

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA SOCIAL

RODRIGO APARECIDO DE ARAÚJO PEDROSO

Estados Distópicos da América:  
O futuro dos EUA nas histórias em quadrinhos  
(1983-1999)

**VERSÃO CORRIGIDA**

SÃO PAULO

2020

RODRIGO APARECIDO DE ARAÚJO PEDROSO

Estados Distópicos da América:  
O futuro dos EUA nas histórias em quadrinhos  
(1983-1999)

Tese apresentada à Faculdade de Filosofia  
Letras e Ciências Humanas da Universidade  
de São Paulo para a obtenção do título de  
Doutor em História Social  
Área de concentração: História Social

Orientador: Prof. Dr. Marcos Antonio da Silva

**VERSÃO CORRIGIDA**

São Paulo

2020

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação  
Serviço de Biblioteca e Documentação  
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

P371e                      Pedroso, Rodrigo Aparecido de Araújo  
Estados Distópicos da América: O futuro dos EUA nas histórias em quadrinhos (1983-1999) / Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso; orientador Marcos Antonio da Silva. - São Paulo, 2020.

237 f.

Tese (Doutorado)- Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.

Departamento de História. Área de concentração: História Social.

1. História dos Estados Unidos. 2. Distopia. 3. Histórias em quadrinhos. 4. Política. 5. Cultura. I. Silva, Marcos Antonio da, orient. II. Título.



fflch

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS

**ENTREGA DO EXEMPLAR CORRIGIDO DA DISSERTAÇÃO/TESE**

**Termo de Ciência e Concordância do (a) orientador (a)**

**Nome do (a) aluno (a):** Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso

**Data da defesa:** 25/11/2020

**Nome do Prof. (a) orientador (a):** Marcos Antonio da Silva

Nos termos da legislação vigente, declaro **ESTAR CIENTE** do conteúdo deste **EXEMPLAR CORRIGIDO** elaborado em atenção às sugestões dos membros da comissão Julgadora na sessão de defesa do trabalho, manifestando-me **plenamente favorável** ao seu encaminhamento e publicação no **Portal Digital de Teses da USP**.

São Paulo, 18/01/2021



---

(Assinatura do (a) orientador (a))

PEDROSO, Rodrigo Aparecido de Araújo.

Estados Distópicos da América

Tese apresentada à Faculdade de Filosofia  
Letras e Ciências Humanas da Universidade  
de São Paulo para a obtenção do título de  
Doutor em História Social

Banca Examinadora

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos que, de alguma forma, me ajudaram e apoiaram na realização dessa pesquisa. Em primeiro lugar ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pela bolsa que possibilitou o melhor desenvolvimento desta pesquisa.

Ao meu orientador, Marcos Antonio da Silva, por acreditar e apoiar essa pesquisa. À minha amiga e orientadora, Lilian Grisolio, nem sei como agradecer toda a ajuda que você me deu. Ao professor Julio Cesar Pimentel Pinto Filho, muito obrigado por ter me cedido uma de suas vagas. Ao professor Sean Purdy, pelos conselhos e indicações para a melhoria deste trabalho. À professora, Elizabete Sanches Rocha.

Aos meus colegas da escola municipal, “Dr. Rabindranath Tagore”, obrigado pelo apoio. Aos meus amigos e amigas: Daniel (Cuco), Rebeka G. Dias, Eduardo (Duzão), Anderson (Dino), Rodrigo (Leprechaun), Adriana Lima (Dri), Julia Benedini, Camila Petroni, Mailce, Flávia, Verônica, Renata, Marisa Vitale, Letícia Almeida (muito obrigado pela revisão) e Cleiton. Aos meus amigos historiadores de quadrinhos, Márcio Rodrigues, Iberê, Victor Callari e Sávio Lima. À Anne Quiangala pela ajuda bibliográfica no terceiro capítulo. Lígia (muito obrigado pela revisão final) e Ito (thanks for the abstract).

A todas as pessoas que se dão ao trabalho de digitalizar histórias em quadrinhos, antigas e novas, e depois as compartilham, gratuitamente, na internet. Sem esse trabalho anônimo esta pesquisa não seria realizada do jeito que foi. A todas as bandas de Death e Heavy Metal que me proporcionaram a trilha sonora adequada para o desenvolvimento desta pesquisa.

Por fim, um agradecimento especial à minha família, que sempre me apoia. E à minha esposa, Suryah, por todo seu apoio, carinho e compreensão (sem falar das revisões e sugestões), ao longo desses anos de pesquisa.

PEDROSO, Rodrigo Aparecido de Araújo. *Estados Distópicos da América: o futuro dos EUA nas histórias em quadrinhos (1983-1999)*. 2020 (237 f.). Tese (Doutorado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

## **RESUMO**

O presente trabalho tem como objetivo investigar representações do patriotismo estadunidense em histórias em quadrinhos que se passam em futuros distópicos, no período final da Guerra Fria. As análises se focam em três séries de histórias em quadrinhos publicadas nos EUA, entre os anos 1980 e 1990: *American Flagg!* de Howard Chaykin (1983-1989); *Marshal Law* de Pat Mills e Kevin O'Neill (1987-1993) e *Martha Washington* de Frank Miller e Dave Gibbons (1990-1999). Essas três HQs podem ser caracterizadas como obras de ficção científica utópicas/distópicas com diferentes níveis de patriotismo, nas quais os autores expõem seus sentimentos e opiniões com relação aos rumos que o país estava tomando. A ideia central é investigar como determinadas visões pessimistas sobre o futuro foram historicamente construídas e qual é o papel dessas obras de ficção na construção e na apreensão da realidade na qual estão inseridas. E, com isso, investigar como as perspectivas de futuro divulgadas por essas HQs dialogam com mudanças político-sociais que estavam ocorrendo nos EUA, como o temor das consequências de uma possível guerra nuclear, as incertezas econômicas e sociais decorrentes da implantação de medidas neoliberais e a ascensão de grupos políticos conservadores durante os governos de Ronald Reagan (1981-1989), George H. W. Bush (1989-1993) e Bill Clinton (1993-2001). Além dessa temática geral, analisaremos questões mais específicas como algumas discussões de gênero presentes nas três HQs (principalmente com relação a padrões de masculinidade), violência e ações de vigilantismos tanto de civis quanto de agentes governamentais e pontos de vista sobre a Guerra Fria e as políticas de intervenção externa dos EUA.

**Palavras-chave:** História dos Estados Unidos. Distopia. Histórias em quadrinhos. Política. Cultura.

PEDROSO, Rodrigo Aparecido de Araújo. *Dystopics States of America: the future of USA in the comic books (1983-1999)*. 2020 (237 f.). Tese (Doutorado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

## **ABSTRACT**

The present work aims at investigating representations of American patriotism in comic books that take place in dystopian futures in the late Cold War period. Analyzes focus on three series of comic books published in the USA between 1980 and 1990: *American Flagg!*, by Howard Chaykin (1983-1989), *Marshal Law* by Pat Mills and Kevin O'Neill (1987-1993), and *Martha Washington* by Frank Miller and Dave Gibbons (1990-1999). These three comic books characterized as science fiction/dystopian works with different levels of patriotism, in which the authors state their feelings and opinions regarding the direction that the Country was taking. The objective is to investigate how certain pessimistic visions of the future were historically constructed, and the role of these works of fiction in the construction and apprehension of the reality in which they were embedded. Additionally, it investigates how the perspectives of the future disclosed by these comics dialogue with political-social changes that were occurring in the US. Such as the fear of consequences of a possible nuclear war, economic and social uncertainties arising from the implementation of neo-liberal policies and the rise of conservative political groups during the governments of Ronald Reagan (1981-1989), George H.W. Bush (1989-1993) and Bill Clinton (1993-2001). In addition to this general theme, we will analyze questions that are more specific, for example, some discussions about gender present in the three comics, mainly in relation to masculinity patterns, violence and vigilante actions from civilians and government agents, and views on the Cold War and US foreign intervention policies.

**Keywords:** United States History. Dystopia. Comic books. Politics. Culture.



# SUMÁRIO

## INTRODUÇÃO

Ideia inicial, definições de utopia e distopia - p.8

Quadrinhos como fontes históricas, metodologia, hipóteses e objetivos - p.19

## **CAPÍTULO 1 – Os Estados Unidos e o mundo privatizado de American Flagg! – p.29**

1.1 Mercado de quadrinhos no início dos anos 1980, First Comics e Howard Chaykin – p.29

1.2 Bem-vindo ao ano 2031 – p.45

1.3 Vivendo em um Shopping Center e assistindo à TV – p.53

1.4 Reuben Flagg, um marciano sonhador nos Estados Unidos da Plex – p.67

## **CAPÍTULO 2 – Marshal Law: o antagonista dos heróis dos EUA – p.85**

2.1 Pat Mills e Kevin O’Neill: dois britânicos nos quadrinhos americanos – p.85

2.2 Um futuro repleto de “medo e aversão” – p.98

2.3 Vigiando os vigilantes – p.115

2.4 Críticas sociopolíticas, guerra e violência – p.130

## **CAPÍTULO 3 – Martha Washington e os Estados “Desunidos” da América – p.142**

3.1 Frank Miller e Dave Gibbons em busca de autonomia – p.142

3.2 A trajetória de Martha Washington e dos EUA – p. 155

3.3 Quem é Martha Washington e o que ela representa? – p. 166

3.4 Heroísmo, patriotismo, conservadorismo e imperialismo em Martha Washington – p.184

## **CONCLUSÃO OU SÍNTESE FINAL**

Três versões semelhantes, críticas e excepcionais dos EUA – p.201

Contextos e mais algumas críticas políticas e sociais – p.206

Contribuições acadêmicas e considerações finais – p.213

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Fontes quadrinhos – p.221

Bibliografia – p. 222

# INTRODUÇÃO

## Ideia inicial, definições de utopia e distopia

A ideia inicial deste trabalho surgiu a partir de algumas indagações que me ocorreram ao concluir minha pesquisa de mestrado<sup>1</sup>, na qual analisei a forma como os atentados de 11 de setembro de 2001 foram representados em uma série de histórias em quadrinhos do personagem, Capitão América. Entre as conclusões, constatei que havia uma clara tentativa por parte dos autores de transmitir uma mensagem de otimismo e esperança aos leitores e à população dos Estados Unidos. Para tanto, os autores construíram uma narrativa que reconhecia alguns erros e abusos cometidos pelos EUA em suas diversas intervenções externas, e, ao mesmo tempo, projetaram através do personagem, uma nova postura para a nação, na qual combinaram valores patrióticos, ideias do chamado Sonho Americano, pacifismo, conceitos de democracia e liberdade, convidando a nação a se unir e a deixar o ódio de lado para superar o medo e a insegurança gerados pelos ataques. Os quadrinhos, de forma resumida, estavam propondo uma nova direção aos Estados Unidos, uma utopia simbolizada pelo herói patriótico mais famoso do país.

A partir dessa conclusão, pautada em ideias positivas e, de certa forma, utópicas, surgiu a dúvida sobre como esses valores patrióticos e/ou nacionalistas poderiam ser usados em quadrinhos com uma mensagem mais negativa sobre o futuro dos Estados Unidos. Obras que poderiam ser classificadas como distopias. A princípio, procurei por esse tipo de temática nas HQs do Capitão América, porém não encontrei narrativas com esse teor. Há alguns quadrinhos do personagem ambientados em realidades ou futuros alternativos, porém, ao final das tramas, o personagem sempre resolvia os problemas e as coisas voltavam ao que deveriam ser. Além disso, já estava saturado do personagem devido ao longo período de exposição a suas narrativas; por isso, decidi descartar o Capitão América e procurar versões dele. A partir disso, passei a procurar quadrinhos de personagens patrióticos que fossem totalmente ambientados em futuros mais ou menos distantes e que, de preferência, apresentassem versões negativas/pessimistas deste tempo.

Ao consultar minha coleção de quadrinhos e ao pesquisar em sites especializados, acabei encontrando três séries de histórias em quadrinhos que se enquadravam nessa temática: “*American Flagg!*”, de Howard Chaykin (1983-1989); “*Marshal Law*”, de Pat Mills e Kevin O’Neill (1987-1994); e “*Martha Washington*”, de Frank Miller e Dave Gibbons (1990-2007). Essas três HQs apresentam personagens que professam diversos níveis de patriotismo e foram produzidas por autores conhecidos no mercado de quadrinhos. Fizeram um relativo sucesso no período em que

---

<sup>1</sup> A dissertação foi defendida em 2014 e foi publicada em 2016 pela Paco Editorial com o título “Vestindo ainda mais a bandeira dos EUA: o Capitão América pós-atentados de 11 de setembro”.

foram publicadas; fãs e a mídia especializada em quadrinhos as reconhecem como obras importantes, apesar de não estarem entre as mais reverenciadas da indústria. Ademais, podem ser caracterizadas como obras de ficção científica distópicas, nas quais os autores expõem seus sentimentos e opiniões com relação aos rumos que os Estados Unidos estavam tomando.

Primeiro, a série *American Flagg!*, de Howard Chaykin, conhecido escritor e desenhista de ficção científica e histórias em quadrinhos, foi publicada originalmente pela pequena editora *First Comics* de 1983 a 1989<sup>2</sup>. Essas HQs são ambientadas em 2031, um futuro pós-desastre nuclear/ambiental decorrente da Guerra Fria, no qual os governos e as elites das duas potências envolvidas deixaram a Terra e conduziram suas lutas e administrações para o espaço: a União Soviética mudou-se para a Lua e os EUA para Marte. O controle político da Terra foi transferido para uma grande corporação chamada *Plex*, que ficou encarregada de reabilitar o planeta para que as nações exiladas pudessem retornar. As HQs narram as aventuras de Reuben Flagg, americano/marciano ex-ator de uma série de TV erótica, que, ao ser demitido, se alistou para servir nos *Plexus Rangers* em Chicago, que são um tipo de policiais que cuidam da segurança dos *Plex Malls*, grandes centros de consumo seguros e frequentados pela elite da Terra. Fora desses locais, a cidade de Chicago é um território hostil, contaminado e disputado por diversas gangues e grupos paramilitares. Flagg é o herói das tramas e principal agente da “lei” nesses locais. Os enredos envolvem meios de comunicação, mensagens subliminares ilegais, transmissões de TV “pirata”, guerras de gangues, disputas de poder entre políticos e diplomatas, sexo e conspirações envolvendo a grande corporação *Plex*.

A série *Marshal Law* foi desenvolvida por Pat Mills (roteiros) e Kevin O’Neill (desenhos), ambos do Reino Unido e conhecidos por seus trabalhos na revista de quadrinhos de ficção científica, *2000 AD*. *Marshal Law* foi publicada entre 1987 e 1990<sup>3</sup> pela *Epic Comics*, selo paralelo da *Marvel Comics*, que era destinado ao lançamento de HQs para um público mais adulto. Entre 1990-1991, os autores levaram seu personagem para a pequena editora britânica *Apocalypse*, e depois para a *Dark Horse Comics* (1992-1994), uma editora de porte médio que publica quadrinhos autorais de artistas conhecidos ou não. *Law* nunca foi uma série regular, foi publicada em forma de minisséries e edições especiais, entre 1987 e 1994. As tramas da série se desenvolvem na cidade de *San Francisco*, entre os anos de 2020-2022, que fora destruída por um grande terremoto e reconstruída com o nome de *San Futuro*; os autores criaram um cenário de destruição

---

<sup>2</sup> *American Flagg!* foi publicada no Brasil pela editora Cedibra em uma minissérie de quatro partes entre 1987 e 1988. Depois a editora Abril deu sequência à publicação, entre 1990 e 1991, lançando uma minissérie em seis partes. Em 2015, a editora Mythos publicou uma compilação com as 12 primeiras HQs de *American Flagg!*. O restante da obra permanece inédito em nosso país.

<sup>3</sup> No Brasil foram publicadas a primeira minissérie e uma edição especial do personagem pela editora Abril em 1991. Em 2019 a editora Panini publicou uma compilação com todas as HQs solo de *Marshal Law*.

que também é disputado por gangues rivais. O diferencial dessas HQs é que os autores partem da ideia de que, nesse mundo futurista, existe uma grande quantidade de pessoas que se denominam como “super-heróis”. Esses super-heróis foram criados por meio do uso de uma droga, que foi desenvolvida para ser usada na “Zona”, local que abrange praticamente toda a América Latina que foi palco de uma guerra nos moldes da do Vietnã, só que envolvendo soldados com superpoderes criados pelo governo dos EUA. *Marshal Law* é a identidade secreta de Joe Gilmore, um ex-combatente dessa guerra e trabalha para a polícia de *San Futuro* como um caçador de super-heróis, pois com o fim da guerra na Zona, os supersoldados que voltaram passaram a agir de forma agressiva e arbitrária, formando gangues e ameaçando as pessoas comuns. *Law* é quem tem a missão de controlá-los e/ou exterminá-los, normalmente ele opta pela última solução.

Por fim, Martha Washington, a única personagem feminina de nossas fontes, criada pelo roteirista Frank Miller em parceria com o desenhista Dave Gibbons, ambos nomes muito conhecidos no mercado editorial de quadrinhos devido a seus trabalhos anteriores com personagens da *Marvel* e da *DC Comics*. As HQs de Martha Washington foram publicadas pela *Dark Horse Comics* em forma de minisséries e edições especiais esporádicas entre 1990 e 2007<sup>4</sup>. As histórias se passam nos EUA, entre os anos de 1995 e 2095, marcos temporais que correspondem ao nascimento e morte da personagem. Nas tramas iniciais, os EUA são apresentados como uma nação poderosa e imperialista, governada por um presidente autoritário e megalomaniaco. O cenário da HQs também é caótico: internamente, o país vivencia uma série de guerras civis separatistas, simultaneamente mantém tropas em diversas partes do mundo, tentando preservar seu poder imperial. Martha é uma jovem negra que vivia em uma espécie de gueto/campo de concentração que, após se envolver em um crime, acaba se alistando no exército, a “*Pax*”, como uma forma de ganhar algum dinheiro e fugir de uma possível condenação. No exército, Martha se mostra uma ótima guerreira e ascende rapidamente, ao mesmo tempo em que se envolve em uma trama conspiratória e separatista encabeçada por um de seus superiores na *Pax*. Assim, a narrativa de Martha Washington pauta-se no combate a essa conspiração e na tentativa de transformar os EUA em uma nação unida internamente.

Antes de prosseguir, é necessário definir brevemente o significado dos termos utopia e distopia e o desenvolvimento destes. Utopia pode ser definida como “uma sociedade não existente descrita com consideráveis detalhes e normalmente localizada no tempo e espaço” (FITTING, 2009, s/p, tradução nossa)<sup>5</sup>. Essa definição de utopia tem origem na obra homônima de Thomas

<sup>4</sup> No Brasil, a primeira série da personagem “*Give me Liberty*” foi publicada pela Editora Globo (1991) e reeditada pela Mythos Editora, que também lançou a segunda série “*Martha Washington Goes To War*” (2005-2006). O restante do material sobre Martha Washington continua inédito em português.

