com todo o enredo já retratado nas revistas. Como coloca Érico Assis, no texto *Batman: à sombra de Frank Miller*:

“Veja os fatos: Batman é um personagem sexagenário de propriedade de uma mega-corporação de entretenimento que lucra muito às suas custas. Ele é um ícone, com diversos elementos imutáveis que o cercam. É difícil você ter liberdade para fazer algo fora do comum. Há regras a serem seguidas: Batman não pode morrer ou Alfred virar um vilão, por exemplo, só porque um escritorzinho [*sic*] gostou da idéia. Em 1985, Miller encontrou um jeito de tensionar estas regras. Até então, Batman já tinha se envolvido em histórias de ficção científica (anos 50), tornado-se um personagem cômico (a infame série de TV dos anos 60) e aos poucos voltara a ter algum *status* de detetive sério (com Denny O’Neil e Neal Adams, nos anos 70). E se nós voltássemos às origens de Batman, à visão de um combatente do crime noturno, violento e pragmático, mais ou menos como ele é apresentado em suas histórias dos anos 30?”<sup>15</sup>.

Batman é um personagem que sofre diversas modificações nas mãos de Frank Miller. Até então, os diferentes autores que assumiram o personagem, desde sua criação, exploraram principalmente as características de detetive ou de lutador marcial.

<sup>15</sup> Disponível em: <http://omelete.com.br/quadrinhos/batman-a-sombra-de-frank-miller/>

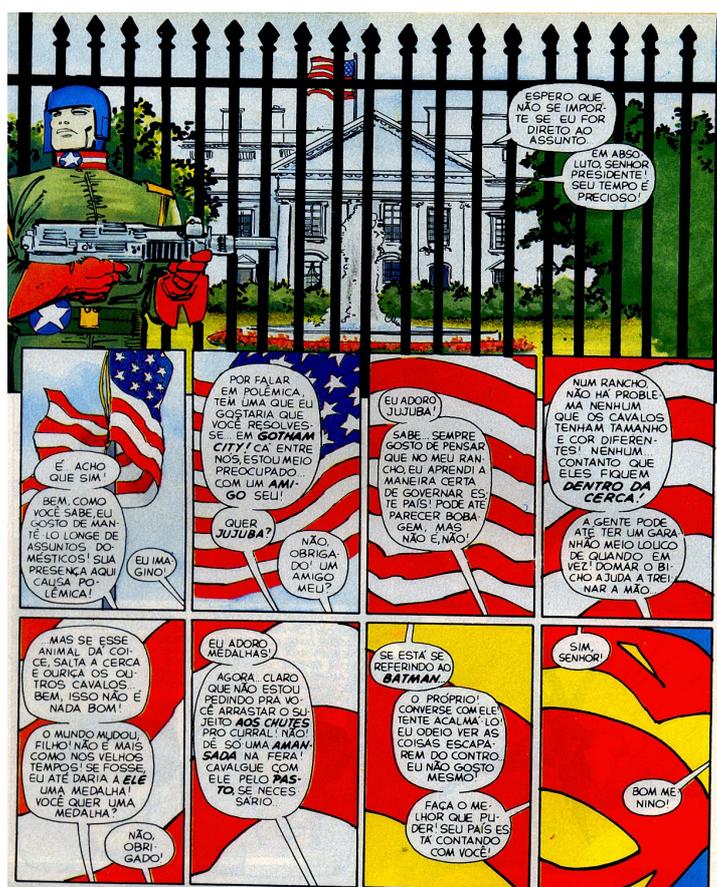
Na década de 1960, em consequência do famoso seriado televisivo, o quadrinho ganhou um tom humorístico, mantendo-se assim por mais de uma década até Neal Adams assumir a prancheta e explorar novamente facetas esquecidas do então super colorido Batman. Os ambientes noturnos voltam a prevalecer, mas ainda assim, suas tramas são superficiais, misturando um pouco de *noir* com “homens de colantes e capa”. A partir disso, Frank Miller altera a personalidade do personagem de forma quase definitiva. *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e, posteriormente, *Batman – Ano Um*, também escrito por Frank Miller, ainda hoje são as principais referências do personagem. Muitas características desses quadrinhos se tornaram enfoques freqüentes nas HQs, tais como o tom quase psicótico de Batman, sua abordagem sempre noturna, as desavenças com Superman. O próprio termo *Cavaleiro das Trevas* se tornou um sinônimo para Batman (KRAKHECKE, 2009: 79).

Batman assume características e posições claras em relação às políticas sociais apresentada nas páginas da HQ. *Batman – O Cavaleiro das Trevas* mostra um quadro social instável, de desamparo ao marginalizados. Isso é expresso em suas páginas pela gangue dos *mutantes*, que tem como membros o “lixo social” que se reúne, apropriadamente, no depósito de lixo. Inicialmente, Batman enfrenta os mutantes, para no final, após derrotar Superman, recrutá-los. O papel dos *mutantes* na HQ, uma vez que se trata de um futuro próximo, é uma possível referência aos resultados das políticas sociais deflagradas pelos governos Reagan, nos Estados Unidos, e Thatcher, na Inglaterra. Políticas essas adotadas em meio a uma crise global, sofrendo as consequências das crises do petróleo e a necessidade de aumento dos gastos militares, que acabou levando a uma redução dos gastos relacionados à seguridade social. O neoliberalismo passa a ser a tônica dos discursos e políticas econômicas e sociais, junto com o aumento do desemprego, principalmente no início da primeira administração Reagan (KRAKHECKE, 2009: 80).

Miller estende sua abordagem não somente a Batman. A caracterização do personagem Superman também é marcante em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Superman representaria diversos ideais estadunidenses em uma única personagem, reforçando alguns mitos fundadores da nação norte-americana. Em seu plano de fundo, um garoto imigrante, que veio de outro planeta, criado no meio rural do estado do Kansas em uma pequena comunidade branca que parte para a grande metrópole para defender “a verdade, a justiça e o modo de vida americano”. Em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, Superman mantém seu papel de mantenedor das instituições. A diferença nesta HQ é que agora as instituições governamentais não mais defendem as tradicionais

causas da liberdade, tornando-se autoritárias e corruptas com um presidente sem escrúpulos (KRAKHECKE, 2009: 83). No enredo da história, o combate ao crime é deixado de lado ou, mais do que isso, deve ser deixado sob responsabilidades das autoridades institucionais. Assim, em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, Superman é uma arma governamental, que representa uma vantagem militar estratégica que pode ser utilizada tanto internamente, no caso de Batman, quanto externamente, no caso da guerra com a União Soviética (KRAKHECKE, 2009: 85).

Figura 04 – Encontro entre Superman e o Presidente dos EUA



(MILLER, 1997, Livro 2: 30)

A capacidade de Miller de trazer (ou resgatar) uma abordagem a um personagem icônico como Batman – e não somente a ele, mas a outros –, bem como pensá-lo e configurá-lo de acordo com a sua época, e servir como um novo ponto de referência para os trabalhos futuros com o personagem, é o que torna seu trabalho com o Homem-Morcego tão significativo para as histórias em quadrinhos. Como diz Érico Assis: “E Batman mudou para sempre. Passou de mais um herói colorido do universo DC para uma figura das sombras, obcecado por sua guerra contra o crime, que fala só o estritamente necessário e pouco interage com outros heróis. Mesmo o desenho animado do início dos anos 90 adotou esta versão do personagem. A nova abordagem resultou em

muitas histórias interessantes - quando nas mãos de roteiristas capazes -, mas nada que chegasse ao nível de Miller. (...) Assim, indo e vindo, Miller continua exercendo sua bat-influência. Não é que Batman não tenha tido criadores notáveis envolvidos com suas milhões de séries, *graphic novels* e minisséries nos últimos 20 anos. Teve, e com ótimas histórias. Mas, desde *Cavaleiro das Trevas*, ninguém começa um roteiro ou página de uma bat-história sem pensar na visão de Frank Miller para o homem morcego. Há 20 anos, todo bat-criador vive à sua sombra”.