<sup>5</sup> “[...] a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space” (FITTING, 2009, s/p). Essa definição foi feita por Peter Fitting com base em suas leituras da obra de Lyman Tower Sargent “*The*

Morus (ou Thomas More), publicada em 1516, na qual o filósofo descreve uma ilha onde existe uma sociedade idealizada, pautada no respeito e na convivência pacífica entre os habitantes. Outros exemplos de obras utópicas similares à de Morus são: “*A Cidade do Sol*” [*La Città del Sole*] (1602) de Tommaso Campanella; “*Nova Atlântida*” [*The New Atlantis*] (1627) de Francis Bacon, e “*Notícias de Lugar Nenhum*” [*News from Nowhere*] (1890) de William Morris. Peter Fitting apresenta ainda outro termo mais abrangente, o de “eutopia”, que seria também a descrição de uma sociedade não existente localizada em algum lugar no tempo e no espaço, mas que o autor identifica como sendo melhor que a sociedade contemporânea na qual ele e o leitor vivem. Assim, utopia ou eutopia são termos que se referem a narrativas que apresentam alternativas plausíveis às sociedades em que os autores vivem. O objetivo dessas narrativas, portanto, é estimular críticas ou reflexões sobre algum problema social e/ou político referentes a uma determinada sociedade e período. E isso é feito a partir de um ponto de vista otimista. Autores de utopias questionam suas sociedades contemporâneas apresentando alternativas consideradas melhores. Utopias também se constituem como motivações para ações e movimentações sociais e políticas, visando à construção de um mundo mais justo e menos desigual<sup>6</sup>. No entanto, nesta pesquisa, o foco será nas utopias enquanto um gênero narrativo ficcional que expressa o pensamento e críticas de determinados autores quanto à sociedade em que vivem.

Com relação às chamadas distopias, pode-se dizer que elas apresentam narrativas que se constituem de forma oposta às utopias. Fitting define distopia como: “uma sociedade que não existe descrita em consideráveis detalhes e normalmente localizada num tempo e espaço que o autor intenciona fazer com que o leitor contemporâneo veja como consideravelmente pior do que a sociedade em que vive” (Ibid.)<sup>7</sup>. Na literatura, as obras mais conhecidas desse gênero são: “*Nós*” [*We*] (1921), de Evgueny Zamiatin; “*Admirável Mundo Novo*” [*Brave New World*] (1932), de Aldous Huxley, e “*1984*” (1949), de George Orwel. Esses três romances mostram sociedades localizadas em determinados futuros quando a humanidade deixou-se dominar por governos autoritários, e em decorrência disto, vive em um mundo altamente organizado e controlado, ou repressor e vigiado. Nessas narrativas, não há uma saída para essa situação, o mundo tornou-se um grande pesadelo do qual não é possível escapar, como fica comprovado ao vermos o destino final

---

*three faces of utopianism revisited*” (1994), é nessa obra que Fitting baseia suas outras definições que usaremos mais adiante. Disponível em: <<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/107/fitting107.htm>> Acesso em: 02/01/2018.

<sup>6</sup> Para uma análise mais ampla sobre utopias enquanto ideias que procuram estimular algum tipo de movimentação e mudança social ver: VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. *Entre a realidade e a utopia*: ensaios sobre, política, moral e socialismo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

<sup>7</sup> “[...] a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as considerably worse than the society in which that reader lived (Ibid.).

dos personagens principais. Em suas “Teses sobre Distopias”<sup>8</sup>, Darko Suvin, classifica esses romances como “anti-utopias”, pois de seu ponto de vista, essas obras procuram apresentar sociedades que seriam utópicas ou eutópicas, mas que na verdade não são. De acordo com o autor:

ANTI-UTOPIA é um *locus* significativamente diferente que acaba sendo, por fim, uma distopia, mas que é explicitamente projetado para refutar uma eutopia presentemente proposta. É uma pretensa eutopia – uma comunidade cujos princípios hegemônicos simulam ser mais perfeitamente organizados do que qualquer alternativa concebível, enquanto nosso representativo “olho-câmera” e nossa representativa valoração descobrem que se trata significativamente de uma alternativa *menos* perfeita, um pesadelo polêmico (SUVIN, 2015, p.469-470).

Suvin, além dessa classificação, utiliza a de “distopia simples” que seria a representação de uma sociedade em que as coisas (economia, política) simplesmente deram errado por diversos motivos, criando um caos social, aparentemente sem solução. Para o autor, essas distopias apresentam em grande parte uma característica anticapitalista, porém contêm um certo grau de individualismo, já que seus centros narrativos se apoiam na figura de heróis ou heroínas que tentam sozinhos alterar o mundo em que vivem (muitas vezes não obtendo sucesso). O autor ainda fornece outra subclassificação de distopia que ele denomina como “distopia falível”.

Um novo subgênero que surge tanto do choque do Pós-Fordismo quanto de seu controle imaginativo: 1) a sociedade da ação textual é distópica, numa extrapolação patente ou numa sutil analogia às relações humanas e estruturas de poder da realidade do escritor; 2) esse novo Mundo Possível se revela resistível e modificável pelo(a) nosso(a) herói/heroína, amiúde com grande dificuldade. Nos melhores casos, como em K. Stanley Robinson e Marge Piercy, esse formato começa a manifestar a “periferia” do capitalismo, normalmente o mundo árabe. Anversamente, a fuga para um enclave eutópico como ilusão de suprema felicidade, e, finalmente, fuga para as estrelas, herdado da FC [Ficção Científica] distópica anterior (por exemplo, *The Space Merchants*), é uma tentação individualista que persiste na FC desde John Brunner (se não A. E. Van Vogt) até Octavia Butler (Ibid., p.479).

Essas subdivisões da distopia ajudam a entender algumas características do gênero e sua relação com as utopias. Esse tipo de relação também é discutida por Raymond Williams, que considera utopia e distopia como categorias narrativas distintas, às vezes opostas, que de certa forma se conectam e têm uma inter-relação complexa com outros gêneros, principalmente com a ficção científica. Quanto a isso, o autor classifica utopias e distopias em quatro tipos temáticos básicos inter-relacionados:

- (a) O *paraíso* e o *inferno* só raramente são utópicos ou distópicos. Eles são, normalmente, projeções de uma consciência mágica ou religiosa

---

<sup>8</sup> Suvin apresenta trinta teses nas quais relaciona distopias e utopias e a forma como elas abordam determinados temas sociais. As teses foram publicadas originalmente em: BACCOLINI, Raffaella; MOYLAN, Tom. (org.) *Dark Horizons: science fiction and the dystopian imagination*. New York: Routledge, 2003. Foram traduzidas para o português por Ana Cecília Araki e Helvio Moraes, e publicadas em: SUVIN, Darko. “Um breve tratado sobre a Distopia 2001” In: *Morus – Utopia e Renascimento*, n.10, 2015 (p.465-487). Disponível em: <<http://www.revistamorus.com.br/index.php/morus/article/view/255/230>> Acesso em: 08/12/2018.

intrinsecamente universal e atemporal, estando, em geral, além das condições de qualquer vida comum plausível humana ou terrena. Assim, o Paraíso Terrestre e as Ilhas Abençoadas não pertencem nem a utopia, nem a ficção científica. [...] Em outros casos, eles são latentemente utópicos ou distópicos, na medida dos graus de conexão com elementos humanos e sociais conhecidos ou imagináveis, bem como na medida dos graus de sua extrapolação.

- (b) O *mundo alterado externamente* é tipicamente uma forma que fica aquém ou vai além da moralidade utópica ou distópica. Esse fato normalmente não é afetado pela interpretação mágica ou científica do evento. A tônica comum está na limitação ou mesmo na impotência humana: o evento nos salva ou nos destrói, e somos seu objeto. [...] o mundo natural faz uso de forças além do controle humano, exercendo limites ou anulando todas as realizações.
- (c) A *transformação almejada* é a modalidade utópica ou distópica característica, em seu sentido estrito.
- (d) A *transformação tecnológica* é a modalidade utópica ou distópica reduzida da agência à instrumentalidade; na verdade, só se torna utópica ou distópica, em seu sentido estrito, quando é usada para funcionar socialmente como o desejo ou a ameaça consciente (WILLIAMS, 2011, p.270-271).

De forma resumida, utopias/distopias são gêneros narrativos que têm como objetivo básico expor e discutir situações hipotéticas, mas plausíveis, referentes a consequências positivas ou negativas que um determinado acontecimento natural, humano, exógeno ou tecnológico pode vir a acarretar em nossa sociedade (ou em uma sociedade ficcional semelhante à nossa). Para evitar um excesso de explicações, e uma possível confusão, trataremos por distopia toda e qualquer obra que apresente algum tipo de visão pessimista da sociedade, localizada distante temporal e/ou espacialmente do período em que o autor vive ou viveu.

Por se tratarem de narrativas que normalmente são ambientadas em um tempo futuro, distopias costumam ser encaradas como obras que tentam fazer algum tipo de previsão ou prospecto quanto ao que está por vir. Isso, no entanto, não é algo restrito a esse tipo de narrativa. De acordo com o historiador David A. Wilson, em seu livro “*A história do futuro*” (2002), a tentativa de construir projeções sobre o futuro é uma prática recorrente em diversos períodos históricos. Ao longo do tempo, diversos indivíduos se apresentavam ou procuravam por profetas, oráculos, cartomantes, religiosos, astrólogos, e também muitos charlatões que afirmavam conseguir prever o futuro.

Esse interesse evidente da humanidade pelo que está por vir, nos leva a pensar em como se dá a relação entre indivíduos e o tempo. Essa relação é um dos temas de interesse do historiador Reinhart Koselleck; em algumas de suas obras ele analisa como se dá o processo de construção e significação do chamado “tempo histórico”<sup>9</sup>. No prefácio do livro “*Futuro Passado*” (2012), o

---

<sup>9</sup> Para uma análise historiográfica desse conceito de Koselleck comparado com outros recomendo a leitura do artigo: “O conceito de tempo histórico em Ricoeur, Koselleck e “Annales””: uma articulação possível” de José Carlos Reis, publicado em 1996 na revista *Síntese Nova Fase*, v. 23 n. 73 (p. 229-252). Disponível em: <<http://faje.edu.br/periodicos/index.php/Sintese/article/view/989/1428>> Acesso em: 10/12/2018.

autor sugere a hipótese: “[...] de que, no processo de determinação da distinção entre passado e futuro, ou, usando-se a terminologia antropológica, entre experiência e expectativa, constitui-se algo como um “tempo histórico”” (2012, p.16). Assim, para Koselleck, é importante entender como os seres humanos, através de sua experiência de vida e suas expectativas, constroem uma noção temporal, na qual analisam o que ocorreu no passado e procuram orientar suas ações para que, no futuro, ocorra diferentemente, ou de acordo com algo que almejam.

Essas ações são diversas, podem se resumir ao estabelecimento de determinadas metas ou na busca de pessoas que possam de alguma forma prever eventos futuros. Nesse ponto, é relevante fazer uma diferenciação entre a ideia de “profecia” e “prognóstico”, para Koselleck:

Enquanto a profecia ultrapassa o horizonte da experiência calculável, o prognóstico, está associado à situação política. Essa associação se deu de forma tão íntima, que fazer um prognóstico já significava alterar uma determinada situação. O prognóstico é um momento consciente da ação política. Ele está relacionado a eventos cujo ineditismo ele próprio libera. O tempo passa a derivar, então do próprio prognóstico, de maneira continuada e imprevisivelmente previsível (2012, p.32).

Assim sendo, de acordo com o autor, uma profecia pode ser entendida como uma ideia que gera uma certa imobilidade, já que faz referência a um fato inexorável que ocorrerá, como o fim do mundo e aos seres humanos, só resta esperar. Já o prognóstico é uma forma de estabelecer, a partir do presente, algum tipo de ação para o futuro, tentando evitá-lo ou fazer com que se realize. Nessa perspectiva, obras que abordam utopias e distopias, também podem ser classificadas como uma forma de prognóstico. Vale ressaltar que a intenção das distopias não é prever o futuro, mas sim criar uma narrativa verossímil e atraente (esteticamente e comercialmente), partindo de especulações relacionadas a determinadas questões que preocupavam os autores e, por consequência, a sociedade em que viviam. E como afirma David A. Wilson, utopias e distopias não preveem o futuro, mas “[...] dizem muito a respeito dos medos, esperanças, desejos e circunstâncias que espreitam seu próprio futuro e imaginam como ele será” (2002, p.20).

Com relação a esse tema outra obra de referência é o trabalho dos historiadores Michael D. Gordin, Helen Tilley e Gyan Prakash, que organizaram uma coletânea chamada “*Utopia/Dystopia: conditions of historical possibility*” (2010), onde reuniram artigos de autores de diversas áreas para demonstrar as possibilidades de análise destas formas de imaginar o futuro. A proposta analítica dos autores parte da ideia de que utopias e distopias “[...] não são apenas maneiras de imaginar o futuro (ou passado), mas também podem ser entendidas como práticas concretas através das quais atores historicamente situados buscam repensar seu presente e transformá-lo em um futuro



plausível” (GORDIN; TILLEY; PRAKASH, 2010, p.2, tradução nossa)<sup>10</sup>. Além disso, eles afirmam que analisar utopias e distopias é um meio para “[...] entender como indivíduos e grupos em todo o mundo têm interpretado seu tempo presente com um olho no futuro” (Ibid., p.3, tradução nossa)<sup>11</sup>. Ou seja, os autores entendem que essas obras constituem mecanismos que fornecem linhas de diálogo e de ação entre indivíduos e o contexto social em que vivem, pois contribuem para a criação de prognósticos que, como foi referido acima, são uma forma de ação política.

Atualmente, grande parte desses prognósticos pode ser encontrada em obras de ficção científica<sup>12</sup> (fc), seja em literatura, cinema, TV ou histórias em quadrinhos. Esse tipo de produção cultural costuma trabalhar com situações que envolvem o desenvolvimento científico ou pseudocientífico, criando cenários fantasiosos, nos quais os seres humanos são expostos e interagem com uma grande variedade de aparatos tecnológicos inexistentes ou em via de serem criados. Histórias ou aventuras, envolvendo viagens espaciais a galáxias distantes, interação entre seres humanos e máquinas como computadores superavançados, robôs ou andróides, são recorrentes nas mais variadas obras de ficção científica. Porém, essas tramas nem sempre são ambientadas em mundos futuros, muitas obras de ficção científica criam fantasias tecnológicas localizadas no presente, ou até no passado (como as obras do gênero denominado de *steampunk*<sup>13</sup>).

Utopias e distopias, a princípio, não eram gêneros narrativos associados a obras de ficção científica, mas com a popularização desse setor editorial, ao longo dos séculos XIX e XX<sup>14</sup>, tornaram-se temas recorrentes em inúmeras obras de ficção científica. Para um maior entendimento da relação entre esses gêneros narrativos, é necessário expor como eles foram se desenvolvendo principalmente no decorrer do século XX.

Alguns pesquisadores desses gêneros reconhecem que em determinados períodos ocorre o predomínio de utopias em detrimento de distopias e vice-versa. De acordo com os estudos feitos

---

<sup>10</sup> “[...] these are not just ways of imagining the future (or the past) but can also be understood as concrete practices through which historically situated actors seek to reimagine their present and transform it into a plausible future” (GORDIN; TILLEY; PRAKASH, 2010, p.2).

<sup>11</sup> “[...] with which to understand how individuals and groups around the world have interpreted their present tense with an eye to the future” (Ibid., p.3).

<sup>12</sup> De acordo com Andréa Coutinho, a ficção científica pode ser caracterizada como uma narrativa que “[...] envolve elementos ficcionais, intuitivos, fantasiosos, virtuais e elementos racionais, técnicos e científicos. A associação de ambos cria uma narrativa que seria ficcional e científica, ao mesmo tempo que simula uma nova realidade, embora não no mesmo formato que aquela amparada nos aparatos tecnológicos” (2008, p.17).

<sup>13</sup> *Steampunk* são obras de ficção científica ambientadas em períodos históricos passados que desenvolvem máquinas e equipamentos de alta-tecnologia a partir de madeira, ferro e motores a vapor. Para algumas informações básicas, consultar o artigo: “O que é Steampunk?”, de Nilton Kleina, disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/internet/12074-o-que-e-steampunk-.htm>>

<sup>14</sup> Popularização iniciada no século XIX com os romances de Júlio Verne e H.G. Wells e que atingiu seu auge no século passado, com os contos e romances de autores como Isaac Asimov, Ray Bradbury entre outros, que eram publicados em diversas revistas a um baixo custo. Para maiores informações sobre desenvolvimento e popularização da ficção científica recomendamos a leitura de: CARDOSO, Ciro Flamarion. *A ficção científica, imaginário do século XX*. (1998). Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/48165239/A-FICCAO-CIENTIFICA>> Acesso em: 11/12/18

por Raffaella Baccolini e Tom Moylan (2003), esse predomínio de um gênero em relação ao outro pode estar associado com as respostas aos problemas sociais que estavam sendo formuladas no período em que determinadas obras foram escritas. Por exemplo, entre o final do século XVIII e início do século XIX, o Iluminismo e as revoluções inspiradas nele, juntamente com o crescente progresso tecnológico, inspiraram diversos autores a imaginarem futuros alternativos onde o ser humano seria livre para gozar de seus direitos naturais e no qual as máquinas aliviariam o pesado fardo do trabalho diário. Muitos autores compartilhavam certo otimismo e empolgação com relação a todas as novidades que se apresentavam, e sonhavam com um mundo melhor<sup>15</sup>.

Esse otimismo com relação à criação de sociedades mais justas, igualitárias e, principalmente, com o progresso tecnológico e científico de modo geral, acabou se enfraquecendo no século XX devido à destruição causada pelas duas Guerras Mundiais e pela ascensão de governos opressores, tanto à esquerda quanto à direita. Isso fez com que surgisse um sentimento de descrença quanto ao progresso tecnológico. Por isso, de acordo com Baccolini e Moylan (2003, p.1-11), houve uma grande predominância de distopias, tanto na literatura quanto no cinema. Isso se manifestou nos três romances mencionados anteriormente e em outros que tiveram essas obras como inspiração. Um exemplo de obra cinematográfica distópica do começo do século passado é “*Metropolis*” (1927) de Fritz Lang, que mostra uma cidade socialmente dividida, na qual os ricos vivem na superfície e desfrutam de diversos privilégios, enquanto os operários vivem no subsolo e passam por diversas privações. A obra se coloca como crítica aos caminhos do chamado progresso tecnológico e à estratificação social provocada por ele<sup>16</sup>.

Na segunda metade do século, a Guerra Fria e o perigo iminente de uma guerra nuclear entre os Estados Unidos e a União Soviética, foram fatores que incentivaram ainda mais as distopias. Entretanto, Baccolini e Moylan afirmam que entre os anos de 1960 e 1970, houve um ressurgimento das utopias, denominadas “utopias críticas”<sup>17</sup>. Essa nova onda não tinha a intenção de inventar um mundo melhor fictício e, provavelmente, inalcançável, elas criticavam essa idealização excessiva das utopias clássicas e propunham utopias possíveis, pautadas nas demandas dos diversos movimentos sociais que eclodiram entre os anos 60 e 70. Assim, surgiram diversos romances utópicos inspirados nas lutas dos movimentos de negros, feministas, homossexuais, ecologistas etc. Isto foi feito através da criação de “[...] futuros melhores, mas abertos; esses

---

<sup>15</sup> Para maiores informações sobre esse período e sobre algumas obras e autores, recomendamos a leitura dos capítulos 5, 6 e 7 do livro “*A História do Futuro*” de David A. Wilson (2002).

<sup>16</sup> Para uma análise mais aprofundada desse filme indico a leitura do artigo, “Os sentidos do trabalho precarizado na *Metropolis*: fato e ficção!”, disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/osoc/v16n49/06.pdf>>.

<sup>17</sup> Peter Fitting define Utopia Crítica como “uma sociedade não existente descrita em detalhes consideráveis e normalmente localizada no tempo e no espaço na qual o autor tem intenção de fazer com que o leitor contemporâneo veja como melhor do que a sociedade contemporânea, mas com dificuldades e problemas que a sociedade descrita pode ou não estar apta para resolver e assim adquire uma visão crítica do gênero utopia” (2009, s/p, tradução nossa)

escritores de utopias desenvolveram uma crítica à ideologia dominante e traçaram novos vetores de oposição” (Ibid., 2003, p.2, tradução nossa)<sup>18</sup>.