### 3 A Guerra Fria em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*

Neste terceiro capítulo, meu objetivo é analisar de que forma, no contexto da Guerra Fria, os conflitos político-ideológicos e militares entre EUA e URSS foram representados na história em quadrinhos *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Nesse sentido, receberão uma atenção especial os conflitos entre as duas potências, o papel dos meios de comunicação – especialmente a televisão –, e a paranóia social estadunidense quanto à guerra nuclear. Ao mesmo tempo, dar-se-á uma especial atenção para o conflito entre os personagens Batman e Superman ao longo da história, uma vez que traduzem duas posições antagônicas, referentes a posturas tanto sociais (Batman) quanto governamentais (Superman) dos EUA. Para tanto, a análise se dará, num primeiro momento, através da apresentação contínua da obra de Miller para, logo após, pontuar na história os momentos que fazem referência ao contexto do conflito.



Figura 05 – Capas da edição brasileira de 1997

*O Cavaleiro das Trevas* inicia retratando uma Gotham City decadente, assolada por uma onda de calor e pela ação criminosa da gangue dos *mutantes*. Os canais de televisão noticiam os efeitos desses fenômenos, e também anunciam o décimo aniversário da última aparição reconhecida do vigilante da cidade, Batman. Um Bruce Wayne na casa dos cinquenta anos e com problemas cardíacos comemora a década de aposentadoria junto com o Comissário James Gordon (que sabe ser o milionário a pessoa que veste o capuz do morcego e prestes também a se aposentar). Na saída do encontro, onde Gordon relembra que foi a morte de Jason Todd (que atuava como Robin) o motivo da aposentadoria, Wayne caminha pelas ruas da cidade e é atacado por membros dos *mutantes*. A situação de violência da cidade e o íntimo (e forçadamente inibido) desejo de retornar às atividades de vigilantismo impelem Wayne a novamente vestir o uniforme de Batman.

A repercussão da volta de Batman e seu combate aos criminosos de Gotham City também é retratada, mostrando as diversas facetas de uma grande metrópole, explorando também a reação da sociedade sobre o retorno do vigilante. O autor utiliza a estratégia de representar, nos quadrinhos, noticiários de TV num esforço em retratar a sociedade moderna. No enredo, as atividades de Batman são debatidas na televisão mostrando a sociedade dividida, alguns a favor e outros contra, sob o argumento que Batman pode ser também a causa da violência, sendo ele o motivo do surgimento de vilões já conhecidos nas histórias do personagem, tal como Coringa e Duas Caras. As declarações de dois habitantes é o melhor exemplo disso:

“- **Batman?** Claro! Eu acho o sujeito fenomenal! Tá batendo nos caras certos... caras que a polícia vem tratando com **mel!** Tomara que os próximos na lista dele sejam os **bichas!**

- Ele me **enoja**. Devemos cuidar dos desajustados sociais com técnicas de reabilitação! É preciso rever... como? Não! Eu nunca morei no centro da cidade!” (MILLER, 1997, Livro Um: 39)

Após derrotar seu antigo inimigo Duas-Caras (como descrito mais acima, na apresentação do personagem), Batman começa a investigar a gangue dos *mutantes*, à procura do seu líder e do local onde seus membros se reúnem – o depósito de lixo da cidade. Paralelamente, a estudante Carrie Kelly, com apenas 14 anos e influenciada pelo retorno de Batman, confecciona para si um uniforme de Robin e começa, sozinha, um

“treinamento” para combater os criminosos (menos perigosos) da cidade. Levando a cabo sua própria investigação, chega ao local de reunião dos *mutantes*. Com o objetivo de obliterar o grupo, Batman utiliza seu veículo (que mais se parece com um tanque de guerra) e intima os membros da gangue a se entregarem. Desafiado pelo líder mutante, o vigilante teria sido morto se não fosse a interferência de Carrie. O confronto chama a atenção da imprensa e da polícia, que acaba prendendo vários membros da gangue *mutante*, entre eles o seu líder. Levando o vigilante de volta ao veículo, ambos retornam à base de operações de Batman, onde este recebe os tratamentos necessários para recuperar-se. Impressionado pela inteligência e coragem da menina, o vigilante faz dela o novo Robin. Inconformados com a prisão do seu líder, os membros da gangue *mutante* prometem assolar Gotham numa onda de violência, colocando a população e as autoridades em estado de alerta. O prefeito tenta dialogar com o líder mutante e tentar entrar em um acordo para poupar a cidade de um ataque, mas acaba morto pelo criminoso na frente do Comissário Gordon. Já recuperado, Batman arquiteta um plano para acabar com a ameaça mutante: com a ajuda de Robin (disfarçada entre os membros da gangue), reúne milhares deles na fossa de esgoto da cidade e, pedindo como um último favor para Gordon, que está às vésperas da aposentadoria, convence-o a libertar o líder do grupo e o conduz até o local onde reuniu a gangue. Seu plano é derrotá-los moralmente, humilhá-los colocando por terra seu maior orgulho – o líder. Após uma luta ferrenha na fossa, o líder mutante é derrotado na frente de seus membros.

As ações de Batman, e a sua repercussão social, não passaram despercebidas pelo governo dos EUA. Ao mesmo tempo em que o Presidente estadunidense se recusa a comentar sobre o vigilante, os membros dos *mutantes* se dividem em várias gangues – uma delas, autodenominando-se *Os Filhos de Batman*, passa a combater a criminalidade da cidade. A partir desse momento, estranhos fenômenos ocorrem na cidade – ventos de grande velocidade, tremores de terra concentrados no centro de Gotham City, um mendigo salvo de ser atropelado por um trem quando o veículo foi repentinamente detido pela frente – que não conseguem (e nem devem) ser explicados pelos meios de comunicação para a população. Sabendo que estes fenômenos estão vinculados ao Superman, Wayne convida-o para uma conversa em sua mansão. Clark Kent (alter-ego do Homem de Aço) aconselha-o a parar com suas ações enquanto Batman, ou acabará tendo de prendê-lo se receber uma ordem para isso. A conversa é interrompida quando o Presidente dos Estados Unidos anuncia, em transmissão direta pela TV, sobre o envolvimento de tropas estadunidenses em combate

direto com forças soviéticas na ilha fictícia de Corto Maltese<sup>16</sup>. O kryptoniano recapitula internamente o que aconteceu com os super-vigilantes:

O **resto** de nós aceitou a situação! Nós reconhecemos o perigo... da **inveja** dos que não são **super-dotados**! **Diana** voltou para o seu povo! **Hal** foi pras estrelas! **Eu** caminhei no fio da navalha por muito tempo... mas  **você**, Bruce... com sua obstinação selvagem... Eles nos matarão se puderem, Bruce! A cada ano, ficam **menores**... e a cada ano nos **odeiam** mais! Eles não devem ser **lembrados** de que **gigantes** caminham sobre a terra! Foi  **você** que eles usaram contra nós, Bruce! Você preferiu o **jogo duro**! Quando os grupos de pais começaram a se queixar e a comissão do Congresso nos convocou pra **depor**... foi  **você** quem deu risada... aquela sua gargalhada assustadora! 'Claro que somos **criminosos**!',  **você** disse! 'Nós sempre fomos! Nós **temos** que ser!'. Quase demos uma **festa** quando  **você** se aposentou! Pena que, na época, ouve aquele problema com  **Oliver**... e o **FBI** acabou envolvido! Lembra porque  **você** se aposentou, Bruce? Não! É claro que não! Foi pelo que aconteceu com  **Jason**! E  **você** está fazendo tudo de novo! Nada importa, a não ser a sua guerra santa!  **Você** provavelmente riu quando chegaram ao **veredicto** sobre o nosso **destino**! Eles me deram uma **licença** para agir... e nos deixaram viver... **anônimos**! Não! Eu não gosto disso, mas tenho que salvar vidas... e a **imprensa** fica calada! Mas agora a **tempestade** está voltando! Eles vão nos caçar outra vez... por  **sua** causa! (MILLER, 1997. Livro três: 18, 27-28, 33, 37).

Após sua derradeira luta contra o vilão Coringa e a crescente responsabilidade atribuída à influência de Batman pela onda de violência em Gotham City, o combate ao vigilante tornou-se uma questão de Estado. Porém, um pronunciamento do Presidente dos EUA informa à população que as tropas soviéticas retiraram-se da ilha de Corto Maltese, mas como retaliação estes atacam a ilha sul-americana com uma ogiva nuclear. O governo envia Superman para desviar o artefato – que não é uma ogiva comum – do seu curso. Com muito esforço, o Homem de Aço arreda o artefato do seu curso original, que acaba explodindo em um deserto; entretanto, não se trata de uma arma nuclear comum, o pulso eletromagnético gerado pela detonação é forte o suficiente para atingir Gotham, fazendo com que todos os instrumentos eletro-eletrônicos deixem de funcionar. A falha dos equipamentos permite aos membros da gangue *mutante* render e assassinar os guardas da delegacia; assim, eles escapam, enquanto um avião se choca contra os prédios da cidade espalhando destruição e histeria entre a população, ao mesmo tempo em que os *Filhos de Batman* planejam “purificar a cidade” pela violência.

À cavalo, Batman vai ao encontro de seus “filhos”, impedindo-os de varrer a cidade. A imposição da sua presença, que gera um reconhecimento de uma figura que merece respeito e autoridade, leva a nova gangue a cavalgar pelas ruas de Gotham com o *Cavaleiro das Trevas* e, juntos, conseguem o que parecia impossível –

<sup>16</sup> O nome da ilha é uma referência à obra em quadrinhos homônima, criada pelo italiano Hugo Pratt na década de 1960. Na obra de Miller, a ilha é uma referência à Cuba.

arregimentar os membros dos *mutantes* para conter a desordem e o caos social instaurados na cidade.

Como efeito da explosão nuclear, os canais de televisão noticiam que uma semana após, o dia ainda não havia amanhecido e o clima muda – nevando em pleno verão. Praticamente todas as grandes cidades dos EUA foram tomadas pela desordem em função dos efeitos da explosão, à exceção de Gotham, graças à intervenção de Batman. O Presidente impôs lei marcial limitada oferecendo auxílio militar às forças policiais contra manifestações de violência e saques. Diante desse cenário, Superman recebe ordens diretas do Comandante em Chefe estadunidense para deter o Homem-Morcego, ao que Kent argumenta dizendo que Batman nunca se renderá com vida. Ao mesmo tempo, o ex-combatente do crime e fugitivo da prisão Oliver Green – o Arqueiro Verde – aconselha Wayne a ser cuidadoso, mas, sabendo que o confronto com Superman é inevitável, pede para que lhe “guarde um pedaço (...), em nome dos velhos tempos”, já que foi Kent quem lhe decepou o braço esquerdo. Assim que Wayne recebe uma mensagem de Kent para um “encontro”, Bruce começa os seus complexos preparativos. Após tropas do exército evacuarem o bairro conhecido como “Beco do Crime”, tem início o confronto entre Batman e Superman. Com o auxílio de Robin (no comando do Bat-móvel) e Oliver (que dispara contra o Homem de Aço uma flecha que contém uma versão sintetizada de Kriptonita – que deixa Superman totalmente vulnerável), Batman consegue vencê-lo, mas então ele cai. Como parte do seu plano, simula um ataque cardíaco para fazer a todos crerem na sua morte; na seqüência, a sua mansão é destruída, sua fortuna desaparece e a identidade secreta do vigilante é noticiada em todos os jornais, juntamente com o final da sua carreira e sua morte. Mas Kent consegue perceber a morte simulada de Wayne, durante o seu funeral. Após ser desenterrado, Wayne conduz, através de galerias de cavernas, antigos *mutantes*, bem como Robin, planejando um recomeço e o futuro na luta contra o crime.

Vejamos agora como as questões selecionadas estão representadas em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*.

### **3.1 Um produto do seu tempo: Estados Unidos, União Soviética, paranóia nuclear e comunicação em de massa**

Como coloca Krakhecke, A década de 1980, como observado no capítulo anterior, foi um período de acirramento das relações entre Estados Unidos e União

Soviética. A política estadunidense, encabeçada pelo governo Reagan, visava recuperar a liderança mundial norte-americana, fragilizada por fatores que expressavam derrotas políticas como, por exemplo, o aumento da influência soviética no continente africano (com a descolonização), e militares, como a Guerra do Vietnã (na década anterior), além do avanço do comunismo no Terceiro Mundo (caso do Camboja com o Khmer Vermelho, e de Moçambique). De certa forma, a administração Reagan foi uma resposta à perda de influência e aliados por parte da política externa da administração Carter (Irã, Nicarágua, Filipinas, etc.). Com Reagan os EUA também buscaram restaurar sua economia, então em crise, através da redução da proteção social, da diminuição de impostos sobre grandes fortunas e indústrias e, especialmente, do incremento da indústria bélica, principalmente de alta tecnologia, focada em armas estratégicas, mísseis balísticos, submarinos e foguetes de longo alcance (KRAKHECKE, 2009: 90-91).

Entretanto, mesmo que durante a I e a II Guerras Mundiais os investimentos em tecnologia militar por parte da União Soviética pudessem competir diretamente com a produção estadunidense, o mesmo não ocorre após a Grande Guerra. Como bem coloca Eric Hobsbawm em *A Era dos Extremos*:

A histeria em Washington não se baseava, claro, num raciocínio realista. Em termos reais, o poder americano, ao contrário de seu prestígio, continuava decisivamente maior que o soviético. Quanto às economias e tecnologias dos dois campos, a superioridade ocidental (e japonesa) superava qualquer cálculo. Os soviéticos, rudes e inflexíveis, podiam com esforços titânicos ter construído a melhor economia da década de 1980 em qualquer parte do mundo (...), mas de que adiantava à URSS o fato de que em meados da década de 1980 ela produzia 80% mais aço, duas vezes mais ferro-gusa e cinco vezes mais tratores que os EUA, quando não se adaptara a uma economia que dependia de silício e software? Não havia absolutamente indício algum, nem probabilidade, de que a URSS queria uma guerra (a não ser, talvez, contra a China), quanto mais que estivesse planejando um ataque militar ao Ocidente. Os febris roteiros de ataque nuclear que vinham da publicidade governamental e dos mobilizados adeptos da Guerra Fria ocidentais, no início da década de 1980, eram gerados por eles mesmos. Na verdade tiveram o efeito de convencer os soviéticos de que um ataque nuclear preventivo do Ocidente à URSS era possível, ou mesmo — como em momentos de 1983 — iminente (...), e de provocar o maior movimento de massa pela paz anti-nuclear na Europa de toda a Guerra Fria, a campanha contra a instalação de mísseis de novo alcance naquele continente (HOBSBAWM, 1995: 242-243).