Essa nova onda de utopias durou, aproximadamente, até o início dos anos 1980, quando tal tendência teve um fim abrupto, que Baccolini e Moylan vinculam às mudanças ocorridas nesse período. As utopias foram abandonadas devido à “[...] reestruturação econômica, políticas de direita e por um ambiente cultural instruído através de um intensificado fundamentalismo e mercantilização, escritores de ficção reviveram e reformularam o gênero distopia” (Ibid.)<sup>19</sup>. Essa nova onda de distopias teve como maior expressão o chamado movimento “*cyberpunk*”. De acordo com o historiador Ciro Flamarion Cardoso (1998, p.26), o termo remete à junção do elemento *cyber*, cibernética, e do movimento *punk* dos anos 1970, e teria sido criado pelo escritor Bruce Bethke em um conto homônimo de 1983<sup>20</sup>. Uma obra característica dessa temática no cinema é o filme “*Blade Runner*”<sup>21</sup> (1982), de Ridley Scott, e na literatura os romances de Willian Gibson, como o “*Neuromancer*” (1984). As tramas desse subgênero da ficção científica distópica se desenvolvem em um futuro próximo, em cenários urbanos caóticos ou destruídos, onde existem gangues rivais que disputam de forma violenta o domínio desse espaço desolado. Há também uma recorrência de seres humanos com algum tipo de modificação corporal, seja pelo uso de implantes cibernéticos, inovações da genética ou pelo uso de algum tipo de droga. Frequentemente, essa situação é a consequência de um mundo dominado por grandes corporações capitalistas. Além disso, “uma estratégia típica do *cyberpunk* é a do desvelamento, camadas sucessivas de engodo, falsas aparências e falsas informações sendo sucessivamente removidas diante dos olhos do herói muitas vezes frágil e perplexo” (CARDOSO, 1998, p.27).

Essas novas distopias *cyberpunks* foram caracterizadas como um movimento progressista, com o objetivo de renovar a ficção científica que estava dominada por fórmulas mercadológicas e sem expressividade política. Propunham uma reflexão quanto ao papel da literatura e da arte de modo geral, como questionadora dos valores sociais vigentes. Porém, Baccolini e Moylan apontam uma forte tendência negativa e niilista nessas distopias dos anos 80. Os autores atribuem essa tendência ao fato de que “[...] os impactos da virada conservadora da década começaram a ser reconhecidos, tanto na estrutura social quanto na vida cotidiana” (2003, p.2-3, tradução nossa)<sup>22</sup>.

---

<sup>18</sup> “[...] of better but open futures, these Utopian writings developed a critique of dominant ideology and traced new vectors of opposition” (Ibid., 2003, p.2).

<sup>19</sup> “[...] economic restructuring, right-wing politics, and a cultural milieu informed by an intensifying fundamentalist and commodification, sf writers revived and reformulated the dystopian genre” (Ibid.).

<sup>20</sup> O conto dele pode ser lido neste site: <<http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm>>

<sup>21</sup> O filme é baseado no romance “*Do Androids Dream of Electric Sheep?*” [Andróides sonham com ovelhas elétricas?] de Philip K. Dick, publicado em 1968.

<sup>22</sup> “[...] the impacts of the conservative turn of the decade began to be recognized in both the social structure and everyday life” (BACCOLINI; MOYLAN, 2003, p.2-3).

Ciro Flamarion Cardoso (1998, p. 24-25) também reconhece a influência das mudanças contextuais no crescimento das obras de ficção científica distópicas. Para ele, o contexto político e social dos EUA, entre meados dos anos 1970 e início dos anos 1980, é importante para o desenvolvimento de um sentimento pessimista. E as obras distópicas criadas a partir disso expressam a preocupação popular com as crescentes crises políticas, econômicas e sociais dos EUA, como: manifestações sociais contra a Guerra do Vietnã, o escândalo político de Watergate, crise do petróleo e desemprego crescente. Entretanto, mesmo sendo altamente pessimistas para o historiador, os autores dessas novas distopias eram:

[...] muito mais críticos agora dos valores ocidentais: de gênero machista e, nos países ocidentais, situado tradicionalmente à direita que era, passou a contar com um setor de esquerda e uma ala feminina (e feminista) consideráveis. Ironicamente, isto era contrabalançado por acontecer no bojo de um movimento mercadológico sem precedentes, que culminaria depois de 1980 (Ibid.).

Portanto, por mais que houvesse um forte pessimismo nessas obras, isso poderia ser minimizado ao se levar em conta as críticas que elas apresentavam. E, além disso, por meio de um recurso narrativo pessimista e, ao mesmo tempo, atraente por abordar temas fantásticos, conseguiram discutir dentro da grande indústria do entretenimento, principalmente, a cinematográfica, ideias que procuravam criticar padrões machistas, sexistas e preconceituosos estabelecidos.

Com base nas análises citadas e na breve contextualização das mudanças ocorridas na produção de utopias e distopias, é possível afirmar, em primeiro lugar, que enquanto obras ficcionais, elas se constituem como um gênero narrativo bem consolidado, composto por obras de relativa importância, sucesso comercial e crítico, estudadas por acadêmicos de diversas áreas pelo mundo<sup>23</sup>. Em segundo lugar, é perceptível uma gradual predominância de distopias em detrimento das utopias nas décadas finais do século XX, principalmente, na década de 1980, sugerindo que nesse período houve um relativo crescimento da descrença na possibilidade de um futuro melhor. Além disso, esses dados são relevantes porque fornecem um suporte para entender que as histórias em quadrinhos selecionadas fazem parte de um contexto narrativo e mercadológico mais amplo. Elas não são exceções ou produtos de algum suposto visionarismo artístico, são obras que, de certa forma, estão em diálogo com uma longa tradição narrativa utópica/distópica. Elas também seguem uma tendência do período, pois as HQs selecionadas contêm elementos em comum com as narrativas distópicas que foram produzidas nos anos 1980. Por exemplo, os cenários de destruição e/ou caos urbano onde as tramas se desenvolvem são elementos que remetem às distopias *cyberpunks*. Há, inclusive, referências à manipulação midiática, transformações corporais por

---

<sup>23</sup> No artigo citado anteriormente, Peter Fitting lista alguns autores e analisa suas contribuições para os estudos de utopias e distopias em diversas áreas do conhecimento.

meio de drogas, conspirações envolvendo grandes corporações capitalistas e/ou o governo. Assim sendo, essas HQs são obras que fazem parte de uma tendência narrativa distópica em voga no período em que foram desenvolvidas.

## **Quadrinhos como fontes históricas, metodologia, hipóteses e objetivos**

Com relação às fontes escolhidas, histórias em quadrinhos podem ser definidas como uma forma de arte e um meio de comunicação híbrido que alia elementos pictóricos (imagens e/ou textos), criando uma linguagem única que tem como objetivo entreter e, ao mesmo tempo, transmitir informações, mensagens, ideias e valores morais, políticos, culturais, etc., de um determinado autor ou grupo editorial. Isto é feito por meio de um sistema narrativo fragmentado em quadros sequencialmente arranjados, no qual os leitores participam ativamente na constituição (ou reconstituição) do sentido idealizado por aqueles que criaram a obra. Por isso, pode-se afirmar que os quadrinhos se constituem como um sistema de comunicação e também um “fenômeno histórico, sociológico e econômico” (GROENSTEEN, 2015, p.10), já que são criados e comercializados dentro de contextos temporais e sociais específicos com os quais dialogam de alguma maneira<sup>24</sup>.

Além disso, as histórias em quadrinhos constituem uma variedade narrativa que pode ser classificada como uma forma de “literatura”<sup>25</sup>, que alia imagens e textos com o objetivo de transmitir uma determinada mensagem. Nessa perspectiva, podemos afirmar que as HQs expressam múltiplos aspectos do campo social no qual se inserem. A narrativa em quadrinhos, assim como uma obra literária tradicional (que contém apenas textos),

[...] é constituída a partir do mundo social e cultural e, também, é constituinte deste; é testemunha efetuada pelo filtro de um olhar, de uma percepção e leitura da realidade, sendo inscrição, instrumento e proposição de caminhos, de projetos, de valores, de regras, de atitudes, de formas de sentir... Enquanto tal é registro e leitura, interpretação, do que existe e proposição do que pode existir, e aponta a historicidade das experiências de invenção e construção de uma sociedade com todo seu aparato mental e simbólico (BORGES, 2010, p. 98).

Academicamente, há um crescente interesse pelo estudo de histórias em quadrinhos, principalmente, na área de Comunicação e Artes. Há alguns estudos na área da Linguística e da Educação, em menor quantidade nas Ciências Sociais e na História. Com relação ao pouco uso de

---

<sup>24</sup> A definição exposta acima foi constituída a partir da leitura das obras de Umberto Eco (2008 [1964], p.144-145), Will Eisner (2001 [1985], p.7), Scott McCloud (2004 [1993], p.9), Thierry Groensteen (2015 [1999], p.10) e Barbara Postema (2018 [2013], p.14-15).

<sup>25</sup> Com relação ao enquadramento de quadrinhos como uma forma de literatura e suas controvérsias recomendo a leitura do artigo de: HATFIELD, Charles. *Indiscipline, or, The Condition of Comics Studies*. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/transatlantica/4933>>

quadrinhos como fontes históricas, o historiador, William W. Savage Jr. (1998), afirma que ainda há um grande preconceito sobre as histórias em quadrinhos que deriva da ideia de que elas são produtos baratos, descartáveis e sem importância por estarem associadas, exclusivamente, ao mundo infantil e pré-adolescente. Por isso, não poderiam fornecer dados confiáveis sobre o período em que foram produzidas. O autor discorda dessa ideia preconceituosa sobre as HQs, e defende seu uso como fonte histórica dizendo que elas podem fornecer informações relevantes sobre as sociedades que as produziram. Além disso, para o autor, as histórias em quadrinhos têm um alcance muito amplo, pois são lidas e consumidas por um grande número de pessoas, maior do que os que consomem textos clássicos da literatura. Ele deixa claro que não está dizendo que este e outros tipos de documentação mais “clássicos” não devam ser analisados, simplesmente está sugerindo que os historiadores direcionem seus olhares para outras categorias de documentos; afinal “se o material existe e pode ser útil, por que não usá-lo” (Ibid., p. x-xi, tradução nossa)<sup>26</sup>.

Seguindo nessa linha de raciocínio, o historiador Cord A. Scott, no prefácio de seu livro “*Comics and Conflict: Patriotism and Propaganda from World War II through Operation Iraqi Freedom*”, afirma que

Ao longo de sua história, os quadrinhos deixaram de ser simples histórias destinadas a crianças<sup>27</sup>; eles contêm sátira e crítica, bem como patriotismo e hipernacionalismo. Às vezes, os produtores de quadrinhos seguem a linha de patriotismo entusiasmado, mas em outros momentos eles abordam questões relacionadas com abusos do governo e do poder estatal. (Paradoxalmente, às vezes, os próprios quadrinhos são instrumentos desse poder. O governo há muito reconhece o potencial dos quadrinhos para distrair, informar ou doutrinar os leitores.) (SCOTT, 2014, p. x, tradução nossa)<sup>28</sup>.

Outro ponto que cabe ressaltar é que as três séries de histórias em quadrinhos selecionadas para a presente pesquisa podem ser consideradas trabalhos autorais. Na indústria de quadrinhos dos Estados Unidos, há o predomínio de duas grandes editoras que publicam aventuras de heróis ou super-heróis: a *Marvel Comics* e a *DC Comics*. Elas têm o direito de publicação de diversos personagens famosos – como Homem-Aranha, Capitão América, Batman e Super-Homem –, criados por artistas que, devido a cláusulas contratuais, venderam seus direitos autorais a essas editoras e, com isso, perderam grande parte do retorno financeiro que suas criações geram.

Assim, consideram-se quadrinhos autorais as obras cujos autores, não as editoras, detêm os direitos sobre os personagens e possuem uma maior liberdade criativa em relação às editoras.

---

<sup>26</sup> “In short, if the material exists and can be useful, why not use it” (SAVAGE, 1998, p. x-xi).

<sup>27</sup> Mesmo que fossem apenas para crianças não deixariam de ter seu valor histórico.

<sup>28</sup> “Over de course they history, comics have gone far beyond simple stories aimed at children; they comprise satire and criticism, as well patriotism and hypernationalism. Sometimes, the comics’ producers toed the line of gung-ho patriotism, but other times they took issues with government abuses and the misuses of state power. (Paradoxically the comics themselves were sometimes instruments of that power. The government has long recognized the potential of the comic books to distract, inform, or indoctrinate readers.)” (SCOTT, 2014, p. x).

Por ser um mercado dominado por grandes editoras, a publicação de trabalhos autorais é restrita, mas ela pode ocorrer basicamente de duas maneiras. A primeira é possível para artistas já consagrados devido a trabalhos de destaque realizados para uma dessas grandes editoras e muitas vezes acabam tendo a oportunidade de publicar seus próprios personagens nessas mesmas editoras ou em outras de menor porte. A segunda maneira de fazer isso é procurar editoras menores ou publicar de forma independente, por conta própria, como fizeram muitos artistas, casos de Robert Crumb, Gilbert Sheldon, Victor Moscoso, entre outros, que nos anos 1960 foram os criadores dos chamados “quadrinhos *underground*”<sup>29</sup>. As HQs selecionadas se encaixam no primeiro modelo de publicação autoral, pois todos os artistas (roteiristas e desenhistas) envolvidos nas publicações, em algum momento de suas carreiras, trabalharam para uma das grandes editoras do mercado e, por isso, conseguiram prestígio e reconhecimento suficiente para lançarem seus próprios quadrinhos e obterem um retorno financeiro relevante.

De acordo com Cord Scott, partindo dessa relação entre autores, editoras e mercado consumidor, é possível inferir que as histórias em quadrinhos são um meio de comunicação que permite acesso, simultaneamente, a ideias individuais (dos autores) e da sociedade e época na qual estão inseridos. Complementando essa ideia, Scott diz que:

Certamente esses artefatos podem iluminar a psicologia pessoal, mas eles também nos dizem sobre os valores do tempo no qual (e para qual) foram criados e nos quais foram consumidos. Além disso, eram ao mesmo tempo documento e dogma; eles não apenas representam a realidade, mas também promulgam ideais morais, políticas, pessoais ou pluralistas. A conduta e o caráter dos heróis servem de guias para uma ação adequada em uma democracia (2014, p. xii, tradução nossa)<sup>30</sup>.

A forma pela qual Scott descreve as histórias em quadrinhos como não sendo simples representações da realidade, mas também meios para divulgar determinadas ideias e valores, remete ao conceito de “representação” utilizado pelo historiador Roger Chartier. Para Chartier, esse conceito serve para que o historiador possa “[...] identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler”

---

<sup>29</sup> Os quadrinhos *underground* ou *comix* surgiram em meados dos anos 1960, juntamente com a eclosão do movimento por direitos civis, eram produzidos de forma autofinanciada e distribuídos de mão em mão pelos próprios artistas. Com o tempo, ganharam espaço em algumas publicações alternativas. Para maiores informações sobre eles, consultar: o capítulo 3 do livro “*Adult Comics*” (2003) de Roger Sabin. No Brasil, houve um movimento similar apelidado de “*udigrudi*”, entre os artistas que podem ser enquadrados nesse movimento estão os cartunistas: Henfil (1944-1988), Laerte, Angeli, Glauco entre outros. Para maiores informações sobre o *udigrudi*, recomendo a leitura da dissertação de: SANTOS, Aline Martins dos. “*Udigrudi*”: o *underground* tupiniquim. Chiclete com banana e o humor nos tempos de redemocratização brasileira. Niterói/RJ: UFF, 2012. Disponível em: <<https://www.historia.uff.br/stricto/td/1616.pdf>>

<sup>30</sup> “Surely this artifacts may illuminate personal psychology, but they also tell us of the times and values in which (and for which) they were created and in which they were consumed. Furthermore, they were both document and dogma; they not only represent reality but also promulgate particular moral or political, personal or pluralistic ideals. The conduct and character of the heroes serve as guides for proper action in a democracy” (2014, p. xii).

(CHARTIER, 1990, p.16-17). Além disso, existe o que ele denomina como “lutas de representações”, que teriam tanta importância quanto as lutas políticas e econômicas, pois são meios “[...] para compreender os mecanismos pelos quais um grupo se impõe, ou tenta impor, a sua concepção de mundo social, os valores que são os seus, e o seu domínio” (Ibid., p.17). O objetivo da análise de Chartier seria o de compreender as “formas e os motivos” desse tipo de luta. Nessa perspectiva o autor indica o que ele considerava, na época em que escreveu o texto, um “novo” objeto de análise para os historiadores: “as representações do mundo social”. Que “[...] à revelia dos atores sociais, traduzem as suas posições e interesses objetivamente confrontados e que, paralelamente, descrevem a sociedade tal como pensam que ela é, ou como gostariam que fosse” (Ibid., p.19). Portanto, entendemos que histórias em quadrinhos são meios de comunicação relevantes para a compreensão de como determinados autores, em diálogo com seu período histórico e social elaboraram representações nas quais expunham suas opiniões políticas, sentimentos e valores morais. E, no caso específico de nossas fontes, indicam suas preocupações e prognósticos para o futuro.

Outro ponto significativo da pesquisa diz respeito à metodologia para se analisar quadrinhos. Por ser uma fonte ainda pouco utilizada por historiadores, não existe um método específico para analisar quadrinhos. Os dois historiadores estadunidenses que trabalham com quadrinhos, citados acima, conduziram suas análises a partir da seleção de um determinado tema: um deles (Savage) escolheu estudar a representação do comunismo e do anticomunismo em HQs produzidas, entre 1945 e 1954; o outro (Scott) escolheu estudar a forma como os conflitos bélicos dos EUA foram retratados em quadrinhos sobre guerras, entre 1939 e 2010. A partir disso, selecionaram uma grande quantidade de quadrinhos de diversos períodos, autores e editoras, para estabelecer uma certa cronologia e identificar mudanças e permanências na forma como o tema pré-determinado foi abordado, ao longo de um período relativamente longo.

Outra alternativa de análise é a desenvolvida pelo historiador australiano, Ian Gordon, no livro “*Superman: the persistence of na American icon*” (2017), no qual ele escolheu como objeto de estudo apenas um personagem, o *Superman*. E, a partir disso, procurou analisar as transformações que ocorreram no personagem ao longo de sua existência (praticamente 80 anos) e como elas de alguma forma se relacionam com mudanças que ocorreram nos EUA. O autor expande suas análises para além dos quadrinhos (rádio, TV e cinema), pois entende que o personagem ultrapassou os limites dessa mídia, ele inclusive discute questões autorais e de marketing do personagem.



Uma terceira possibilidade de análise é a que está presente no artigo “*Machos & Mixos. Henfil e o fim da Ditadura Militar (Brasil, anos ’80)*” (1998)<sup>31</sup>, do historiador brasileiro, Marcos Antonio Silva. Nele, o autor se debruçou sobre uma única história em quadrinhos do cartunista Henfil. A partir de uma leitura minuciosa, página por página, discutiu a forma como o cartunista representou e criticou a repressão social, sexual e moral durante o período da Ditadura Civil-Militar.

Nos primeiros exemplos, devido à escolha temática e à extensão e quantidade de fontes, os autores fizeram uma leitura voltada para destacar narrativas que abordavam os temas e o contexto de forma mais clara, muitas vezes deixando de lado detalhes e singularidades presentes em algumas das obras investigadas. Já no segundo exemplo, o autor se focou em único personagem e procurou analisar toda a história e inter-relação deste com a cultura e sociedade dos EUA. E, no terceiro exemplo, as análises – dado a especificidade temática e quantidade de fontes – ocorreram de forma detalhada, sendo, praticamente, cada página da obra estudada e relacionada com o contexto histórico do período.

O objetivo desta breve exposição não é dizer que um método é melhor do que o outro, mas sim apresentar formas distintas de análise de uma fonte e soluções que diferentes historiadores encontraram para desenvolver suas pesquisas utilizando quadrinhos. A partir disso, interessa construir um método intermediário, focado na análise de personagens que tiveram uma trajetória de publicação relativamente curta (se comparado com personagens como o *Superman* e Capitão América que são publicados, respectivamente, desde 1938 e 1941), que constituem um *corpus documental* limitado, tanto no tempo quanto no tema, pois abordam uma linha temática similar (distopias) e estão circunscritos em um período temporal menor, aproximadamente duas décadas.

E, como foi apresentado anteriormente, as HQs selecionadas são exemplares de trabalhos autorais de artistas renomados no mercado de quadrinhos norte-americano e internacional, que fizeram um relativo sucesso, porém nunca foram alvos de trabalhos acadêmicos extensos. Encontrei apenas dois artigos publicados sobre *American Flagg!*; já *Marshal Law*, nunca foi analisado em nenhum trabalho acadêmico, apesar de existirem diversas resenhas e críticas de seus quadrinhos em *websites* e revistas especializadas; quanto aos quadrinhos de *Martha Washington*,

---

<sup>31</sup> O artigo foi publicado na edição 139 da *Revista de História da USP* disponível em: <[http://revhistoria.usp.br/images/stories/revistas/139/RH-139\\_-\\_Marcos\\_Antonio\\_da\\_Silva.pdf](http://revhistoria.usp.br/images/stories/revistas/139/RH-139_-_Marcos_Antonio_da_Silva.pdf)>. No final do texto é possível ler na íntegra a HQ “*O Crepúsculo do Mixo*”. O texto aborda parte de sua Tese de Livre-Docência, publicada em livro com o título “*Rir das Ditaduras: os dentes de Henfil (Fradim -1971/1980)*”, pela Editora Intermeios. O artigo mencionado se encontra entre as páginas 47 e 67, e o título é apenas “*Macho e Mixos*”.

encontrei três trabalhos acadêmicos sobre representações femininas nas HQs que os discutem de forma breve<sup>32</sup>.

A escolha desses personagens se deve ao interesse de estudar quadrinhos que foram produzidos fora do meio das grandes editoras do ramo, apesar de terem uma relação indireta com elas. No Brasil, a pesquisa histórica usando quadrinhos ainda é incipiente, por isso, grande parte dos estudos acaba focando em obras, autores e personagens mais conhecidos, ainda que isso não seja um problema. No entanto, estudar personagens considerados menos conhecidos também é necessário, já que estes interagem da mesma forma com a sociedade e com o período em que foram produzidos.

Além disso, ao desenvolver análises, procuramos levar em conta as orientações políticas e ideológicas dos autores e/ou das editoras e, na medida do possível, determinar como se deu a relação entre autores e editoras, bem como as interações entre estes e o mercado consumidor de HQs do período. Quanto às características estéticas, visuais e literárias específicas dos quadrinhos, procuraremos interpretar o texto juntamente com as imagens. As análises serão conduzidas com foco na mensagem que os autores desejavam passar, e como ela foi construída a partir das experiências pessoais de cada um deles. No entanto, daremos destaque a quadros, textos, páginas e imagens que, dentro do conjunto das narrativas, reforçam alguma mensagem específica de cada obra ou transmitem ideias, sentimentos, preconceitos ou críticas pertinentes ao contexto social e/ou político. Portanto, as análises serão conduzidas a partir das especificidades de cada obra selecionada com enfoque na compreensão das linhas de diálogo que os autores estabeleceram com o contexto político e social em que estavam inseridos, como as narrativas formam contexto para outras práticas sociais.

Desse modo, o objetivo central desta pesquisa é analisar como diferentes autores produziram histórias em quadrinhos que fazem um prospecto pessimista sobre o futuro dos Estados Unidos e quais são as motivações desse tipo de sentimento. Investigando de que maneira a visão de futuro divulgada por essas HQs estabelece interlocuções com mudanças político-sociais que estavam ocorrendo nos EUA, como a implantação de medidas neoliberais e a ascensão de grupos políticos conservadores durante os governos de Ronald Reagan (1981-1989) e George H. W. Bush (1989-1993). De acordo com Theotonio dos Santos (1999),

A década de 1980 foi marcada pelo surto da ideologia neoliberal. Ele se iniciou com a vitória da *Mme. Thatcher* como primeira-ministra da Inglaterra e a eleição de Ronald Reagan como presidente dos Estados Unidos. Nesse período as políticas econômicas dos países mais poderosos estiveram dirigidas a uma desregulamentação de vários mercados, à privatização de certas empresas, ao

---

<sup>32</sup> A listagem apresentada se refere a quantidade de trabalhos encontrados por meio de pesquisas em acervos de bibliotecas virtuais do Brasil e de outros países. É uma listagem provisória e incompleta. As obras mencionadas serão devidamente citadas e referenciadas ao longo deste trabalho.

aumento da competitividade internacional. Nos Estados Unidos e na Inglaterra, sobretudo, tais medidas se complementaram com a diminuição de impostos sobre as camadas mais ricas da população e cortes importantes dos gastos sociais. (p.119).

Essa onda resultou em medidas que foram gradualmente reduzindo os já poucos programas de assistência e bem-estar social (“*welfare*”). Durante seu governo, Reagan empenhou-se em diminuir os investimentos estatais nesse setor, dividindo os custos com estados e com empresas privadas. Medidas que deixaram as camadas mais pobres da sociedade, principalmente a comunidade negra, em situação de maior desamparo e carência. O governo Reagan foi marcado por um “reaquecimento” da Guerra Fria, com a implantação da chamada “Doutrina Reagan”, um conjunto de ideias políticas que visavam a recuperar a hegemonia geopolítica militar dos Estados Unidos. Essa doutrina foi pautada por grandes gastos com o setor militar, na tentativa de desenvolver um projeto de defesa contra mísseis, “Programa Guerra nas Estrelas” – *Strategic Defense Initiative* – *SDI* – que não deu certo<sup>33</sup>, e apoio a diversos grupos armados de orientação anticomunista na América Latina e no Oriente Médio. As ações de Reagan, a princípio, estimularam a economia estadunidense, mas ao final resultaram em uma grande crise econômica em 1987<sup>34</sup>.

Ao assumir o governo, em 1989, George H. W. Bush tinha uma situação econômica doméstica grave para lidar e, com a queda do muro de Berlim e subsequente fim da Guerra Fria, surgiu uma nova perspectiva de atuação internacional para os EUA. Agora, sem a concorrência da União Soviética, o país tinha pela frente um novo período de hegemonia econômica e militar para administrar.

No governo de George H. W. Bush, apesar de os EUA reconhecerem que o mundo passava por um momento de transição, em 1991, os norte-americanos já sabiam que o período de Guerra Fria havia chegado ao fim e que o mundo pós-bipolaridade seria menos claro. A partir do governo Bush, portanto, em vez de enfrentar um inimigo único e coeso, como fora a União Soviética, os Estados Unidos iriam deparar-se cada vez mais com ameaças pontuais e localizadas de difícil percepção e resolução [...] (GONÇALVES, 2004, p.92).

A Guerra do Golfo (1990-1991), é um exemplo de conflito no qual o país se envolveu para garantir seu poderio econômico e militar na região do Oriente Médio. Seus “inimigos” agora eram pequenas nações e grupos considerados “terroristas” que almejavam livrar seus países da influência e da exploração estadunidense. Os projetos bélicos, econômicos e sociais iniciados

<sup>33</sup> Para detalhes básicos sobre esse projeto consultar o artigo: “O Programa “Guerra nas Estrelas” e o governo Reagan” de Carlos Eduardo Riberi Lobo e Ana Claudia Salgado Cortez (2015), disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/politicult/article/download/23724/17006>>.

<sup>34</sup> Em 19 de outubro de 1987 houve uma grande queda na Bolsa de Nova York e isso acarretou um período de recessão econômica, para mais algumas informações sobre esse acontecimento ver a seguinte reportagem: <<https://www.infomoney.com.br/mercados/noticia/1577155/a-historia-da-black-monday-o-maior-tombo-da-historia-das-bolsas>> Acesso em: 22/09/2019.

durante os mandatos dos Republicanos, Reagan e Bush, se seguiram e, de certa forma, se consolidaram durante o governo de Bill Clinton (1993-2001), presidente eleito pelo Partido Democrata<sup>35</sup>. Clinton é considerado um representante dos chamados “*New Democrats*” (Novos Democratas), uma corrente surgida dentro do Partido Democrata que, ao longo do anos 1980, procurou reorganizar as diretrizes partidárias para tentar combater os Republicanos e retomar o poder presidencial<sup>36</sup>. Essa corrente é identificada por ter uma orientação econômica voltada para a diminuição do Estado e por uma política bélica que visa a manter o poder dos EUA no mundo, que eles entendem ser importante para a manutenção da paz e da liberdade.

Em linhas muito gerais, podemos dizer que os anos 1980 e 1990 foram marcados por diversas incertezas e medos para os cidadãos dos EUA. As investidas bélicas, mesmo quando bem sucedidas, geravam gastos financeiros e perdas de vidas, principalmente, nos locais que eram alvos destas. Um período de crescente desigualdade social, instabilidade econômica e medo de uma possível guerra nuclear (posteriormente substituído pelo medo de uma catástrofe ambiental). É com esse contexto que as histórias em quadrinhos que selecionamos dialogam. Entretanto, não entendemos essas HQs como simples reflexos desse contexto, elas apresentam particularidades, que necessitam de uma investigação mais aprofundada para que possamos inferir quais aspectos dessas mudanças eram os mais temidos e repudiados pelos autores e quais eram as consequências que eles imaginavam, caso estas mudanças não fossem contidas.

Outro objetivo investigativo são os heróis (ou personagens principais) dessas HQs, os três são agentes governamentais e se enquadram dentro do que o geógrafo pesquisador de quadrinhos, Jason Dittmer (2013), denomina como quadrinhos de “super-heróis nacionalistas” [*nationlist superheroes*]. Trata-se de um subgênero dos quadrinhos de super-heróis que, como o nome indica, é voltado para a difusão de determinados valores patrióticos e para o estabelecimento e/ou reforço de uma identidade nacional. Dittmer afirma que: “São narrativas de super-heróis em que o herói (ou, muito raramente, a heroína) identifica-se explicitamente como representante e defensor de um estado-nação específico, muitas vezes por meio de seu nome, uniforme e missão” (2013, p.7, tradução nossa)<sup>37</sup>. Com base nessa descrição, todos os personagens que analisaremos são, em certo

---

<sup>35</sup> Para maiores informações sobre a relação entre os dois partidos majoritários dos EUA nesse período, recomendo a leitura da dissertação de mestrado de: MOLL, Roberto. *Reaganation: a nação e o (neo) conservadorismo nos Estados Unidos (1981-1989)*. Niterói/RJ: UFF, 2010. Disponível: <<https://www.historia.uff.br/stricto/td/1381.pdf>> E a tese de doutorado de: PINHEIRO, Pedro Portocarrero. *Democratas na defensiva: atuação dos congressistas Democratas sobre os programas de welfare na era Reagan*. Niterói/RJ: UFF, 2019. Disponível em: <<https://www.historia.uff.br/stricto/td/2040.pdf>>

<sup>36</sup> Com relação aos *New Democrats* consultar: GALSTON, William A. “Incomplete Victory: The Rise of the New Democrats”. In: BERKOWITZ, Peter (org.) *Varieties of progressivism in America*. California: Hoover Institution Press, 2004.

<sup>37</sup> “These are superhero narratives in which the hero (or very rarely, the heroine) explicitly identifies himself or herself as representative and defender of a specific nation-state, often through his or her name, uniform, and mission” (DITTMER, 2013, p.7).

grau, exemplos de super-heróis nacionalistas. Outra característica desse tipo de super-herói é que o diferencia dos outros é que: “[...] o super-herói nacionalista carrega uma carga adicional que outros super-heróis não possuem – incorporando o estado-nação. Esta incorporação tem implicações para o tipo de histórias que, provavelmente, serão contadas e as maneiras com as quais elas, provavelmente, serão lidas” (Ibid., p.8, tradução nossa)<sup>38</sup>. O termo super-herói não é muito adequado para descrever os três personagens analisados, com exceção de *Marshal Law*, que, de fato, possui superpoderes decorrentes do uso de uma droga. Porém, usaremos o termo super-herói de forma abrangente porque, de certa forma, todos os personagens manifestam qualidades superlativas, apesar de no caso de Flagg e Washington esse poder se manifestar na forma de uma determinação fora dos padrões humanos. Assim, almejamos analisar as principais características desses personagens enquanto representantes “incorporados” dos EUA. E como estes são usados para discutir, criticar, ressignificar e/ou reafirmar valores e convenções identitárias da nação que se propõem representar.

Além disso, pretendemos investigar quais são as possibilidades que as narrativas apresentam para as relações entre seres humanos e a tecnologia, entre os seres humanos e o meio ambiente, qual caminho elas rejeitam, e por que o fazem. Dentro destas questões gerais, há outras mais específicas como algumas discussões de gênero presentes nas três HQs, representações idealizadas e estereotipadas do masculino e do feminino, uso justificável ou não da violência, tanto por civis, quanto de agentes governamentais, alguns pontos de vista sobre a Guerra Fria e as intervenções dos EUA em outros países.

Portanto, o principal objetivo desta pesquisa é analisar como autores de histórias em quadrinhos elaboraram imagens distópicas sobre o futuro dos Estados Unidos, como essas visões negativas sobre o futuro foram historicamente construídas e o papel da ficção na construção e na apreensão da realidade.

O presente trabalho está dividido em três capítulos em que expomos de forma detalhada a trama das HQs e analisamos as principais mensagens de cada obra. Cada capítulo é dedicado exclusivamente a uma das séries e a divisão segue a ordem cronológica de publicação das revistas, ou seja, primeiro *American Flagg!* (1983-1989), depois *Marshal Law* (1989-1997) e, por fim, *Martha Washington* (1990-2007). Os capítulos seguem uma subdivisão analítica similar, começam com uma apresentação biográfica dos autores, expondo pontos mais relevantes de suas carreiras e discussões sobre como criaram os quadrinhos. Isso é intercalado com dados sobre o cenário editorial e a relação de cada autor com o mercado de quadrinhos dos EUA, no período. Em seguida,

---

<sup>38</sup> “[...] the nationalist superhero bears an additional burden that other superheroes do not—embodying the nation-state. This embodiment has implications for the kind of stories that are likely to be told and the ways they are likely to be read” (Ibid., p.8).

os capítulos se concentram nas HQs que são analisadas dentro dos critérios expostos acima, com enfoque especial nas mensagens específicas de cada obra. O trabalho finaliza-se com uma síntese e comparação entre as obras, que tem como objetivo discutir alguns pontos em comum entre os três quadrinhos e suas relações com algumas questões que estavam em pauta nos EUA durante o período em que foram publicadas. Soma-se a essa comparação uma breve apresentação das modestas contribuições que o presente trabalho procurou trazer às pesquisas sobre História dos Estados Unidos no Brasil.

## Capítulo 1

### Os Estados Unidos privatizados de *American Flag!*

#### 1.1 Mercado de quadrinhos no início dos anos 1980, *First Comics* e Howard Chaykin

A primeira edição da revista *American Flag!* foi lançada em outubro<sup>39</sup> de 1983, concebida pelo escritor e desenhista de quadrinhos Howard Chaykin; ela fazia parte dos primeiros lançamentos da *First Comics*<sup>40</sup>, uma nova editora de pequeno porte, especializada em quadrinhos, que era sediada a princípio em Evanston, Illinois, e depois em Chicago. Ela foi criada em sociedade por Michael “Mike” Gold e Ken F. Levin, cuja equipe contava com um grupo de editores formado por conhecidos roteiristas e desenhistas de quadrinhos da época como: Rick Felber, Joe Staton e Rick Obadiah. O objetivo dessa equipe era aproveitar o crescente mercado de quadrinhos do período e lançar publicações que oferecessem aos leitores obras com um conteúdo diferenciado das grandes editoras, *DC* e *Marvel Comics*.

De acordo com Kim Howard Johnson (1983, p.52), a *First Comics* foi gestada no começo de 1981, em Chicago, quando Mike Gold lançou uma HQ promocional de 16 páginas chamada *Weird Organic Tales*. Essa primeira publicação teria ajudado Gold a perceber que poderia ter algum sucesso lançando títulos independentes no mercado de quadrinhos. A partir disso, teve início o projeto de criação da editora que durou, aproximadamente, um ano e meio. Nesse período, foram recrutados artistas conhecidos dos fãs de quadrinhos e lhes foi proposto que desenvolvessem personagens para a *First*. Em março de 1983, ela teve um começo modesto, lançou um título com temática de ficção científica, a série *Warp*<sup>41</sup>, e, em abril, o relançamento de uma série de humor satirizando super-heróis, *E-Man*<sup>42</sup>. Nos meses subsequentes, foram lançando outras obras (além

---

<sup>39</sup> Há uma divergência quanto ao mês em que a revista foi lançada, as propagandas da *First* e alguns periódicos da época indicam que ela foi lançada em junho, porém na capa e no interior da primeira edição, indicam que ela foi lançada em outubro.

<sup>40</sup> A editora existiu entre 1983 e 1992, passou por dificuldades quando Mike Gold saiu dela em 1986 para ser editor-chefe da *DC Comics* e depois acabou encerrando suas atividades devido a reveses no mercado de quadrinhos e a outros problemas envolvendo a fusão com a *Classics International Entertainment* (CIE). Em 2011, Ken Levin anunciou o retorno da editora e até o momento ela continua na ativa.

<sup>41</sup> Série baseada numa peça de teatro criada por Stuart Gordon e Bury St. Edmund, os quadrinhos foram escritos e desenhados respectivamente por Jonh Ostrander e Bruce Patterson. E conta história de David Carson, um homem comum que acaba servindo de hospedeiro a um poderoso ser intergaláctico chamado Lord Cumulus.

<sup>42</sup> Personagem criado por Nicola Cuti e Joe Staton e publicado pela editora Charlton entre 1973 e 1975. A versão da *First Comics* foi desenhada por Joe Ostrander e escrita por Martin Pasko, Paul Kupperberg e nas últimas edições Nicola Cuti voltou aos roteiros da série.

da já mencionada *American Flagg!*) como *Jon Sable: freelance; Mars*, e *Grimjack*<sup>43</sup> e adquirindo direitos de publicação de outras editoras, como os personagens, *Nexus* e *Badger*, da *Capital Comics*, e *Starslayer* da *Pacific Comics*<sup>44</sup>. A editora pretendia se tornar uma referência, ter seu nome reconhecido no mercado de quadrinhos e competir com as grandes editoras.

O principal diferencial comercial da *First Comics*, e de outras pequenas editoras do período, era o tipo de relação contratual com os artistas. Nela, roteiristas e desenhistas de quadrinhos, além de receber os direitos autorais sobre os personagens, mantinham a posse sobre suas criações. Algo que não ocorria nas grandes editoras que detinham os direitos dos personagens criados. Assim, os artistas que trabalhavam para a *First* possuíam uma maior liberdade, pois tinham a garantia contratual de que continuariam com os direitos sobre suas criações, caso quisessem deixar a editora. Por outro lado, ela valorizava os artistas que conseguiam cumprir os prazos mensais estipulados para produção e os recompensavam financeiramente. De acordo com um depoimento de Rick Obadiah para o artigo de Kim Howard Johnson,

Temos todos os tipos de planos de royalties que estão vinculados ao cumprimento dos prazos. Isso não quer dizer que somos intolerantes se você está atrasado, mas se você está no prazo, a empresa paga melhor. Eu chamo isso de incentivo, porque é quase um bônus para fazer o que você disse que faria em primeiro lugar (JOHNSON, 1983, p.54, tradução nossa)<sup>45</sup>.