Em relação aos Estados Unidos, Hobsbawm coloca que a política do governo do presidente Ronald Reagan só pode ser entendida como uma tentativa de varrer a mancha da humilhação sentida demonstrando a inquestionável supremacia e invulnerabilidade dos EUA, se necessário com gestos de poder militar contra alvos imóveis, como a invasão da pequena ilha caribenha de Granada (1983), o maciço ataque

aéreo e naval à Líbia (1986), e a ainda mais maciça, e sem sentido, invasão do Panamá (1989). Ou seja, ao contrário da corrida armamentista da pós-segunda guerra, em que os soviéticos conseguiram manter uma paridade com os EUA após desenvolverem seu próprio arsenal atômico, nesse novo contexto, a URSS não teria como acompanhar o crescimento bélico dos Estados Unidos. Efetivamente, a URSS não teria como desenvolver, por exemplo, um extenso sistema de defesa antimíssil que tornaria as armas nucleares obsoletas – o que, de certa forma, garantiria o sucesso da política externa adotada por Reagan. Quanto aos EUA, ainda, visando dificultar o avanço socialista no mundo, apoiaria, mesmo que de forma indireta, toda e qualquer forma de resistência local aos governos de cunho socialistas através da estratégia das *guerras de baixa intensidade*, como nos casos do apoio aos Contras, na Nicarágua, ou dos grupos religiosos, como o Talibã, no Afeganistão.

Em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, a tensão entre EUA e URSS foi retratada a partir de uma invasão soviética à ilha fictícia de Corto Maltese, conforme o detalhe abaixo que retrata um noticiário da TV.

**Figura 06 – Invasão soviética a Corto Maltese**

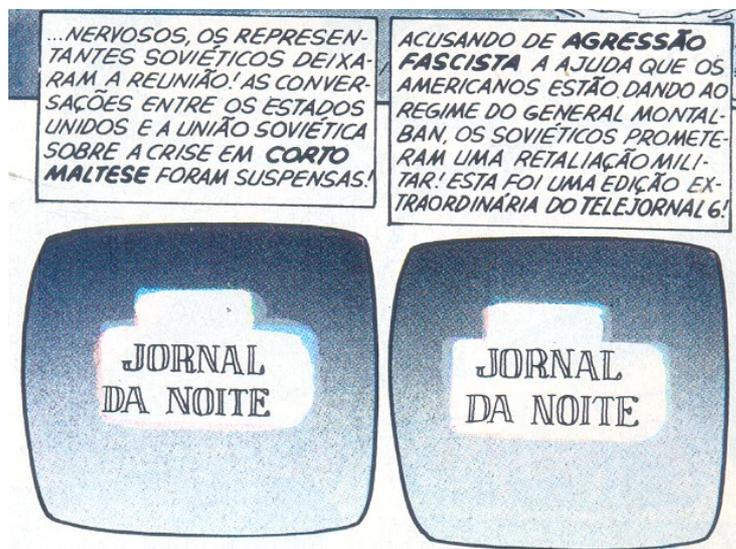


(MILLER, 1997, Livro 2: 39)

Mais adiante, os acontecimentos na ilha de Corto Maltese voltam a ser destaque nos jornais televisivos, quando, no terceiro volume da obra, é noticiado pelo

“Jornal da Noite” o desentendimento entre as potências devido à ajuda estadunidense na manutenção de um governo amigo na região:

**Figura 07 – Tensão entre URSS e EUA em Corto Maltese.**



(MILLER, 1997, Livro 3: 11)

Nesses exemplos, como bem frisa Krakhecke, utilizando-se de transmissões televisivas nas HQs para referir-se ao ambiente de tensão entre EUA e URSS, Frank Miller representa as constantes desavenças entre as potências: estas formas de confrontação foram comuns durante toda a Guerra Fria, como por exemplo, os constantes altercados entre seus representantes no conselho de segurança da ONU, com o uso constante do poder de veto de cada nação para impedir ações da nação inimiga. Além disso, este comunicado do “Jornal da Noite” também é uma possível representação, na HQ, das constantes interferências dessas potências no chamado Terceiro Mundo – em muitos casos, o conflito de interesses entre as potências tencionava as relações entre EUA e URSS (KRAKHECKE, 2009: 94).

Nesse sentido, como vimos, pode se dizer que os discursos de ambas as superpotências sobre a Guerra Fria são similares, apenas os sentidos inversos. Ainda sobre o Afeganistão, Hobsbawm disse que os EUA “preferiram ou escolheram ver a jogada soviética como uma grande ofensiva militar dirigida contra o ‘mundo livre’” (HOBSBAWM, 1995: 464), embora aquele país já estivesse sob influência soviética desde os anos 1950. Cada ato de intervenção no chamado Terceiro Mundo era considerado uma agressão direta pela outra superpotência, e requeria uma resposta. Retomando o exemplo da ilha de Corto Maltese, de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, pode se dizer que esta também poderia ser uma referência à ilha de Granada, que sofrera uma intervenção militar estadunidense em 1983, com o objetivo de enfrentar uma

suposta revolução de viés socialista, para barrar o avanço do chamado “perigo vermelho”.

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

Assim, durante a década de 1980, o perigo de uma possível expansão soviética alarmava o ocidente, o que seria reforçado pela queda de diversos governos aliados dos EUA, como por exemplo, a Nicarágua. Sobre esse contexto, diz Hobsbawm que “o próprio fato de a URSS não mais aceitar seu confinamento regional pareceu aos adeptos da Guerra Fria americanos uma prova clara de que a supremacia ocidental poderia acabar, se não fosse reafirmada por uma demonstração de força” (HOBSBAWM, 1995: 243). Assim, seguindo a lógica de que a Guerra Fria seria um jogo de “soma zero” (Idem, p. 439), em que o avanço de uma das partes representa uma derrota para a outra, a intervenção soviética no Afeganistão poderia ser veiculado, pelo governo dos EUA, como um ato de agressão de extrema gravidade, salientado, ainda, por ser a primeira vez que o exército soviético saía de suas fronteiras desde o fim da Segunda Guerra Mundial.

O acirramento das relações entre Estados Unidos e União Soviética nunca resultou em uma guerra aberta entre as duas potências. Ao contrário, apesar deste clima de forte tensão entre as potências, a partir de meados dos anos 1980, durante o segundo mandato de Reagan e a ascensão de Gorbachev como chefe de Estado da URSS, inicia-se uma nova fase de distensão e de retomada do diálogo entre as superpotências, marcado inclusive por iniciativas de abertura política e econômica, seguidas pelo inesperado e rápido colapso da União Soviética (HOBSBAWM: 1995). Ainda assim, porém, deve se observar que esta retomada do diálogo não foi capaz de

apagar entre os estadunidenses as suas desconfianças de uma possível ameaça comunista.

O que se percebe em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, dado o cenário de incertezas que se vivia acerca das relações entre as duas super-potências, refere-se a este momento não somente pelos fatos que se sucederam – uma vez que a temida (e às vezes dada por certa) guerra não se concretizou –, mas sim a partir daquilo que muitos temiam ser a pior das consequências da Guerra Fria: um confronto direto entre EUA e URSS. Sendo esse um temor constante na vida da sociedade daquele momento, o que vemos na obra de Miller são algumas características na forma de representar o que, no momento, parecia ser uma inevitável guerra que culminaria num conflito atômico em escala global. Abaixo, a representação dos rumores e medos de uma possível guerra nuclear:

Figura 08 – Possibilidade do emprego de armas nucleares.



(MILLER, 1997, Livro 3: 16).

Aqui, portanto, observa-se que, mais uma vez, Miller usa a televisão para informar ao leitor o suposto papel defensivo das armas nucleares. Nesse sentido, este aparente emprego defensivo das armas nucleares por parte dos Estados Unidos em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* representaria, por exemplo, o papel de persuasão – no

sentido de barrar qualquer plano de avanço inimigo – que as armas nucleares tinham durante a década de 1980. Esta forma de convencimento, em diversas vezes ao longo da Guerra Fria, foi eficaz para barganhar acordos ou mesmo para evitar que outra potência atuasse fora de sua área de influência. Esta passagem representa assim, o papel “estagnador” que as armas nucleares tinham, pois seu propósito principal ainda era evitar a confrontação, uma vez que o adversário, caso executasse um ataque, sofreria uma retaliação de mesma proporção (CIRINCIONE: 2007 *apud* KRAKHECKE, 2009: 101).

Embora em seu discurso o governo dos Estados Unidos justifique suas ações bélicas sempre a partir do uso de critérios defensivos, Fabrício Ávila, ao analisar estas mesmas ações, utiliza-se do conceito de preempção que o autor define da seguinte forma: “enquanto a prevenção lida com a antecipação de média e longa duração, a preempção lida com eventos que são de curto prazo ou iminentes’ (...). Ou seja, este ataque preemptivo seria uma espécie de resposta antecipada dos EUA a um ataque que se pretendia fazer a ele, não dando tempo ao inimigo para executá-lo” (KRAKHECKE, 2009: 103). Na obra de Miller, este caráter está colocado de forma direta e simples, novamente quando um telejornal cobre os acontecimentos referentes a um fictício senador Noches.

**Figura 09 – Senador pede por ataque nuclear a Corto Maltese**



(MILLER, 1997, Livro 3: 30)

O próximo momento nessa análise é a guerra aberta e o confronto direto entre as nações beligerantes, que é o aspecto mais rico em se tratando de Guerra Fria na obra de Miller. Apesar de nunca ter ocorrido tal confronto, que hoje é avaliado retrospectivamente como improvável pelos especialistas e estudiosos do período, tal possibilidade era uma abordagem constante na literatura em geral, e nas HQs em particular. Em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, a televisão é uma vez mais utilizada para mostrar o anúncio do presidente norte-americano sobre a invasão de Corto Maltese, em que se observa um presidente familiarizado com os meios de comunicação, numa provável referência ao presidente Reagan, que anos antes era ator de cinema, como se pode ver abaixo:

**Figura 10 – Presidente dos EUA anuncia guerra contra aURSS.**



(MILLER, 1997, Livro 3: 17)

Como se pode observar na fala do presidente americano, na qual Miller adota um tom irônico, a “causa da liberdade” seria o motivo de fato para a guerra. O presidente afirma que não utilizará armas nucleares, mas, como pode se observar na mudança do primeiro quadro, da cena do presidente, para o segundo – que é uma cena

em que Superman se encontra com Batman – no momento em que Superman, devido a seus inúmeros poderes sensoriais como a super-audição, ouve a transmissão do presidente, se desloca para o cenário da guerra. Nesse sentido, como observamos no capítulo anterior, sendo Superman um representante, entre outras coisas, da superioridade militar norte-americana, o presidente dos Estados Unidos ao afirmar que envia como aliado alguém “tão bom quanto Deus” – Superman – passa ao leitor a idéia de que os EUA enfrentariam os soviéticos com toda capacidade militar, e isto seria decisivo para a vitória militar americana em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*.

Logo em seguida, novamente a televisão noticia o que poderia ser o uso de um artefato nuclear na ilha de Corto Maltese.

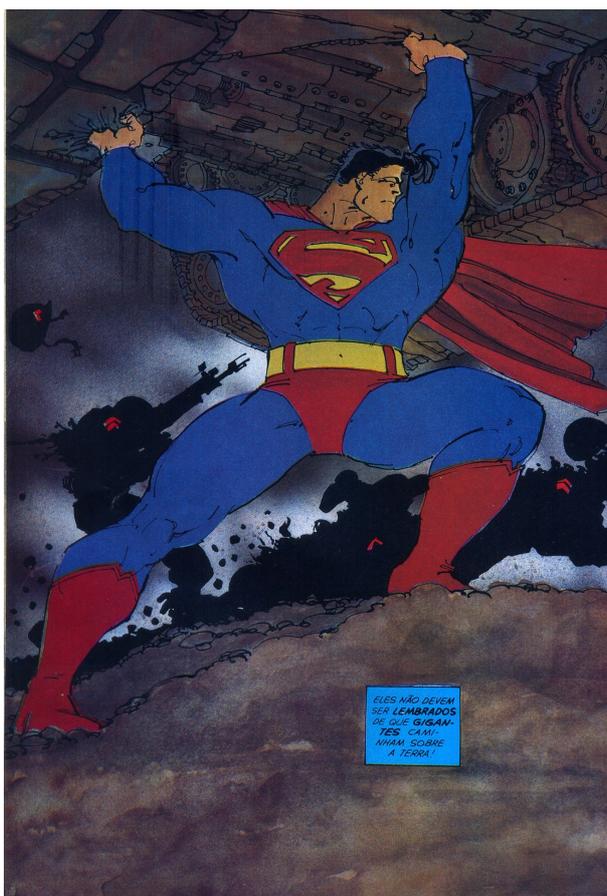
Figura 11 – Dúvida sobre um possível ataque nuclear a Corto Maltese.



(MILLER, 1997, Livro 3: 19-20)

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

**Figura 12 – Superman enfrentando tropas soviéticas**



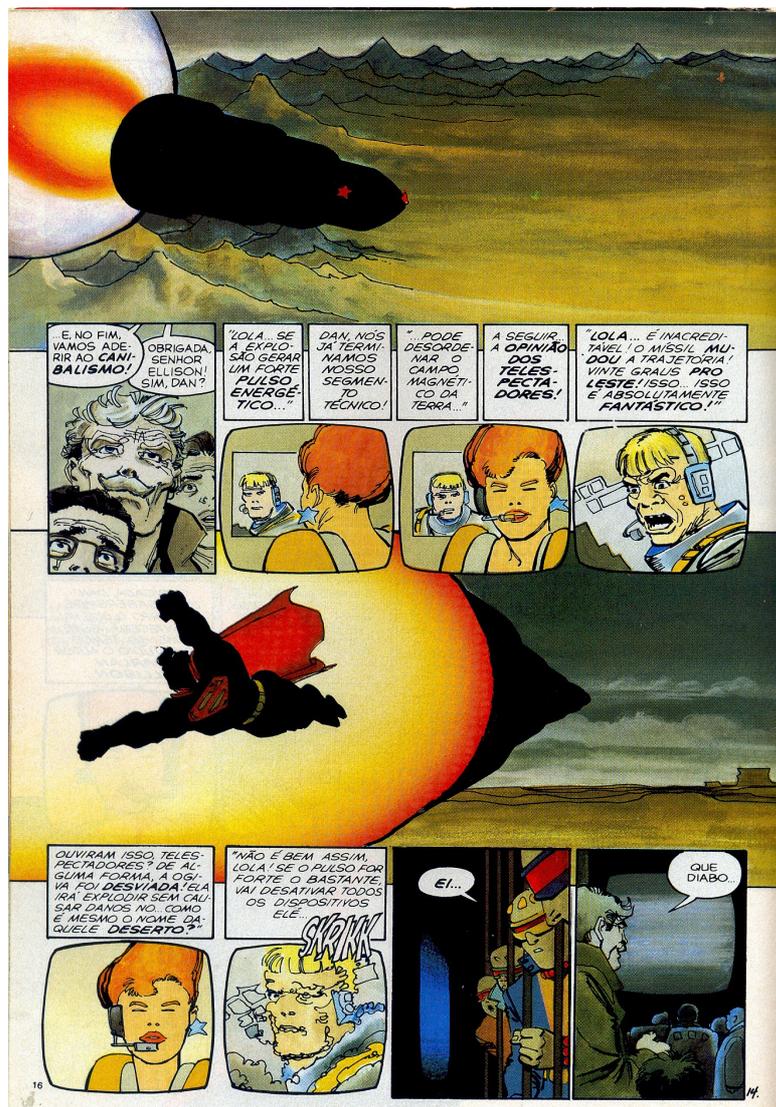
(MILLER, 1997, Livro 3: 28)