Além dessa política de “incentivo”, a editora também procurava ter pelo menos três edições de cada série já pronta para ser comercializada, evitando que possíveis atrasos dos artistas inviabilizassem a venda das revistas no tempo determinado; no caso, cada nova edição dos títulos deveria ser comercializada mensalmente. Esse sistema de direitos autorais e de incentivo financeiro visava atrair para a editora artistas que já possuíam certa notoriedade e que não tinham espaço para publicar seus próprios personagens nas grandes editoras, devido à rígida política de publicação dessas. A *First* e outras editoras da época surgiram no mercado oferecendo aos artistas de quadrinhos uma oportunidade de lançarem suas próprias criações e, dependendo do número de edições vendidas, ter um maior retorno financeiro.

Entretanto, não era uma empresa com a ambição de inundar o mercado com publicações sem um mínimo de qualidade só porque eram produzidas por celebridades do ramo. Havia outras

---

<sup>43</sup> Personagens criados respectivamente por: Mike Grell (1983), Mark Wheatley e Marc Hempel (1984), John Ostrander e Timothy Truman (apareceu como personagem secundário em *Starslayer* em 1983 e 1984 em histórias solo).

<sup>44</sup> *Nexus* é uma HQ de ficção científica que tem como personagem principal um super-herói que tem visões do futuro, foi criado em 1981 pelo roteirista Mike Baron e era desenhada por Steve Rude; *Badger* é um super-herói com transtorno de múltiplas personalidades, também foi criado por Mike Baron em 1983. *Starslayer* era uma HQ de ficção científica criada por Mike Grell em 1982.

<sup>45</sup> “We have all kinds of royalties’ plans which are tied into meeting deadlines. That’s not to say we’re intolerant if you’re late, but if you’re on time, the company pays you better. I call it an incentive, because it’s almost a bonus for doing what you said you would do in the first place” (JOHNSON, 1983, p.54).



políticas de publicação que visavam estabelecer um padrão de qualidade dos quadrinhos que seriam lançados. De acordo com Mike Gold, elas eram as seguintes:

Há uma grande quantidade de material bom que recusamos publicar, e não porque não era bom o suficiente – algumas coisas eram muito próximas dos quadrinhos que estamos publicando agora, ou de algo que tivemos para publicar. Mas, há alguns talentos de grande nome e algum material muito bom que acabamos decidindo que não queríamos como parte da imagem da *First Comics*. Vamos aceitar uma proposta de qualquer um, **qualquer um estabelecido no negócio** – apesar disso as pessoas que estão entrando não devem escrever para a *First*, porque não temos tempo para ver todo o material não solicitado que temos agora. A única política rígida que temos é que não estamos interessados em publicar elfos. Ou, pelo menos, elfos vivos. Podemos matar um monte deles em E-Man... (Ibid., p.63-64, grifo e tradução nossa)<sup>46</sup>.

A fala de Gold demonstra que a sua política editorial estava voltada para a publicação de trabalhos de autores com certa experiência no mercado e que, ele e sua editora, não estavam dispostos a investir em iniciantes ou em trabalhos que não se enquadrassem na sua proposta editorial. Quanto à proposta da *First Comics*, aparentemente era bem aberta e não possuía um padrão estético muito rígido.

Por possuir uma grande diversidade de artistas, a *First Comics* não tinha o que pode ser entendido como um padrão estético para o desenvolvimento de seus personagens e narrativas. Ou seja, não possuía um conjunto de características comuns a todas as publicações que poderiam ser reconhecidos pelos leitores – as grandes editoras de quadrinhos têm esse tipo de padrão, o que é chamado de estilo *Marvel* ou *DC* –; o que havia em comum nas publicações da editora era a predominância de HQs com temática de ficção científica e conteúdo voltado para leitores “mais maduros”, no qual cenas de sexo e violência não eram censuradas. Quanto a isso, Mike Gold dizia: “Nós publicamos alguns quadrinhos sexy. Nossos quadrinhos estão, no mínimo, passando pela adolescência, enquanto, sexualmente, a maioria dos quadrinhos – certamente os da *Marvel* e *DC* – tendem a estar na pré-adolescência, na melhor das hipóteses” (Ibid., p.63, tradução nossa)<sup>47</sup>.

O excerto indica um pouco de como Mike Gold via as publicações de sua editora e como ele as posicionava em relação às das outras editoras. Nessa perspectiva, os quadrinhos da *First* estariam em um estágio de desenvolvimento mais adiantado que o das grandes concorrentes. Portanto, evidencia-se que a editora ambicionava ocupar um espaço e atingir um público

---

<sup>46</sup> “There’s a great deal of good material we declines to publish, and not because wasn’t good enough – some things were either too close to a book we’re publishing now, or to something we’ve had on publishing. But, there are some big name talents and some very good material that we just decided we didn’t want as part of the First Comics image. We will look a proposal from anyone, any established person in the business – although people who are breaking in should write First, because we don’t have time to look at all the unsolicited stuff we have now. The only rigid policy we have is that we’re not interested in printing elves. Or at least, living elves. We may kill a bunch of them off in E-Man...” (Ibid., p.63-64).

<sup>47</sup> “We publish some sexy comic books. Our comics are at least going through their adolescence, whereas, sexually, most comic books –certainly those from Marvel and DC – tend to be in their pre-adolescence at best” (Ibid, p.63).

consumidor que ainda não estava sob o domínio mercadológico das duas grandes editoras citadas e visavam o mercado dos chamados “quadrinhos adultos”<sup>48</sup>. Nesse caso específico, quadrinhos adultos seriam aqueles voltados para leitores do sexo masculino<sup>49</sup> com idade igual ou superior a 17 anos e que, por isso, poderiam abordar temas mais interessantes a essa faixa etária, como sexo. Vale ressaltar que as grandes editoras de quadrinhos atuavam de acordo com um código de autocensura desenvolvido em meados dos anos 1950, o *Comics Code Authority*, que restringia o conteúdo que poderia ser veiculado em suas HQs; temas envolvendo violência extrema, uso de drogas, sexo ou nudez explícita, entre outros, eram automaticamente vetados e não poderiam ser publicados. Por estar à margem do mercado das grandes editoras, a *First Comics* poderia publicar quadrinhos sem ter que se preocupar com o *Comics Code*, o único problema que ela tinha para resolver dizia respeito à forma de distribuir seus produtos.

Porém, isso foi resolvido pelo desenvolvimento do chamado *Direct Market* [Mercado Direto]. O pesquisador de quadrinhos Keith Dallas (2013, p.9-10) afirma que, no final dos anos 1970, o mercado de histórias em quadrinhos passava por uma grande crise decorrente à queda nas vendas, parte desse problema era atribuída ao esgotamento da forma de revender as publicações (a outra parte era identificada na falta de inovação em conteúdo e narrativa dos quadrinhos) que eram feitas no sistema de consignação com as bancas de jornais (e outros estabelecimentos); as editoras forneciam determinadas quantias de quadrinhos aos revendedores, que pagavam pelas que conseguiam vender; o que não era vendido era devolvido para as editoras. As remunerações eram de 40 e 50 centavos de dólar por edição vendida (remuneração bem inferior, se comparada com as de revista de notícias e esportes, que pagavam mais de um dólar por edição). Com isso, havia pouco interesse dos revendedores em fazer com que as vendas de HQs aumentassem, ocasionando um crescente retorno de edições não vendidas às editoras. O *Direct Market* foi criado em 1972 pelo empresário, Phil Seuling, e era uma alternativa a essa forma tradicional de vender quadrinhos. Nela, as editoras negociavam diretamente com lojas especializadas em vender quadrinhos, as *Comic Shops*, que compravam determinadas quantias de quadrinhos e as revendiam a um público consumidor específico. Nesse modelo, o rendimento dos revendedores é maior, porém eles não

---

<sup>48</sup> A denominação é um pouco polêmica e, de acordo com Roger Sabin, desde sua origem, no final do século XIX, os quadrinhos tiveram como alvo adultos pois eram publicados em jornais e abordavam temas políticos e cômicos referentes ao cotidiano dos adultos. Porém com o desenvolvimento das revistas em quadrinhos, houve um progressivo direcionamento das histórias em quadrinhos para um público infantil e pré-adolescente. E com isso, surgiu a ideia de que quadrinhos eram uma forma de entretenimento exclusivo para crianças. Para maiores informações sobre o tema, consultar a primeira parte do livro *Adult Comics*, de Roger Sabin (2003).

<sup>49</sup> Nos anos 1980, o público leitor de HQs costumava ser majoritariamente masculino, entretanto isso foi mudando ao longo do tempo. De acordo com uma pesquisa realizada no final de 2013 pela Brett Schenker, através da rede social *Facebook*, aproximadamente, 40% dos leitores de quadrinhos são mulheres contra, aproximadamente, 58% de homens (os outros 2% não definiram o sexo); a pesquisa também mostra que a faixa etária da maioria desses leitores masculinos é formada por jovens entre 18 e 21 anos (61.54%). Pesquisa disponível em: <<http://comicsbeat.com/facebook-stats-40-of-comics-fans-are-women/>> Acesso em: 21/07/2017.

poderiam devolver as edições não comercializadas à editora. Com isso, a editora sairia lucrando mais, pois não teria que arcar com o prejuízo das edições que não venderam.

O *Direct Market* não era uma alternativa muito usada pelas grandes editoras, pois até o fim dos anos 1970, havia poucas lojas especializadas em quadrinhos nos EUA. Isso começou a mudar com o desenvolvimento do *fandom*, palavra de origem inglesa, usada para se referir a uma comunidade de fãs e colecionadores de quadrinhos (também aplicável a fãs de cinema, TV e esportes), que se organizavam para discutir e comercializar esses produtos. Além disso, produziam fanzines, organizavam convenções nas quais encontravam e conversavam com artistas do ramo e com fãs de outras localidades. Esse tipo de comportamento estimulou o desenvolvimento de um mercado especializado em quadrinhos, voltado para atender às demandas desses fãs. De acordo com o jornalista e pesquisador de quadrinhos Roger Sabin (2003, p.64-65), o desenvolvimento dessa comunidade de fãs de quadrinhos, no final dos anos 1970 e início dos 1980, foi fundamental para que o *Direct Market* (Sabin denomina esse sistema de vendas de “*direct sales*”) se tornasse uma alternativa cada vez mais viável para as editoras de quadrinhos nos Estados Unidos.

As grandes editoras como a *Marvel Comics* perceberam o potencial desse mercado, em 1981, com a venda da revista *Dazzler*<sup>50</sup>, primeira publicação dessa editora feita exclusivamente para ser vendida em lojas especializadas e que teve um grande sucesso ao vender cerca de 480.000 cópias. Posteriormente, a editora lançou mais quadrinhos nesse sistema, porém não abandonou as vendas em bancas de jornais. Sua concorrente a *DC Comics*, inclusive, aderiu a essa rentável forma de comércio, mais ou menos, na mesma época. Entretanto, esse esquema de vendas não foi bom só para as grandes editoras. Sabin afirma que:

Em breve, novas editoras americanas surgiram para tirar proveito. Estes eram os chamados “independentes”, geralmente criados por fãs de longa data, especificamente para competir com o duopólio nas vendas diretas (geralmente era inútil tentar desafiar sua base de poder nas bancas de jornais, mas aqui havia diferentes oportunidades). Entre as novas empresas incluíam Pacific, Eclipse, First e Fantagraphics, que mais tarde somaram-se a outras. Deve-se dizer, que algumas eram menos independentes do que outras, pois estavam vinculadas a Marvel/DC através de acordos complexos de licenciamento (2003, p.66, tradução nossa)<sup>51</sup>.

---

<sup>50</sup> É a primeira edição solo da personagem *Dazzler* do grupo de super-heróis mutantes *X-men*; no Brasil, ela recebeu o nome de Cristal; para maiores informações sobre essa edição e o impacto dela na política de vendas da *Marvel*, consultar o quarto capítulo do livro “*American Comic Book Chronicles: The 1980s*”, de Keith Dallas. O número de edições vendidas, mencionado acima, também foi extraído dessa obra.

<sup>51</sup> “Soon new American publishers were springing up to make advantage. These were so-called ‘independents’, generally set up by long-time fans specifically to compete with the duopoly in direct sales (it was generally futile to try to challenge their power-base on the news-stands, but here there were distinct opportunities). The new companies included Pacific, Eclipse, First and Fantagraphics, later to be joined by many more. Some it should be said, were less independent than others, being tied to Marvel/DC through complex licensing arrangements” (2003, p. 66).

Como indica a passagem acima, a denominação de independentes para esses quadrinhos produzidos por editoras de menor porte é um tanto quanto complexa, pois, por mais que não tivessem ligações diretas com as grandes editoras, muitas delas acabavam servindo-se ou se influenciando por determinados padrões de diagramação e temáticas semelhantes às da *Marvel* ou *DC*. Um exemplo disso é a predominância de quadrinhos sobre super-heróis. De acordo com Gary Groth, editor da publicação especializada em quadrinhos *The Comics Journal*, essas empresas teriam a mesma política editorial de suas concorrentes, porém apresentados de maneira diferente. “Os respectivos pontos de vista editoriais são a própria simplicidade: os super-heróis atuam como as tropas de choque e tudo – a interpretação do gênero ficção, violência, sexo, política, a própria vida – é vista através de uma sensibilidade adolescente” (GROTH, 1983, p.9, tradução nossa)<sup>52</sup>. Groth também entende que o fato da maioria dos artistas dessas editoras já ter trabalhado para alguma das grandes do ramo faz com que seus estilos artísticos sejam impregnados por essa experiência anterior, tornando suas produções não muito independentes e nem mesmo tão alternativas.

As temáticas dos quadrinhos publicados pela *First Comics* é um claro exemplo de como essas editoras independentes possuíam, mesmo que não assumissem uma ligação indireta com as grandes rivais. Afinal, o que fazia o sucesso das grandes editoras era a comercialização de quadrinhos de super-heróis e de ficção científica, logo, é evidente que havia uma demanda por publicações desse tipo. Além disso, se alguma editora nova pretendia entrar nesse mercado, teria mais chances se seguisse as tendências já estabelecidas. O que diferenciava, entretanto, a produção de editoras como a *First* é a abordagem que seus autores davam a essas temáticas já consagradas no mercado de quadrinhos e o direcionamento para um público específico, no caso, os chamados leitores adultos. Quanto a esse direcionamento do mercado de quadrinhos, Groth argumenta que

É desesperadamente necessário um alargamento dos leitores. Cinquenta anos e mais atrás, as tiras de jornal foram lidas por adultos e isso teve um efeito significativo no tipo de talentos atraídos pelos jornais. Os leitores anestesiados de quadrinhos de hoje (e os profissionais selecionados desses leitores) apresentam uma grande falta de esperança, e isso fica claro quando você ouve os disparates que os editores dizem sobre o quanto adulto e maduros são seus títulos. (Normalmente esses títulos trazem propagandas de gomas de mascar, desenhos animados das manhãs de sábado, vídeo games, e removedores de cravos.) (1983, p. 11, tradução nossa)<sup>53</sup>.

---

<sup>52</sup> “The respective editorial points of view are simplicity itself: superheroes act as the shock troops and everything – interpretation of genre fiction, violence, sex, politics life itself – is seen through an adolescent sensibility” (GROTH, 1983, p.9).

<sup>53</sup> “A broadening of readership is desperately needed. Fifty years and more ago newspaper strips were read by adults and this had a marked effect on the talent newspaper attracted. Today’s anesthetized readership of comics (and the professionals culled from the readership) are a hopeless a lot, and it’s clearly a lot of hooley when your hear the publishers talking about how adult and mature their titles are. (Usually these same titles carry advertising for Bubble Yum bubblegum, Saturday morning cartoons, video games, and blackhead removes.)” (Ibid., p.11).

No texto, Groth, além de criticar o discurso promocional das pequenas editoras como a *First*, também coloca em dúvida se de fato elas estariam desenvolvendo um produto destinado para adultos, destacando a contradição entre o discurso das obras e o tipo de anúncio comercial presente nelas. Mais adiante, Groth indica que o melhor para o mercado de quadrinhos seria que as editoras procurassem formas de expandir suas vendas para o público geral, não se limitar a um determinado nicho de consumo. Ele encerra seu texto dizendo que acredita que o *Direct Market* de quadrinhos tem potencial para trazer aos quadrinhos um público mais amplo e que para isso ocorrer, seriam necessárias duas coisas: “[...] uma seleção mais diversificada e sofisticada de quadrinhos que poderiam atrair o público em geral, e mecanismos de publicidade que poderiam alcançar esse público<sup>54</sup>. Se isso não pode ser feito, então falar sobre uma renascença dos quadrinhos é apenas mais uma farsa” (Ibid. tradução nossa)<sup>55</sup>.

Seguindo essa mesma linha de raciocínio, porém falando sobre o mesmo fato duas décadas depois de Groth, Roger Sabin (2003, p.86) afirma que todo esse processo de desenvolvimento pelo qual a indústria de quadrinhos passou entre o final dos anos 70 e início dos anos 80 – com a expansão do mercado direto de quadrinhos, dos *fandoms*, surgimento de novas editoras e de novos quadrinhos adultos – foi ao mesmo tempo positivo e negativo. Positivo, pois sem todo esse aparato os novos materiais produzidos não teriam um espaço (e nem público) para comercialização. E foi negativo porque estimulou o desenvolvimento de um mercado restrito a uma cultura, ou a um grupo de fãs de quadrinhos, e não gerou uma expansão dos quadrinhos para um público mais amplo.

Assim, o mercado de quadrinhos do início dos anos 1980 é marcado por uma modificação na forma de se vender e consumir esse produto. O que antes era comercializado em espaços com maior circulação de pessoas (bancas de jornais, farmácias e supermercados) passou gradualmente a ser um produto restrito a um local destinado a um público específico, frequentado por fãs desse tipo de entretenimento ou por aqueles que almejavam fazer parte dessa comunidade. Por se tratar de um mercado restrito, as editoras, principalmente, as de menor porte, tiveram a oportunidade de lançar produtos que melhor atendessem ao gosto desse público, investindo em trabalhos inéditos de autores conhecidos de tal público, com o que conseguiram lucrar e por um tempo movimentar esse ramo econômico que estava em decadência.

---

<sup>54</sup> Gary Groth procura seguir essa ideia em sua editora. Além de editar o *Comics Journal* ele é o fundador, em parceria com Mike Catron, da editora *Fantagraphics*. Criada em 1976 a editora tem uma linha de publicação variada, que publica desde compilações de antigas tiras, passando por quadrinhos de autores *underground* e material erótico/pornográfico no selo *Eros Comix*. Para mais algumas informações consultar: <<http://fantagraphics.com/flog/40th-anniversary/>>

<sup>55</sup> “A more diversified and sophisticated selection of comics to whom a general audience would be attracted, and the advertising mechanism by which such an audience could be reached. If this can’t be done, talk of a comics renaissance is just another sham” (Ibid.).