Nesta próxima imagem, Superman é tratado explicitamente como uma arma nas falas do presidente dos Estados Unidos. Mas que tipo de arma ele representaria? Superman aqui atua tal qual se pretendia que atuasse o Strategic Defense Initiative - SDI<sup>17</sup>, que se constituía na monitorização por meio de satélites de qualquer foguete e eliminação deste antes que atinja o alvo. O SDI, popularmente conhecido como Projeto Guerra nas Estrelas, ganhou força durante o governo Reagan e, segundo Gaddis, não apenas congelaria as armas nucleares adversárias, como as tornaria impotentes e obsoletas. Segundo o autor, o desenvolvimento de tal tecnologia daria uma vantagem militar sem precedentes a quem estivesse protegido sob o escudo de satélites e, além disso, seria baseado em alta tecnologia da qual apenas os EUA seriam possuidores. “Ainda assim, teria sido utilizado mais como uma forma de pressionar as autoridades soviéticas, utilizado mais como um blefe, pois 'the United States was years, even decades, away from developing a missile defense capability'<sup>17</sup>(GADDIS: 2005. P. 227). Ainda assim, como o enredo de *Batman – O Cavaleiro das Trevas* se passa em um

<sup>17</sup>Tradução livre: os Estados Unidos estavam anos, ou mesmo décadas, longe de desenvolver uma capacidade defensiva de mísseis



Figura 14 – Superman neutralizando ogiva nuclear soviética.



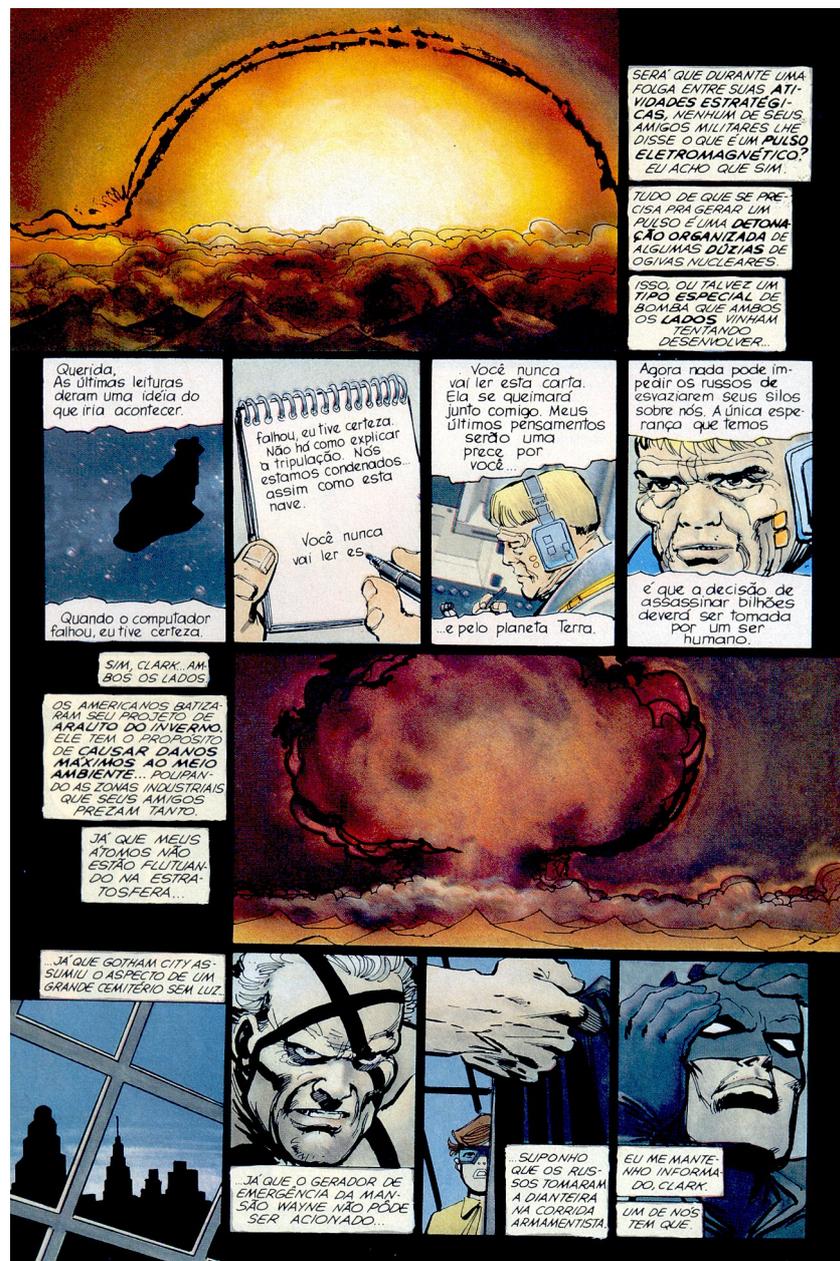
(MILLER, 1997, Livro 4: 16)

Conforme o enredo, e o que se percebe pela figura, Superman obtém um sucesso parcial ao desviar o foguete de seu alvo principal. Mas a explosão de uma ogiva atômica é por si só desastrosa, não importando o alvo: mesmo não atingindo o alvo, trará efeitos colaterais danosos, como, por exemplo, o pulso eletromagnético resultante da explosão atômica e que derruba um avião em meio à cidade de Gotham.

O uso de artefatos nucleares, caso os EUA e a URSS realmente tivessem levado suas disputas às “vias de fato”, teria produzido uma destruição e crise mundial sem precedentes; provavelmente, geraria a resultante da provável destruição das chamadas superpotências e da ordem mundial estabelecida na época. Agora, veremos o tema do apocalipse nuclear representado em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*.