Essas alterações contribuíram, inclusive, para modificar a forma como os artistas (roteiristas e desenhistas) que trabalham com quadrinhos eram vistos. De acordo com Sabin (2003, p.67), deixaram de ser identificados como meros operários em uma linha de montagem<sup>56</sup> e readquiriram o *status* de autores, ou criadores. O escritor e/ou o desenhista de quadrinhos passou/passaram a ser tão ou mais importantes do que o personagem ou a editora para o qual desenvolviam histórias, e com isso, ganhou/ganharam o poder de barganhar com as editoras, exigindo maiores remunerações e liberdade para produzirem fora de padrões editoriais rígidos. “Consequentemente, seu novo poder de barganha levou a uma maior liberdade para lidar com assuntos mais sofisticados e utilizar técnicas artísticas mais ambiciosas – envolvendo, principalmente, quadrinhos completamente pintados” (SABIN, 2003, p. 67, tradução nossa)<sup>57</sup>.

Foi nesse contexto de gradual mudança no mercado de histórias em quadrinhos que Howard Victor Chaykin teve a oportunidade de publicar *American Flagg!*, que seria seu trabalho mais reverenciado e aclamado por fãs e críticos de quadrinhos. Chaykin é um exemplo de artista experiente que se beneficiou dessas mudanças que ocorreram na indústria de quadrinhos, nos anos 1980. De origem judaica, ele nasceu em Nova Jersey, em 7 de outubro de 1950, porém mudou-se para Nova York quando criança e lá viveu durante boa parte da sua vida. Desenhava desde criança e, graças ao incentivo do padrasto, decidiu investir na carreira de desenhista.

A carreira artística de Chaykin iniciou-se entre os anos de 1968 e 1970, quando ele teve a oportunidade de divulgar seus desenhos e quadrinhos em fanzines de ficção científica, enquanto trabalhava como assistente do desenhista Gil Kane. Nos primeiros anos da década de 70, realizou trabalhos de roteiro e desenho para diversas publicações com temáticas que variavam entre o *western*, ficção, fantasia e humor. Em 1973, foi contratado para fazer pequenos trabalhos de ilustração para a *Marvel Comics*; em 1975 fez desenhos para uma publicação da *DC Comics*. Em 1975, criou o personagem *Dominic Fortune* para a *Marvel*. Entre 1976 e 1978, desenhou HQs dos personagens *Conan*, *Red Sonja*, *Kull* e ilustrou dez edições da adaptação para os quadrinhos da franquia *Star Wars*. Este último trabalho fez um grande sucesso e foi o que deu início a seu reconhecimento profissional. Ele também dividia seu tempo trabalhando em pequenas publicações, escrevendo e desenhando quadrinhos com temática de ficção científica, e ilustrou uma grande quantidade de capas de revistas. Entre 1980 e 1982, trabalhou com o personagem

---

<sup>56</sup> Nos Estados Unidos, é comum uma divisão de trabalho na produção de uma HQ parecida com uma linha de montagem, existem profissionais que só escrevem as histórias, depois outro que as desenha a lápis e outro que faz o trabalho de arte-final, mais outro que colore etc. As mudanças mencionadas melhoram as condições de trabalho principalmente dos escritores e desenhistas de quadrinhos porém não houve grandes mudanças para os outros profissionais envolvidos nessa linha de produção.

<sup>57</sup> “Consequently, their newfound bargaining Power led to greater freedom to deal with more sophisticated subject-matter, and to utilize more ambitious artistic techniques – notably involving strips that were fully painted” (SABIN, 2003, p.67).

*Hulk*, desenhou a adaptação do filme *For Your Eyes Only*, do personagem James Bond, e publicou quadrinhos na revista *Heavy Metal*. E no fim desse período, ele se distanciou um pouco dos quadrinhos para trabalhar com designer e editoração<sup>58</sup>. De acordo com Brannon Costello:

Um olhar atento sobre a carreira de Chaykin revela um talento inquieto que se recusa a aceitar os pressupostos não falados, filosóficos e formais, que regem o trabalho produzido nos quadrinhos convencionais. Mesmo seu primeiro trabalho como escritor evidencia sua tentativa de injetar em gêneros populares uma caracterização mais complexa e uma abordagem menos simplista para questões de moralidade e, ao se desenvolver como artista, começou a explorar novos modos de utilizar mais plenamente as possibilidades dos quadrinhos dentro de seus meios convencionais – usar o formato quadrinhos para contar histórias que exigem e recompensam a atenção do leitor (2011, p. viii, tradução nossa)<sup>59</sup>.

Em meados de 1982, Howard Chaykin era um artista com uma vasta experiência na indústria de quadrinhos e que tinha vários fãs, por isso era considerado um nome promissor que poderia fazer parte da *First Comics*. Mike Gold contatou Chaykin e o convidou a desenvolver um personagem para sua nova editora. De acordo com Keith Dallas (2013, p.75), a princípio, Chaykin relutou em fazer parte dos projetos editoriais de Gold, entretanto, com problemas financeiros, ele mudou de ideia. Em um dos depoimentos de Howard Chaykin para um artigo de Philip Schweier, ele afirma que a remuneração e a proposta contratual da *First Comics* eram boas para ele na época, pois: “Eles [*First Comics*] falaram sobre um plano financeiro que tornaria possível minha saída de uma dívida que eu tinha acumulado trabalhando para Byron Preiss. Foi encorajador. Então eu fui para casa e preparei um cenário, um documento de campo, e foi isso” (SCHWEIER, 2010, p.3, tradução nossa)<sup>60</sup>.

Além disso, Chaykin tinha a percepção de que a indústria de quadrinhos estava passando por modificações e que “O dinheiro aumentou dramaticamente, e os direitos de propriedade e distribuição são bem diferentes – *Marvel* e *DC* cessaram de ter um domínio sobre a indústria, devido a *First*, *Pacific*, *Eclipse* e outras novas editoras que estão surgindo” (JOHNSON, 1983, p.62, tradução nossa)<sup>61</sup>. Ele, inclusive, achava que *American Flagg!* não era um tipo de HQ que

---

<sup>58</sup> Essas informações biográficas sobre o autor foram retiradas da cronologia presente no livro de entrevistas compiladas por: COSTELLO, Brannon. *Howard Chaykin conversations*. Mississippi: University of Mississippi Press, 2011.

<sup>59</sup> “A close look at Chaykin’s career reveals a restless talent who refuses to accept the unspoken assumptions, philosophical and formal, that govern the work produced in mainstream comics. Even his earliest work as a writer bears evidence of his attempt to inject into popular genres more complex characterization and a less simplistic approach to questions of morality, and as he developed as an artist he began exploring new ways to exploit more fully the possibilities of the comics medium in mainstream comic books – to use the comics form to tell stories that both demand and reward the reader’s attention” (COSTELLO, 2011, p.viii).

<sup>60</sup> “They [*First Comics*] talked about a financial plan that would make it possible for me to get out from under the debt that I had accrued working for Byron Preiss. It was encouraging. So I went home and concocted a scenario, a pitch document, and that was that” (SCHWEIER, 2010, p.3).

<sup>61</sup> “The money has increased dramatically, and the ownership and rights distributions are very different – *Marvel* and *DC* have ceased to have a stranglehold on the industry, with *First*, *Pacific*, *Eclipse* and the other new houses coming in” (JOHNSON, 1983, p.62).

atrairia o interesse de alguma das duas grandes do mercado, pois não se tratava de um quadrinho de super-heróis e Chaykin ambicionava produzir algo diferente, no qual tivesse a liberdade de expor suas ideias e colocar em prática novas técnicas de desenho e narrativa que havia desenvolvido. De acordo com o próprio autor, “Não estou muito confortável com a ideia de super-heróis. É hora de aproveitarmos o fato de que nosso público também está envelhecendo – então vamos envelhecer com eles” (Ibid., p. 54 tradução nossa)<sup>62</sup>.

As falas de Chaykin indicam que ele tinha conhecimento do que estava ocorrendo em seu ramo de trabalho e formara uma impressão positiva disso, a ponto de se arriscar publicando com uma editora iniciante. Além disso, entendia que havia um grupo de leitores mais velhos que queria ler algo mais adequado a suas idades e Chaykin, na época com 33 anos, sentia que estava envelhecendo e que os quadrinhos de super-heróis com os quais trabalhou já não atendiam a suas metas como artista e nem à demanda do público. Portanto, produzir *American Flagg!* envolvia, por um lado, a possibilidade de ter uma maior remuneração (e pagar suas dívidas) e, por outro, a possibilidade de desenvolver uma história em quadrinhos que lhe desse maior satisfação e liberdade enquanto artista. Evidentemente, tanto Chaykin quanto seus editores, viram que havia uma grande possibilidade comercial no material desenvolvido.

Quanto ao conteúdo e às referências usadas para criar *American Flagg!*, o autor indica que se inspirou em toda uma adolescência dedicada à leitura de quadrinhos e livros de ficção científica e a assistir filmes *western*. Assim, em *American Flagg!*, ele procurou combinar todas essas referências com uma certa dose de sexo, humor e patriotismo. É possível identificar no título da revista e na estética do personagem uma possível referência à figura patriota do Capitão América da *Marvel Comics*, que também usa um uniforme que ostenta as cores da bandeira. E como resultado, foi algo que ele mesmo descreve como: “Era tudo ficção científica, pós-holocausto, utopia negativa, fetichismo, patriotismo [...]” (SCHWEIER, 2010, p.3, tradução nossa)<sup>63</sup>. Em um trecho de entrevista, citado no artigo de Kim Johnson, Chaykin define melhor sua criação e expõe de forma mais clara as referências que usou:

O conceito começou como um *western* futurista, basicamente uma versão de ficção científica de *Gunsmoke*<sup>64</sup>, se você quiser. E, saiu do controle. Começou a se desenvolver, os personagens começaram a surgir. Quando eu anunciei o quadrinho no verão passado, disse que era uma combinação de *On the Beach*<sup>65</sup> e

<sup>62</sup> “I’m not very comfortable with the idea of superheroes. It’s time to latch onto the fact that our audience is staying with us, and getting older, too – so let’s get older with them” (Ibid., p.54).

<sup>63</sup> “It was all science fiction, post-holocaust, negative utopia, fetishism, patriotism – as it has been hijacked by the right” (SCHWEIER, 2010, p.3).

<sup>64</sup> Seriado de *western* veiculado a princípio no rádio e depois na TV, foi criado por Norman Macdonnell e John Meston e existiu entre 1955 e 1975.

<sup>65</sup> Filme de ficção científica produzido em 1959 no Brasil recebeu o nome de “A hora final”, foi dirigido por Stanley Kramer; aborda como seria o mundo após uma guerra nuclear.



*Lil 'Abner*<sup>66</sup>, uma descrição que ainda funciona até certo ponto. Trata-se de política, televisão e violência. Eu tenho uma média de 16 ou 17 personagens regulares – principalmente mulheres, porque eu gosto de garotas... (1983, p. 62, tradução nossa)<sup>67</sup>.

Essas últimas citações nos fazem pensar sobre a orientação política de Howard Chaykin e como ela se manifesta em sua obra. Em um pequeno texto publicado ao final da primeira edição de *American Flagg!*, o autor faz a seguinte declaração sobre os conceitos políticos que o levaram a criar a HQ:

“Então, você quer um gesto simbólico, não queime a bandeira, lave-a.” – Norman Thomas

... E, com base nesse preceito simples, a revolta dos anos sessenta perdeu meu compromisso espiritual. Meu corpo ficou para trás, para conhecer uma garota (historicamente falando, as mulheres liberais sempre foram mais fáceis que as Republicanas).

O que ninguém parecia perceber foi que, ao destruir 200 anos de simbolismo, o movimento virtualmente transferiu o conceito de patriotismo para a “elite corporativa fascista”.

Já passou da hora de retomarmos o patriotismo. Eu sou um tipo de cara liberal (alguns podem dizer radical) que ainda fica um pouco emocionado perante a bandeira estrelada. Minha identificação com os aspectos míticos da América é intensa, pra dizer o mínimo.

E esse é o motivo por trás do *American Flagg!* Eu vou te jogar alguns (espero) conceitos bastante estranhos neste quadrinho; fique comigo, acho que vai valer o seu tempo.

[O autor indica alguns livros aos leitores como “Admirável mundo novo” e “1984”]

Há muito mais, mas é suficiente por enquanto. Mais uma vez fique conosco e lembre-se... “As coisas são mais como se fossem agora do que nunca antes.” – Dwight D. Eisenhower (CHAYKIN, 1983, p.30, tradução nossa)<sup>68</sup>.

O fragmento indica que Chaykin – além de uma forte tendência a objetificar sexualmente as mulheres – se assume enquanto um autor de orientação liberal e se posiciona claramente contra

<sup>66</sup> Personagem de histórias em quadrinhos, chamado no Brasil de Ferdinando, criado por Al Capp (1909-1979) conhecido cartunista estadunidense. Suas tiras foram publicadas em diversos jornais entre os anos de 1934 e 1977 e contava as aventuras de um jovem e ingênuo “caipira” e sua família, discutia e satirizava questões sociais e políticas dos EUA. O nome de Al Capp foi sugerido para o prêmio Nobel de Literatura pelo escritor John Steinbeck (vencedor do prêmio em 1962).

<sup>67</sup> “The concept began as a futuristic western, basically a science-fiction version of Gunsmoke, if you will. And, it got out of hand. It started developing, characters started popping up. When I announced the strip last summer, I called it a combination of *On the Beach* and *Lil' Abner*, a description which still function to an extent. It's about politics, television and violence. I've got an average of 16 or 17 regular characters – mostly women because I like girls...” (JOHNSON, 1983, p.62).

<sup>68</sup> “So, if you want a symbolic gesture don't burn the flag, wash it.” – Norman Thomas ... And, on the basis of that simple precept, the upheaval of the sixties lost my spiritual commitment. My body stayed behind, to meet girl (historically speaking, liberal women always have been easier than Republicans). What no one seemed to realize was, that by trashing 200 years of symbolism the movement virtually handed over the concept of patriotism to the “corporate fascist elite.” It's a long past time we took patriotism back. I'm a liberal (some might say radical) kind of guy who still gets a bit squinky at the Star Spangled Banner. My identification with the mythic aspects of America is intense, to say at least. And that's the why behind *American Flagg!* I'll be throwing you some (hopefully) pretty oddball concepts in this book; stick with me, I think it'll be worth your time. [...] There are lots more, but that's enough for now. Again stay with us, and remember... “Things are more like they are now than they have ever been before.” – Dwight D. Eisenhower” (CHAYKIN, 1983, p.30).

elites políticas/empresarias que ele denomina fascistas, pois teriam se apropriado do patriotismo e o transformado em um mecanismo de exclusão. Nesse ponto, cabe um parêntese para esclarecer que, nos EUA, o termo “liberal”<sup>69</sup> costuma ser usado para definir aquele que tem uma orientação política favorável a maior intervenção estatal na sociedade, fornecendo serviços públicos (saúde, educação, segurança etc.) e promovendo uma relativa igualdade social; os que se opõem a isso são denominados “conservadores”; liberais<sup>70</sup> normalmente são os ligados ao Partido Democrata e os conservadores ao Partido Republicano, entretanto, isso não é muito fixo, a orientação política desses partidos varia um pouco ao longo do tempo. Voltando ao trecho citado, ele demonstra que o autor acredita em determinados aspectos míticos de seu país e usa seu trabalho para difundir-los. Quanto às opções políticas de Chaykin, elas são expostas de uma forma mais clara por Mike Gold em um texto introdutório na primeira edição, no qual ele afirma que:

[...] Chaykin talvez seja a pessoa mais patriótica que eu conheço. Não é o habitual “Ame ou deixe” um absurdo que serve para dividir em vez de unir – e, portanto, não é patriótico. O patriotismo de Howard vem do orgulho e de grandes esperanças para a América. Os Estados Unidos não são a terra da oportunidade. Não são a terra da liberdade. Outras nações têm níveis comparáveis de oportunidade e liberdade. A América é a terra da esperança. E isso é uma coisa maravilhosa para se ter. Então, em meio a todas as violências e mulheres, em meio a todo o estilo que viemos a associar ao trabalho de Howard, em *American Flagg* você encontrará um grande patriotismo [...]. Um patriotismo reflexivo e esperançoso (1983, p.2, tradução nossa)<sup>71</sup>.

Assim, de acordo com autor e editor, *American Flagg!* é uma obra que contém um alto teor de patriotismo e tem uma orientação política liberal. O autor acredita que seu país é um local onde há esperança. E que o tipo de patriotismo contido na HQ não é daqueles que simplesmente elogiam a pátria, como se fosse o melhor lugar do mundo. É classificado como um “patriotismo reflexivo”, o que de fato isso significa não está muito claro, mas pode-se inferir que é um tipo de patriotismo que procura expor determinados problemas e que, provavelmente, indicará algum tipo de solução para esses problemas. É interessante notar que para demonstrar isso, o autor elaborou uma

---

<sup>69</sup> O sentido de liberal nos EUA é bem diferente do que usamos aqui no Brasil e do que é usado na Europa. Essa diferença se explica pela forma como se deu sua formação histórica e política. Para maiores informações sobre esse tema, recomendo a leitura do segundo capítulo da dissertação de mestrado de Geraldo Nagib Zahran Filho “Identificando influências: a tradição política liberal dos Estados Unidos e seus reflexos”, disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/6459/6459\\_3.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/6459/6459_3.PDF)>.

<sup>70</sup> Para uma análise historiográfica das mudanças de significado que o liberalismo passou nos EUA consultar: GERSTLE, Gary. “The protean character of American Liberalism” In: *The American Historical Review*, v. 99, n. 4 Oct., 1994, (p. 1043-1073). Disponível em: < [https://www.researchgate.net/publication/249211526\\_The\\_Protean\\_Character\\_of\\_American\\_Liberalism](https://www.researchgate.net/publication/249211526_The_Protean_Character_of_American_Liberalism)> Acesso em: 26/03/2020.

<sup>71</sup> “[...] Chaykin’s probably the most patriotic person I know. Not the usual “Love it or Leave it” nonsense that serves to divide instead of united – and is therefore not patriotic. Howard’s patriotism comes from pride – and from great hopes for America. The United States isn’t the land of opportunity. It isn’t the land of freedom. Other nations have comparable levels of opportunity and freedom. America is the land of hope. And that’s a wonderful thing to have. So amid all violence and women, amidst all the style we have come to associate with Howard’s work, you’re going to find a great deal of patriotism in *American Flagg*. [...] Thoughtful, hopeful patriotism” (GOLD, 1983, p.2).

narrativa extremamente pessimista, uma distopia, ou utopia negativa, que é como Chaykin costuma descrever sua obra. A ideia do autor, aparentemente, envolve a construção de um cenário distópico com o objetivo de criticar determinadas tendências que considerava inadequadas na sociedade em que vivia. A partir disso, através da atuação de seu herói, fornecer ou indicar um caminho de esperança, sugerir aos seus leitores como devem se comportar ou agir perante os problemas que seu país apresenta.

Partindo do que foi exposto até o momento, podemos dizer que Howard Chaykin é autor de quadrinhos liberal, patriótico e que tem esperança de que seu país possa ser um local melhor. Entretanto, a orientação política do autor não é tão simples assim. Em entrevista concedida a Gary Groth, e publicada na edição 109 do *The Comics Journal* em 1986, o autor declara que *American Flagg!* “É uma história em quadrinhos emotivamente liberal” (p.83, tradução nossa)<sup>72</sup>. E complementa sua fala dizendo que “Até certo ponto. Ele representa todos os que se sentem culpados, os caras legais, e as fantasias humanistas que tenho e que gostaria de poder viver” (Ibid.)<sup>73</sup>. Porém, quando questionado se realmente acredita nisso, Chaykin diz que se trata de uma história em quadrinhos e que nem tudo que ele escreve representa suas ideias. Muito do que está em seu trabalho é fruto de demandas de seus leitores, como produtor de uma mercadoria ele tem que pensar em como colocar em seu trabalho elementos que o tornem possível de ser consumido pelo maior número possível de pessoas. Logo, pode-se dizer que *American Flagg!* é um quadrinho com uma orientação política liberal, porém não é uma obra com conteúdo literalmente autobiográfico na qual o autor expõe, por meio de um personagem, todas as suas opiniões.

Ainda falando sobre suas orientações políticas, Chaykin afirma que parte delas se deve ao ambiente no qual foi criado durante sua infância, nas palavras do autor: “Bem, a única coisa boa sobre minha infância é que eu fui criado em uma casa politicamente liberal. Meus heróis da infância eram caras como Woody Guthrie e Eugene V. Debs, e Norman Thomas”<sup>74</sup> (Ibid.)<sup>75</sup>. Após citar os nomes de seus heróis de infância, o entrevistador questiona a real orientação política deles, diz que não eram liberais e pergunta se não eram socialistas. Chaykin diz que:

Naquela época nos anos 50 em minha casa isso foi transmutado em liberalismo. Confie em mim. Acredite em mim. Era desse jeito que as coisas vinham à tona

---

<sup>72</sup> “It’s a bleeding heart liberal comic book” (p.83).

<sup>73</sup> “To a certain extent. He represents all the guilt-riddled, nice-guy, humanist fantasies I have to myself and I wish I could live out” (Ibid.).

<sup>74</sup> Sobre os nomes citados por Chaykin: Woody Guthrie (1912-1967) era um cantor de música folk ligado ao comunismo; Eugene V. Debs (1885-1926) líder sindical e membro do Partido Socialista da América, pelo qual concorreu à presidência várias vezes; e Norman Thomas (1884-1968) era um ministro presbiteriano e também foi membro do Partido Socialista da América e candidato à presidência seis vezes.

<sup>75</sup> “Well, the one nice thing about my childhood is that I was raised in a politically liberal home. My childhood heroes were guys like Woody Guthrie and Eugene V. Debs, and Norman Thomas” (Ibid.).

no Brooklin dos anos 50. Veja o caso de Ed Koch<sup>76</sup>, um autodeclarado liberal que foi acometido pela realidade, e estou certo que foi um socialista em sua infância. [...] (Ibid., p.83-84, tradução nossa)<sup>77</sup>.

Chaykin apresenta um referencial político aparentemente confuso. Porém, de acordo com o historiador judeu, Arthur A. Goren (1986), a identificação entre a comunidade judaica e o socialismo foi algo comum no período de 1945-1955, isso chegou a gerar um estereótipo do “judeu comunista”<sup>78</sup>, que foi um dos alvos das perseguições do senador, Joseph McCarthy, em sua caça aos comunistas, durante os anos 1950. Assim, pode-se presumir que essa “transmutação” de socialismo em liberalismo que ocorreu na casa Chaykin foi uma forma de evitar a perseguição macarthista, mas isso é só uma conjectura, já que os depoimentos do autor não permitem fazer nenhuma afirmação concreta quanto a isso. Com base em seus depoimentos, podemos inferir que ele segue uma linha política liberal mais à esquerda, ou progressista – provavelmente semelhante ao do Partido Democrata, dado sua última referência – e que em sua infância, foi influenciado por políticos e artistas de orientação socialista. De acordo com Costello:

[...] “Democrats, Republicanos e eu” é um refrão frequentemente usado quando ele descreve sua posição no mundo dos quadrinhos. Embora alguns leitores possam estar em desacordo com a descrição de Chaykin faz de si mesmo como “muito convencional para o estranho e muito estranho para o convencional”, sua autoavaliação identifica uma tensão central em sua carreira como artista que acredita que o primeiro dever dos quadrinhos é entreter, mas esse entretenimento não é necessariamente de cabeça vazia: pode deslumbrar e deleitar, mas também apontar para um envolvimento com o mundo de uma maneira pensativa (2011, p.xii, tradução nossa)<sup>79</sup>.

O excerto fornece alguns indícios de que Chaykin prefere se posicionar à margem ou ao centro das linhas políticas dominantes em seu país (Democratas e Republicanos) e das linhas dominantes na indústria de quadrinhos. Aparentemente, ele se define como um artista que não se enquadra muito bem em sua profissão; seu estilo artístico está adequado ao das grandes editoras, porém sua forma de escrever e compor as narrativas seriam estranhas demais para os padrões delas.

---

<sup>76</sup> Edward Irving “Ed” Koch (1924-2013) foi um conhecido político estadunidense e prefeito de Nova York, era filiado ao Partido Democrata, não encontrei nenhum dado sobre ele ter sido socialista quando jovem.

<sup>77</sup> “By the time it had been transmuted in the ’50s in my house it was liberalism. Trust me. Believe me. It was the way it turned out in the ’50s in Brooklyn. Look at Ed Koch, a self-described liberal mugged by reality, and I’m sure a Socialist in his childhood. [...]” (Ibid., p.83-84).

<sup>78</sup> Para maiores informações sobre a associação entre judeus, sionismo e socialismo nos EUA ler o artigo de GOREN, Arthur A. “The “Golden Decade” for American Jews: 1945-1955” In: SARNA, Jonathan D. *The American Jewish Experience*. New York, Holmes & Meier, 1986. O texto pode ser encontrado no seguinte endereço eletrônico: <[http://www2.trincoll.edu/~kiener/RELG214\\_GorenA\\_TAJE.pdf](http://www2.trincoll.edu/~kiener/RELG214_GorenA_TAJE.pdf)> Acesso em: 18/06/2018.

<sup>79</sup> “[...] “Democrats, Republicans, and me” is a frequent refrain from this self-proclaimed cult figure when describing his position in the world of comics. Though some readers may disagree with Chaykin’s description of himself as “too mainstream for the weird and too weird for the mainstream” his self-evaluation identifies a central tension in his career as an artist who believes that the first duty of comics is to entertain, but that entertainment is not of necessity empty-headed: It can dazzle and delight but also point outward to engage the world in a thoughtful manner (COSTELLO, 2011, p.xii)

Ao mesmo tempo, apesar de alguns aspectos incomuns, seu estilo não parece ousado e inovador o suficiente para que ele pudesse ser incluído entre os criadores de quadrinhos *underground* (caracterizados por um estilo mais caricato de desenhos e que possuem histórias com alto teor de sexo e discussões políticas). Além disso, a mencionada tensão artística de Chaykin faz com que ele ambicione criar uma história em quadrinhos que entretenha e que faça seus leitores refletirem sobre determinados temas – política, sexo, relações sociais e de gênero que parecem ser seus temas preferidos.

Voltando a *American Flagg!* e abordando de um ponto de vista mais técnico, além de seu teor textual relativamente ousado, ela é reconhecida como uma história em quadrinhos que introduziu algumas inovações artísticas e narrativas que na época não eram muito comuns nesse meio de comunicação. Com relação às técnicas artísticas empregadas por Chaykin em sua obra, Sabin afirma que os desenhos têm uma ótima qualidade e que, além disso, “[...] apresentavam painéis e layouts dinâmicos com uma técnica de ilustração pouco vista, chamada ‘duotone’<sup>80</sup>. Quanto ao uso dessa técnica, em uma entrevista de 1984 concedida a Paul Duncan e John Jackson (e compilada por Brannon Costello), Chaykin deu a seguinte declaração:

Nunca tive muita confiança em minha renderização em preto e branco. Posso pintar e fiz um bom trabalho de cor, mas eu costumo congelar em preto e branco, queria ter algo para dar ao material uma sensação orgânica: suavizar a dureza e a angularidade da minha linha. Além disso, para me dar uma maior variedade de textura e profundidade, e estou muito feliz com isso. Custa um pacote. Uma folha custa oito dólares. Você obtém duas páginas de quadrinhos de uma folha, e eu tenho que encomendá-las de Ohio em lotes de cinquenta (1984/2011, p.40, tradução nossa)<sup>81</sup>.

*American Flagg!* é evidentemente uma obra em que o autor procurou ousar e inovar, dentro de suas limitações, em suas formas narrativas. Vale ressaltar que Chaykin era responsável apenas pelos textos e desenhos da HQ, a colorização foi feita por Lynn Varley e Leslie Zahler e as letras por Ken Kruzenak, profissionais importantes para o resultado final que foi obtido. E em uma síntese desses elementos mencionados, Costello a define como:

[...] uma sátira de ficção científica intesamente mordaz, mas fundamentalmente humana, a série misturou inteligência irreverente, sexualidade atrevida e uma atitude profundamente cética em relação às maneiras pelas quais a cultura de consumo, avareza corporativa e uma mídia cada vez mais difundida colaboram para eliminar o conceito de profundidade da vida moderna. Chaykin trouxe tudo o que ele aprendeu sobre a relação entre design e narrativa para elaborar *American Flagg!*, desenvolvendo um estilo visual distinto e dinâmico que empregava,

<sup>80</sup> É uma técnica de impressão de imagens que utiliza duas cores de tinta, o resultado é um *duotone*, por exemplo, preto e cinza.

<sup>81</sup> “I have never been very confident about my rendering in black and white. I can paint and I’ve done plenty of color work, but I tend to freeze in black and white, I wanted to have something to give the material an organic feel: to soften the hardness and angularity of my line. Also, to give me a greater range of texture and depth, and I’m very happy with it. It costs a bundle. A sheet costs eight dollars. You get two pages of comics out of a sheet, and I have to order it from Ohio in batches of fifty” (CHAYKIN, 1984/2011, p.40).

especialmente nas edições iniciais, painéis densamente sobrepostos, logotipos corporativos e efeitos sonoros para sugerir a natureza radical desorientante da vida no parque de diversão pós-moderno em uma Chicago de um futuro não tão distante (2011, p.viii, tradução nossa)<sup>82</sup>.

Apesar de *American Flagg!* ser considerada a obra mais importante da carreira de Howard Chaykin e ter sido um grande sucesso logo em sua estreia em 1983, o autor não se manteve à frente dos desenhos e roteiros da série até seu final, em 1989. A partir da edição número 28 (abril de 1985), ele deixa de fazer os desenhos<sup>83</sup> e dedica-se apenas aos roteiros; da edição 31 até a 33 (julho-setembro 1986), escreve em parceria com Steven Grant; a partir dessa edição, abandona a série, voltando a escrevê-la (em parceria com Mindy Newell) somente na edição 47 de dezembro de 1987, finalizando a série na edição 50 (março de 1988). No mês seguinte, a revista voltou a ser publicada com uma mudança na grafia de seu título, agora era *Amerikan Flagg!* (o logotipo foi estilizado para lembrar o alfabeto Russo). E Chaykin, nessa nova fase, só desenhava as capas e assumiu a editoração, para garantir que a nova equipe de artistas<sup>84</sup> conduzisse, da melhor maneira possível, o seu personagem para o final que ele idealizou. Essa nova fase durou até a edição número 12 (abril de 1989), quando a publicação foi encerrada definitivamente. Os motivos que levaram Chaykin a abandonar gradativamente a publicação são atribuídos ao excesso de projetos mais lucrativos com os quais ele foi se envolvendo, o que tornou impossível que mantivesse uma dedicação exclusiva à obra.

Os dados comerciais e biográficos expostos até o momento têm como objetivo estabelecer um contexto básico de como se deu a produção de *American Flagg!* para que, a partir disso, possamos realizar uma análise melhor embasada do conteúdo presente em suas edições. Por se tratar de uma obra autoral, optamos por fazer um recorte de análise pautado nas edições escritas e desenhadas por Howard Chaykin. Porém, isto não significa a exclusão das edições com as quais ele não trabalhou diretamente, entendemos que elas são importantes para uma compreensão do desenvolvimento do personagem principal, Reuben Flagg.

---

<sup>82</sup> “*American Flagg!* A fiercely barbed but fundamentally humane science-fiction satire, the series blended irreverent wit, risqué-for-the-day sexuality, and a deeply skeptical attitude toward the ways in which consumer culture, corporate avarice, and an increasingly pervasive media collaborate to eliminate the very concept of depth from modern life. Chaykin brought everything he had learned about the relationship between design and narrative to bear on *American Flagg!*, developing a distinct and dynamic visual style that employed, especially in early issues, densely overlapping panels, corporate logos, and sound effects to suggest the radically disorienting nature of life in the postmodern funhouse of the series’ not-so-distant future Chicago” (COSTELLO, 2011, p.viii).

<sup>83</sup> Chaykin foi substituído pelo desenhista Joe Staton (até a edição 30), que por sua vez foi substituído pela dupla de artistas Mark Badger e Randy Emberlin (da edição 31 até a 45); e por fim os desenhos ficaram a cargo de Paul Smith (edição 47-50).

<sup>84</sup> Essa segunda série de *Amerikan Flagg!* contou com roteiros de Mindy Newell (só na primeira edição) e John Moore (edição 2 até 12); os desenhos ficaram a cargo da equipe formada por Mike Vosburg, Richard Ory, Tory Van de Walle e John Moore (edição 1 até 12), esses artistas foram os que mais conseguiram emular o estilo artístico de Chaykin.

## 1.2 Bem-vindo ao ano 2031

Em *American Flagg!*, Chaykin narra as aventuras de Reuben Flagg, um marciano/americano, ex-ator de uma série erótica, que foi substituído por um holograma, e por isso alista-se para servir como policial/segurança de shopping no planeta Terra. Flagg torna-se um *Plexus Ranger*, nome dado aos que protegem os Shopping Centers chamados de *Plex Malls* e também a população ao entorno desses estabelecimentos. A trama é ambientada em 2031, um futuro 48 anos distante do ano em que história em quadrinhos foi produzida em 1983. É nesse cenário que o autor procura expor suas ideias e temores de como o futuro poderia ser e suas perspectivas quanto ao potencial da ação individual para transformar o mundo em um lugar melhor.

Essa última ideia é indicada já na capa da primeira edição (figura 1), que apresenta o personagem principal, Reuben Flagg, segurando a bandeira dos Estados Unidos em suas mãos; ao fundo é possível perceber a mesma dividida em diversos pedaços, como se tivesse sido cortada por uma tesoura. O logotipo da revista traz um brasão estilizado com uma águia (animal símbolo dos EUA), as cores da bandeira e o nome da revista, que é um trocadilho com “bandeira americana”. A capa, além do logotipo da revista, traz algumas inscrições que sugerem ao leitor o que esperar da publicação: “*Someone's gotta put it all back together... Reuben Flagg just might be the man. Back in the USA!!*” [Alguém deve juntar tudo novamente... Reuben Flagg pode ser esse homem. De volta aos EUA]. Todos os elementos gráficos presentes na capa remetem à mencionada orientação patriótica da publicação e do autor. Além disso, ela indica que o personagem principal tem como missão reconstruir os Estados Unidos, representado pela bandeira em pedaços. Ou seja, é um indivíduo que tem uma grande missão pela frente.

Essa primeira edição é caracterizada por ser uma introdução ao mundo de *American Flagg!*, por isso faremos uma análise mais detalhada dela. No interior da publicação, a primeira página<sup>85</sup> (figura 1), além de fornecer uma amostra do estilo artístico desenvolvido por Chaykin com o uso de quadros sobrepostos e carregados de informações, serve para localizar o leitor no tempo e no espaço da ficção. É 9h59 da noite, sábado, dia 4 de outubro e o ano é 2031; a cidade de Chicago, no estado de Illinois, é o local onde a trama da HQ se desenvolve. Mais precisamente, no *Plex Mall* de Chicago, que é um tipo de Shopping Center e aeroporto que recebe voos vindos de diversos

---

<sup>85</sup> Em 1986, a editora lançou uma versão encadernada compilando as três primeiras edições de *American Flagg!* e para esse lançamento, Howard Chaykin escreveu e desenhou nove novas páginas de introdução, que mostravam um pouco do cotidiano da tripulação de voo entre Marte e Terra. Posteriormente, essas páginas extras passaram a fazer parte de todas as republicações da obra. Para nossa análise, optamos por utilizar o material como foi publicado inicialmente em 1983.

locais da Terra, da Lua e do planeta Marte; ao fundo, aparece o título dessa história: “*Hard Times*” [Tempos Difíceis]. Essa página apresenta uma frase do prefeito Charles Keenan Blitz: “*Chicago is in the Plex, and Plex means business*” [Chicago está na *Plex*, e a *Plex* significa negócios]. A frase sugere que a cidade, de certa forma, se resume ao espaço do *Plex Mall*, pois se trata de um local de maior importância, com funções que estão além do comércio de bens de consumo; mais adiante, na narrativa percebe-se que o local é, inclusive, onde a elite de Chicago reside.



**Figura 1.** Capa e página inicial de *American Flagg!* apresentando o personagem principal e um pouco do contexto futurístico da narrativa (*American Flagg!*, n.1, p.1, 1983).

Além disso, a página fornece algumas informações sobre o conteúdo da programação disponível na TV – há monitores de televisão pagos à disposição do público na parede externa do *Plex Mall* –, indicando a existência de um campanha de arrecadação de fundos para uma instituição chamada, “*Tricentennial Recovery Committee (T.R.C.)*” [Comitê Tricentenário de Recuperação], e imagens de uma mulher seminua, indicando a existência de um conteúdo pornográfico disponível. Os aparelhos aceitam dinheiro ou o cartão de crédito *American Plexpress* que pode ser



usado para assistir aos seguintes programas: “*Jerry Rigg Custom Firearms concourse 3*”; “*Love Channel Adult Center concourse 2*” e “*Plexus Ranger Station main concourse*”.

Nessa primeira página, podemos perceber algumas das “novidades” que o autor idealizou ou projetou para o ano de 2031. Como voos espaciais entre Lua, Marte e Terra; grandes Shopping Centers que serviriam como abrigo para aqueles que tivessem como arcar com os custos; e um mundo caracterizado por uma acentuada presença de meios de comunicação na vida das pessoas – principalmente a televisão, que estava disponível para aqueles que podiam pagar.

A partir da segunda página, o leitor é introduzido ao interior do *Plex Mall*, um local amplo e limpo, no qual circulam muitas pessoas; é perceptível que algumas dessas pessoas estão portando armas pesadas, tipo metralhadoras, assim como no lado de fora, há aparelhos de TV espalhados por todo o local e que veiculam propagandas como o de uma arma a *Magrum Automatic 666*. A aparição de propagandas de produtos fictícios é algo recorrente em *American Flagg!* durante a fase de Chaykin nos desenhos. Armas e equipamentos utilizados pelos personagens aparecem como logomarcas ou acompanhados das iniciais “*TM*”, de *trademark* [marca registrada]. Esse recurso gráfico narrativo empregado pelo autor transmite a impressão que estamos vendo um programa de TV com constantes anúncios de patrocinadores.

Entre a segunda e terceira páginas, somos apresentados a três importantes personagens da trama: Hilton “*Hammerhead*” Krieger, chefe dos *Plexus Rangers* de Chicago; sua filha Amanda “*Mandy*” Krieger, controladora de tráfego aéreo, e Raul, o gato falante<sup>86</sup>. A trama da HQ deixa claro que a relação entre *Hammerhead* e sua filha não é muito boa. E, após uma breve discussão com sua filha, *Hammerhead* Krieger se dirige ao setor de desembarque para receber o novo recruta chegado de Marte, Reuben Flagg. Além disso, *Hammerhead* havia mandado um colega contrabandear filmes pornográficos escondidos na bagagem e queria que esse produto passasse sem problemas pela alfândega.