Na obra de Miller, as representações do apocalipse nuclear remetem-nos às conseqüências do uso das armas nucleares, uma vez que na HQ uma bomba nuclear é utilizada de fato pelos soviéticos. Apesar de desviada do seu curso pelo Superman, as conseqüências geradas pelo pulso eletromagnético são nefastas, como podemos observar no trecho a seguir, que mostra o momento da detonação do artefato, acompanhado por um repórter que fazia a cobertura do confronto entre EUA e URSS em Corto Maltese e acaba sendo atingido:

Figura 15 – Momento da detonação do artefato Arauto do Inverno

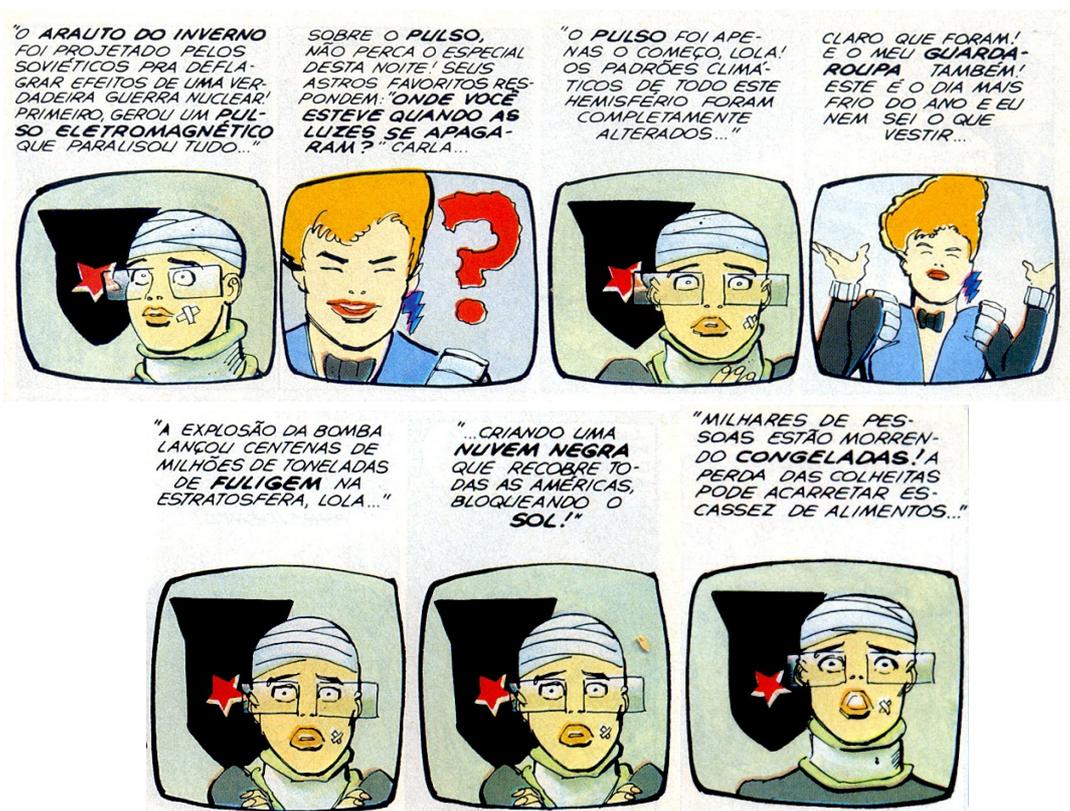


(MILLER, 1997, Livro 4: 18)

Aqui, os efeitos da detonação do artefato “Arauto do Inverno” e suas conseqüências estão bem representadas, já que se trata de um equipamento com poder de destruição diferenciado com o propósito de causar máximos danos ambientais e ainda alterações drásticas no clima de toda região do impacto.

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

**Figura 16 – Efeitos climáticos da guerra nuclear.**



(MILLER, 1997, Livro 4: 35)

O que está retratado na obra de Miller são os possíveis efeitos conseqüentes de uma guerra nuclear: o inverno nuclear teria origem a partir da detonação de múltiplos artefatos nucleares, que formariam uma densa nuvem de poeira que bloquearia o calor solar, e esta condição poderia se manter durante muito tempo após as explosões.

### 3.2 Contendo os problemas internos: Superman X Batman

Nas últimas páginas de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, verifica-se que não há vencedor da Guerra Fria. Os soviéticos são derrotados em Corto Maltese e de lá se retiram, mas os Estados Unidos sofrem uma retaliação à altura; o mundo, em si, piorou, em consequência da insegurança mundial e da explosão do “Arauto do Inverno”.

Assim, os momentos finais da HQ são marcados pelo retorno de Superman, que deve fazer Batman parar de atuar em Gotham City, uma vez que ele arregimenta todos os excluídos da cidade, como os remanescentes da gangue Mutante, e assume o controle dela. Este confronto entre Superman, defensor do governo americano, a serviço do presidente, e Batman, um rebelde contra o sistema que levou sua cidade à completa degeneração, pode ser entendido como um confronto entre a política estadunidense, representada pela Doutrina Reagan, e todos aqueles que possuem idéias contrárias a ela, no qual, como podemos ver, mesmo o lado aparentemente mais fraco, no caso Batman, consegue vencer na HQ, graças ao enfraquecimento dos poderes de Superman, pois este esteve no epicentro da explosão nuclear. Mas este enfraquecimento também poderia ser entendido como o enfraquecimento daquilo que ele defendia – o governo norte-americano e suas políticas – como pode ser visto a seguir:

Figura 17 - O último confronto: Batman X Superman



(MILLER, 1997, Livro 4: 44-45)

Conforme a figura acima e as declarações de Batman sobre a postura assumida por Superman, bem como as críticas que o Homem de Aço faz ao vigilante de Gotham, o que se percebe não é apenas um antagonismo de posicionamentos políticos referentes ao governo Reagan. O que percebemos, ao longo de toda a história, são críticas por parte de ambos os personagens em relação às posturas do outro. Por um lado, Batman manifesta e condena Superman por este não tomar posição quando as situações do país e do mundo declinaram e o cenário dos EUA e global se encaminhava para uma crise geral: eles, os super-heróis, poderiam ter tomado as rédeas da situação e ter evitado que o atual cenário acontecesse. Por sua vez, Superman culpa Batman e a sua cruzada obsessiva contra a criminalidade, pelo destino dos demais super-personagens do seu universo ficcional e pela sua influência na onda de violência da cidade de Gotham, bem como pelas decisões que foi “obrigado a tomar” (à exemplo do que aconteceu com Oliver Green, o Arqueiro Verde, que teve seu braço decepado) e pelo fato de que teve de intervir por ordem do governo dos EUA para tirar Batman de circulação.

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

## CONCLUSÕES

Ao final deste curto trabalho, creio que foi possível atingir os objetivos propostos e responder à questão que norteou esse estudo: como a Guerra Fria, e quais elementos desta, estão representados na história em quadrinhos *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller? De maneira geral, acho plausível afirmar que a HQ representa a Guerra Fria através de uma crítica à política estadunidense definida pela chamada Doutrina Reagan, mostrando em suas páginas uma condenação a essa política pela ilustração de uma guerra aberta entre Estados Unidos e União Soviética, em que, de uma forma ou de outra, todos sofreriam prejuízos com o uso dos artefatos nucleares.

Creio que também seja possível colocarmos aqui algumas conclusões. Talvez uma das principais contribuições deste trabalho tenha sido a inclusão de uma fonte muito rica e pouco utilizada pelos historiadores em geral: as histórias em quadrinhos. No campo da historiografia, como colocado anteriormente, não se entende mais como fonte de estudo apenas os documentos oficiais, uma vez que uma grande gama de novas propostas de pesquisa se abriu dentro do campo, o que acabou permitindo a apropriação de conceitos de outras áreas, como a história cultural, para diversificar suas formas de análise e objetos de pesquisa. No campo dos Estudos Culturais, grandes contribuições possibilitaram o uso de diversas novas fontes que foram ganhando crédito entre os historiadores, como o estudo das representações, por exemplo, e a literatura. Assim sendo, segundo as perspectivas apresentadas por Will Eisner e Scott McCloud, as histórias em quadrinhos utilizam símbolos ilustrados para expressar idéias, ou seja, representar nossa realidade. Podemos assim concluir que as histórias em quadrinhos são uma forma de literatura e podem ser utilizadas como fonte para o historiador, contribuindo com interpretações relevantes do mundo em diversas facetas, como a política, o que evidenciamos ao longo deste trabalho.

Também é possível observar, como bem salienta Krakhencke, que as HQs de super-heróis foram marcadas pelas políticas adotadas ao longo da Guerra Fria, seja com a adoção de um código de censura, conseqüente de uma perseguição aos quadrinhos ocorrida em meados da década de 1950 aos moldes da chamada “caça as bruxas”, seja com a exaltação da indústria científico-militar na década seguinte. Ainda, outros gêneros de quadrinhos, como o *underground*, por exemplo, influenciaram largamente as HQs de um modo geral, tanto nas alterações no mercado de quadrinhos

com novas formas de produção e de distribuição, quanto com o conteúdo feito para um público adulto que logo se tornaria o principal consumidor de quadrinhos. As histórias em quadrinhos, especialmente as de super-heróis, sempre estiveram relacionadas com seu contexto político, representando sua época pelo olhar de seus autores – e a obra de Miller é um dos exemplos mais notáveis disso. É claro que houve uma evolução na maneira como as HQs de super-heróis percebem o mundo. Enquanto durante a Segunda Guerra Mundial todos os quadrinhos mostram os super-heróis enfrentando vilões nazistas, substituídos pelos comunistas na Guerra Fria, na década de 1980 parece que o maniqueísmo perde força, dando lugar a interpretações mais críticas, como na HQs analisada.

Aqui também se abre uma perspectiva para futuras pesquisas – analisar como as revistas seriadas mensais representam a Guerra Fria, podendo assim analisar melhor o alinhamento político das editoras, uma vez que, como vimos, o mesmo transparece com mais rigor dentro das edições mensais. Uma das principais dificuldades para estudar as HQs mensais é que poucas foram reimpressas e não existe museus ou acervos públicos de quadrinhos, sendo necessário recorrer a colecionadores ou adquirir coleções inteiras, um trabalho árduo e difícil de se concretizar.

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

## REFERÊNCIAS

- BENTO, Alexandre Rosa. *Das Propostas Fantásticas do Urbanismo até as Cidades Imaginárias Desenhadas para a Revista de História em Quadrinhos Heavy Metal*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul: Faculdade de Arquitetura. Porto Alegre, 2008.
- BORGES TEIXEIRA, Níncia Cecília Ribas; SOUZA CORREA, Wyllian Eduardo. *Watchmen e o Discurso Distópico do “Bem Maior”*. Fênix – Revista de História e Estudos Culturais. Vol. 6, nº 2, Ano VI, Abril/Maio/Junho de 2009. Disponível em: [www.revistafenix.pro.br](http://www.revistafenix.pro.br)
- BUSCH, Fernando Augusto Ferraz; VOGELMAN, Lucas Graebin. *A Evolução do Design do Personagem Batman nas Histórias em Quadrinhos*. VI Fórum de Pesquisa e Extensão da ULBRA. Carazinho: ULBRA, 2008.
- COMA, Javier (org.) *Historia de los Comics*. Vol. III. Barcelona: Toutain Editor, 1984.
- \_\_\_\_\_. *Los comics. Una arte del siglo XX*. Barcelona: Punto Omega, 1978.
- COUPERIE, Pierre; DESTEFANIS, Proto; FRANÇOIS, Edouard; HORN, Maurice; MOLITERNI, Claude; TALABOT, Gerald Gassiot. *História em Quadrinhos & Comunicação em Massa*. São Paulo: Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, 1970.
- DORFMAN, Ariel; e MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald: comunicação de massas e colonialismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- DORFMAN, Ariel; JOFRÉ, Manuel. *Super-Homem e seus amigos do peito*. Tradução: Robert Moses Pechman e Felipe Doctors. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- EINSNER, Will. *Quadrinhos e a Arte Seqüencial*. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- HOBBSAWM, Eric. *A Era dos Extremos: o breve século XX (1914-1991)*. São Paulo: Cia das Letras, 1995.
- JARSEN, René Gomes Rodrigues. *História das Histórias em Quadrinhos*. Revista História, imagem e narrativa. No 5, ano 3, setembro/2007. Disponível em <http://www.historiaimagem.com.br/>
- KRAKHECKE, Carlos André. *Representações da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos Batman – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen (1979-1987)*. Dissertação de Mestrado. Pontífice Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2009.
- MARNY, Jacques. *Sociologia das Histórias aos Quadrinhos*. Porto: Livraria Civilização, 1970.
- MOYA, Álvaro (org.). *SHAZAN!* São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.
- NEVES, Luiz Felipe Baêta (org.). *O Paradoxo do Coringa e o jogo do Poder & Saber*. Rio de Janeiro: Edições Achiamé Ltda., 1979.

OLIVEIRA, Gêisa Fernandes D'. *Cultura em quadrinhos : reflexões sobre as histórias em quadrinhos na perspectiva dos estudos culturais*. In: Alceu : revista de comunicação, cultura e política. Rio de Janeiro Vol. 4, n.8 (jan./jun. 2004), p. 78-93.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. *A arte dos "quadrinhos" e o literário: a contribuição do diálogo entre o verbal e o visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura*. Tese de Doutorado. São Paulo: USP, 2008.

OLIVEIRA, Luísa de. *A Jornada do Herói na Trajetória de Batman*. Boletim de Psicologia, 2007, Vol. LVII, nº 127. São Paulo, 2007.

THOMÉ, Luciano Quednau. *As representações do europeu e do africano em Tintim no Congo*. Trabalho de Conclusão de Curso. Porto Alegre: UFRGS, 2008.

### Referências da internet.

<http://www.batmanatrajetoria.hpg.ig.com.br/> - Diversas referências acerca do universo ficcional do personagem Batman (acessado em outubro de 2010).

<http://omelete.com.br> Texto de Érico Assis (acessado em outubro de 2010).

<http://reviewstl.com> – Capa da primeira edição de *Action Comics*. (acessado em outubro de 2010)

<http://robot6.comicbookresources.com> – Capa da edição 27 da revista *Detective Comics* (acessado em outubro de 2010).

<http://thegraphicnovels.com> – Capa da primeira edição de *Captain America* (acessado em outubro de 2010).

<http://www.wikipedia.com.br> – Diversas referências sobre personagens, títulos e edições de revistas (acessado em outubro-novembro de 2010).

### Revistas

MILLER, Frank. MAZZUCHELLI, Frederico. *Batman – Ano Um*. São Paulo: Panini, 2005. Disponível em [http://www.4shared.com/file/58567966/d847a7e0/Batman\\_-\\_Ano\\_Um.html](http://www.4shared.com/file/58567966/d847a7e0/Batman_-_Ano_Um.html)

MILLER, Frank. *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. São Paulo: Editora Abril S.A., 1997. 4v.

MOORE, Alan. BOLLAND, Brian. *Batman – A Piada Mortal*. São Paulo: Opera Graphica, 2002. Disponível em [http://www.4shared.com/file/5746906/528c479e/batman\\_-\\_a\\_piada\\_mortal.html?s=1](http://www.4shared.com/file/5746906/528c479e/batman_-_a_piada_mortal.html?s=1)

MOORE, Alan. GIBBONS, Dave. *Watchmen*. São Paulo: Editora Panini S.A, 2009. 2vS.