Reuben está muito cansado devido a longa viagem e acaba provocando um incidente ao derrubar um representante do Brasil, Klein Hernandez. Krieger recebe Flagg e o reconhece como sendo o astro do seriado “*Mark Thust: Sexus Ranger*”, paródia erótica do trabalho realizado pelos *Plexus Rangers*. Posteriormente, Flagg e os leitores são apresentados a outra personagem importante na trama, a prostituta e cafetina, Gretchen Holstrum, responsável local pelo *Love Canal*; vale destacar que ela usa grandes brincos no formato do símbolo feminino (círculo e uma cruz). Logo na sequência, sem muito tempo para explicações, Flagg, Mandy Krieger e o resto dos *Rangers* do *Plex Mall* se unem para combater o ataque de uma *Gogang*, os *Genetic Warlords*

---

<sup>86</sup> Ao longo das HQs Chaykin não deu nenhuma explicação para o fato de Raul conseguir falar. O gato é um importante aliado de Flagg nos quadrinhos e em algumas edições ele atua como narrador das aventuras do personagem principal.

[Senhores da Guerra Genéticos]. De acordo com um texto explicativo contido na revista, esse tipo de gangue é definido da seguinte maneira:

*Gogangs*. Clubes de motociclistas terroristas anarquistas, não afiliados a nenhum dos 74 partidos políticos (na última contagem) legalmente registrados no Condado de Cook. Existem duas *Gogangs* locais, os Mutantes Éticos e os Senhores da Guerra Genéticos (havia cinco *Gogangs*: há rumores de que os Mutantes teriam comido os outros três) (CHAYKIN, 1983, p.8, tradução nossa)<sup>87</sup>.

A *Gogang* é facilmente derrotada com o uso de armas não letais, como balas de borracha e uma arma de contenção de manifestantes chamada, *Snowball 99* [Bola de neve 99], armas carregadas com balas que contém um gás chamado *Somnambutol*, que deixa as vítimas em estado de dormência. De acordo com a narrativa, essa arma foi desenvolvida, a princípio, para conter fugitivos de um acidente nuclear ocorrido na Costa Leste dos Estados Unidos, em 1996. Os ataques de gangues ao *Plex Mall* são programados, ocorrem todos os sábados à noite, após ser exibido um desenho animado chamado *Bob Violence*, que faz muito sucesso entre os membros das gangues. Os *Rangers* não usam de força letal para deter esse tipo de ataque porque os membros das gangues “pagam impostos” (fala proferida por Hammerhead Krieger durante o ataque, p.8).

Flagg, que não teve muito tempo para se habituar ao local, acha muito estranha essa rotina de ataques, dão a impressão de ser um tipo de encenação, algo para movimentar um pouco as noites de sábado no shopping. Após o combate, o cansado Reuben Flagg, vai para seu quarto dormir, porém descobre que ganhou como presente de boas-vindas uma noite com Gretchen Holstrum. Os quadros sugerem que os dois fizeram sexo, porém não há nenhuma imagem explicitando o ato.

No dia seguinte, encontramos Mandy e o prefeito de Chicago, Charles Keenan Britz, conversando na praça de alimentação do *Plex Mall*. Os dois discutem sobre apostas ilegais no mercado negro de esportes e Mandy diz que o prefeito lhe deve 30 mil por causa de uma aposta; Flagg chega e atrapalha a conversa, é formalmente apresentado ao prefeito; que logo deixa o local. Flagg continua a conversa com Mandy, conhece o gato Raul e nisso, Hammerhead aparece e o convoca para sair do edifício e fazer um trabalho de rotina, verificando se as antenas de recepção de TV estão funcionando bem. No caminho, Hammerhead informa que foi ele que mandou Holstrum lhe dar as boas-vindas e aconselha Flagg a comprar um remédio chamado, *Mañanacilina*, o medicamento muito usado pela população e que é: “[...] um composto de anticoncepcional e antibiótico... mata todas as doenças venéreas que você teve contato, e com o

---

<sup>87</sup> “Gogangs. Anarchist terrorist motorcycle clubs, unaffiliated with any of the 74 (at last count) political parties legally registered in cook county. There are two local Gogangs, the Ethical Mutants and the Genetic Warlords (there were five Gogangs: rumor has it the Mutants ate the other three)” (CHAYKIN, 1983, p.8).

currículo de Gret é melhor prevenir do que remediar” (CHAYKIN, 1983, p.13, tradução nossa)<sup>88</sup>. Além disso, ele informa que sua noite com a prostituta foi filmada e se Flagg quiser uma cópia, é só pedir. Com base nas ações e falas, percebe-se que Hammerhead Krieger é apresentado como um agente da lei corrupto, envolvido em contrabandos, prostituição, pornografia e outros tipos de negócios escusos (que são revelados mais adiante na trama).

No decorrer da história, vemos Flagg e Hammerhead voando em veículo chamado de *Hicycle*, uma espécie de motoneve que voa e tem armas de fogo. Eles verificam se as antenas estão funcionando e conversam um pouco enquanto fazem isso. Ao longo desse trabalho, os dois têm um diálogo que expõe o quanto a transmissão de TV é importante para a corporação *Plex*. Já que uma das funções dos *Rangers* é garantir que as transmissões de TV não sejam prejudicadas ou interrompidas por algum grupo considerado subversivo. Na página seguinte, somos apresentados a um dos aspectos mais significativos da versão futurística de Chicago construída por Chaykin: a guerra urbana entre grupos políticos rivais. Vemos dois grupos, os *Judeo-Christian-Moralist* [Moralistas Judaico-Cristãos] e os *Lesion Legion* [Legião Lesão], envolvidos em um violento combate, ambos possuem armas pesadas, como bazucas, metralhadoras, lançadores de foguetes e tanques de guerra. Flagg fica extremamente surpreso ao ver a quantidade de armas que eles possuem e indaga a Hammerhead onde eles as conseguem? A resposta é a seguinte:

**Hammerhead:** A *Plex*, é claro. Existem cerca de 75 policlubes paramilitares registrados em Chicago. A *Plex* fornece a eles armas convencionais, vidunidades<sup>89</sup> e cartões *American Plexpress*. Eles conhecem as regras, sem aeronaves, sem armas nucleares, sem combate em zonas comerciais e, claro, sem aventuras suburbanas.

**Flagg:** O que a *Plex* recebe em troca?

**Hammerhead:** Somente o vidshow de maior audiência em três planetas – “*Firefight All Night LIVE!*” [Tirroteios à Noite Toda AO VIVO!] – a *Plex* faz uma fortuna com publicidade... e esses caras aparecem na TV. Troca justa.

**Hammerhead:** Os brasileiros já começaram a filmar seus tireteios, grande sucesso no Rio. C.K. me disse que a *EuroPlex* está vendendo para os Pan-Africanos.

**Flagg:** Pão e circo.

**Hammerhead:** O que é isso?

**Flagg:** Nada... (Ibid., p.15-16)<sup>90</sup>.

<sup>88</sup> “[...] combo contraceptive and antibiotic... kills all vd on contact and with Gret’s track record better safe than sorry” (CHAYKIN, 1983, p.13).

<sup>89</sup> *Vidunits* no original, neologismo criado pelo autor juntando as palavras vídeo e unidade, seriam um tipo de filmadora usada para capturar as imagens dos combates urbanos.

<sup>90</sup> “*Hammerhead:* The *Plex*, of course. There are about 75 registered paramilitary poli-clubs in Chicago. The *Plex* supplies ‘em with conventional weapons, vidunits and American Plexpress Cards. They knew the rules, no aircraft, no nukes, no combat in commercial zones and, of course no suburban adventurism./ *Flagg:* What does the *Plex* get in return?/ *Hammerhead:* Only the highest rated vidshow on three planets – “*Firefight All Night LIVE!*” – The *Plex* makes a fortune in revenues... and these guys get to be on TV. Fair exchange./*Hammerhead:* The Brazilians just start running firefights, big hit in Rio. C.K. tells me *EuroPlex* is shopping it to Pan-Afriques./ *Flagg:* Bread and circuses./ *Hammerhead:* What’s that?/ *Flagg:* Nothing...” (Ibid., p.15-16).

Nessa parte da narrativa, Flagg e os leitores são apresentados à dramática realidade da cidade de Chicago. Que ano de 2031 tornou-se um local devastado por guerras urbanas, envolvendo milícias fortemente armadas e gangues de motociclistas. O fato mais interessante dessa situação é que as milícias são “patrocinadas” pela corporação *Plex*, que na teoria deveria existir para garantir a segurança dos habitantes da cidade, mas na prática está envolvida em um lucrativo negócio de produção de um *reality show* que transmite ao vivo os combates que ocorrerem entre as milícias da cidade. E, como indica a fala de Hammerhead, o financiamento bélico da *Plex* implica no estabelecimento de certas regras para que os combates não sejam demasiadamente destrutivos. A narrativa apresenta um cenário teatral em que os *Plexus Rangers*, que trabalham para a corporação e são encarregados de combater o crime, aparentemente não têm de fato esse poder. Cumprem sua função de forma um tanto quanto encenada já que, tanto as ameaças das *Gogangs*, quanto das milícias, não podem ser realmente combatidas, pois geram grandes lucros à corporação. Tudo parece fazer parte de um grande show de TV<sup>91</sup>, um espetáculo lucrativo, entretanto com vítimas reais, a população mais pobre de Chicago, que não tem como arcar com os custos para viver na segurança do *Plex Mall*.

Hammerhead, aparentemente, não vê problemas nisso. A passagem mencionada indica que ele está um pouco entediado com a situação, mas está acomodado em sua realidade e posição social, não almeja realizar algum tipo de transformação nesse cenário. Porém, o novato, Reuben Flagg, tem uma visão diferente dessa situação. Quando se dá conta da realidade de seu trabalho e das condições de vida em Chicago, ele entra em um estado que a narrativa descreve como “desespero existencial”. Flagg se isola, momentaneamente, e faz a seguinte gravação em seu diário pessoal:

Eu cresci amando esse país e tudo o que ele representa. Minha mãe e meu pai entendiam isso... Mesmo sendo considerados “boêmios indesejáveis” pelos padrões da Marte Plex. Eu sabia que as coisas eram difíceis aqui... Quero dizer... Eu desisti da faculdade... Eu sei sobre... (CHAYKIN, 1983, p.16, tradução nossa)<sup>92</sup>.

Flagg não é um nativo da Terra, ele nasceu no planeta Marte, mas durante sua infância ouviu histórias sobre como os Estados Unidos eram, a narrativa indica que ele tinha esperança de encontrar algo que tivesse minimamente a ver com o que lhe contaram. No lugar disso, encontrou

---

<sup>91</sup> O filme *O show de Truman (The Truman Show)*, de 1998 dirigido por Peter Weir, escrito por Andrew Niccol, e estrelado por Jim Carrey, apresenta uma versão extremada de mundo dominado por transmissões televisivas e *reality shows* no qual o cotidiano das pessoas se torna um espetáculo transmitido 24 horas por dia. A crítica feita por Chaykin em *American Flagg!* vai um pouco mais longe que o filme, mas a obra vale como referência para pensar a questão da presença excessiva dos meios de comunicação em nossa sociedade.

<sup>92</sup> “I grew up loving this country, and everything it stood for. Mom and dad saw to that... even if they were “undesirably bohemian” by Mars Plex standards. I knew the things were rough here... I mean... I’m a college dropout... I know about...” (CHAYKIN, 1983, p.16).

um país repleto de “[...] banalidade sem fim... e de uma vulgaridade entediante... pontuada por frequentes explosões de violência sem sentido” (Ibid.)<sup>93</sup>. A narrativa não diz como o personagem imagina que eram os EUA, a única coisa que fica clara é que não era nada do que ele esperava.

Na página seguinte, Flagg conta a história de como as coisas ficaram daquele jeito na Terra. Tudo começou em 1996, ano do efeito dominó, quando diversos incidentes ocorreram na seguinte ordem: acidente nuclear na Costa Leste; perda total das colheitas; URSS cai devido à insurreição islâmica; Europa Ocidental é abalada por revoltas por alimentos; Ásia assolada pela peste negra; colapso do sistema bancário internacional; guerra nuclear entre Irã e Israel; Alemanha reunificada lança míssil nuclear em Londres; Califórnia afunda e a peste se espalha. Todos esses acontecimentos levaram o mundo e, principalmente, os Estados Unidos e a União Soviética a um grande caos e desespero, a solução encontrada foi abandonar a Terra (temporariamente). Com apoio da indústria de telecomunicações, os EUA se transferiram para Marte e a URSS para a Lua. De acordo com o texto, somente as grandes corporações e alguns membros do governo e da elite da Terra é que tiveram condições para fazer essa mudança; o resto das pessoas ficaram para trás. É nesse contexto que surge a grande corporação *Plex*, com o objetivo de reabilitar o planeta para que sua elite retorne; a corporação é a responsável pelo “*Tricentennial Recovery Committee* (T.R.C.)”, mencionado anteriormente, e pelo que a narrativa indica, ela possui amplos interesses financeiros (comunicação, transportes, venda de armas, prostituição etc.). A corporação *Plex* é apresentada como o grande inimigo da trama de *American Flagg!*, ela é responsável direta e indiretamente por diversas mazelas que acometem o futuro elaborado por Chaykin. Ao longo das edições, gradualmente é revelada a extensão do controle e do poder dessa corporação sobre a vida das pessoas que ainda residem na Terra. Nesse ponto, *American Flagg!* apresenta uma trama pautada em ideias conspiratórias e que veem com desconfiança a atuação de grandes empresas.

Voltando à descrição da narrativa da primeira edição, enquanto Flagg registra em seu diário, ele é abordado por Cyril Farid-Khan, o líder dos *Genetic Warlords*, que veio oferecer um acordo, ou melhor, suborno. Cyril diz que o emprego de Flagg depende da ação de sua gangue e que o falecido antecessor de Flagg costumava pagar cem créditos semanais para que os membros da sua gangue errassem os tiros. Por estar em um estado de tristeza e desânimo, Reuben aceita pagar suborno a *Gogang*. Aparentemente, o personagem está cedendo aos esquemas de corrupção pré-estabelecidos no *Plex Mall* e, aceitando que seu papel como agente da lei é apenas um faz de conta, isso fica evidente quando ele diz: “Entendi, é um suborno. Deve ser o *status quo* aqui” (CHAYKIN, 1983, p.18, tradução nossa)<sup>94</sup>.

<sup>93</sup> “[...] unending banality...and of mind numbing vulgarity... punctuated by frequent outburst of senseless violence” (Ibid.).

<sup>94</sup> “I get it a bribe. That should be the status quo down here” (CHAYKIN, 1983, p.18).

Tentando se distrair, Flagg vai assistir à TV e por sugestão de Mandy Krieger, sintoniza no programa *Bob Violence*. Ele percebe que cada quadro do programa está repleto de comandos hipnóticos subliminares que incentivam todo tipo de prática de violência. Chocado por essa descoberta, ele corre para pedir explicações a seu superior. Hammerhead fica extremamente irritado com Flagg e diz que não há nenhuma mensagem subliminar no programa. Afirma que Flagg deve estar louco, pois é o único que vê as mensagens. Logo depois, ele descobre que o gato falante, Raul, também vê as mensagens e afirma que o fato de Flagg ter nascido em Marte é o que permite que ele veja as mensagens. Em um estado de grande raiva, Flagg se junta aos outros *Rangers* para representar seu papel em mais um ataque semanal programado de *Gogangs*; em meio ao ataque Cyril pisca o olho, dando sinal de que ele fará o que foi combinado e diz: “Ei, Ranger, não esqueça o *status quo*!” (Ibid., p.22)<sup>95</sup>. Esse ato deixa Flagg mais nervoso ainda, ele abandona seu posto só com um escudo e um soco inglês elétrico e parte para uma luta corpo a corpo com Cyril. Enquanto lutam, ocorre o seguinte diálogo: “(Flagg) – Já cansei disso! Chega. Estou aqui para fazer um trabalho... e vou fazer isso... do meu jeito. Chega de ser um cara legal. (Cyril) – Nós temos um acordo, bunda de rato...! (Flagg) – Claro! Eu paguei você para atirar pro alto... Obrigado! Isso facilitou para te derrubar” (Ibid., p.22-23, tradução nossa)<sup>96</sup>.

Nessas páginas, percebe-se que o personagem, que a princípio estava aceitando as condições a ele impostas, se revolta, rompe de forma não muito clara com o *status quo* e dá início a uma jornada pessoal para fazer o que considera certo. Nesse processo, ele constata que o programa, *Bob Violence* e suas mensagens subliminares, são os responsáveis pela violência sem sentido e constantes ataques das *Gogangs*. Flagg sugere que o programa seja tirado do ar e seu superior se nega a fazer isso, pois, além de acreditar que a retirada do programa deixaria as gangues mais violentas, também não está disposto a desafiar o poder da *Plex*, que é quem produz e ganha muito com o programa. Com a ajuda de Mandy, Flagg vai contra as ordens de seu superior e tira o programa *Bob Violence* do ar, ato que deixa Hammerhead extremamente nervoso e apreensivo com a reação das *Gogangs*... e assim termina a primeira edição de *American Flagg!*.

Com base no que foi exposto até o momento, os Estados Unidos e resto do mundo, no cenário futurístico desenvolvido por Howard Chaykin, são apresentados como locais que foram abandonados devido a uma série de incidentes radioativos e naturais que tornaram a vida na Terra muito difícil. Por isso, as duas grandes potências militares e econômicas deixaram a Terra. Em *American Flagg!*, a Guerra Fria terminou com as duas potências envolvidas totalmente

<sup>95</sup> “Yo, Ranger, don’t forget, status quo!” (Ibid., p. 22).

<sup>96</sup> “(Flagg) I have had it. Enough! I’m here to do a job... and I’m going to do it... my way. No more Mr. nice guy. (Cyril) We had a deal, rat’s ass...! (Flagg) Right... I paid you to shoot high... Thanks! Made it a lot easier... to take you down” (Ibid., p.22-23).

desestruturadas, na concepção do autor nenhuma delas venceria o conflito. E, ambas, em decorrência dos fatos mencionados, findaram deixando de lado a disputa ideológica, geopolítica e econômica, entregaram a administração e a reconstrução do planeta à corporação *Plex*.

Além de ser um local devastado por diversas tragédias, as grandes cidades da Terra, e em específico a cidade de Chicago, sofrem com constantes ataques de gangues e milícias fortemente armadas. A *Plex* e seu braço armado, os *Plexus Rangers*, que existem para garantir a paz e a segurança da população urbana, realizam um trabalho, no mínimo, paliativo. Em vez de atuar para eliminar a violência, a corporação a privatizou, ela transformou as constantes guerras urbanas entre milícias e gangues em um lucrativo *reality show*. Ganham dinheiro com anúncios e a grande audiência no programa *Firefight All Night LIVE!*; e também com a venda de armas aos grupos envolvidos. Assim, a *Plex* transformou um cenário de violência, fruto da revolta e disputa por poder de determinados grupos, em uma espécie de representação televisiva, com regras, locais e horário pré-determinados para ocorrer.

A corporação, portanto, tem um vasto controle sobre a sociedade, seu poder estende-se desde os meios de comunicação, passando pelos meios institucionalizados de coerção, como a polícia e o exército, até os rebeldes que supostamente combatem sua autoridade. Em 2031, o mundo e os Estados Unidos estariam reduzidos a um grande e violento espetáculo televisivo, com amplas doses de sexo. E seria um mundo marcado pelo consumo, onde tudo está disponível para quem pode pagar: segurança, armas, programas de TV, sexo, entretenimento, políticos, policiais, gangues etc. Um *status quo* caracterizado por uma corrupção generalizada, em que tudo e todos têm um preço. Nesse ponto, cabe refletir sobre o local que Chaykin escolheu como cenário principal de sua trama, um grande Shopping Center onde a elite reside, desenvolvendo suas atividades cotidianas e suas transações financeiras.

### 1.3 Vivendo em um Shopping Center e assistindo à TV

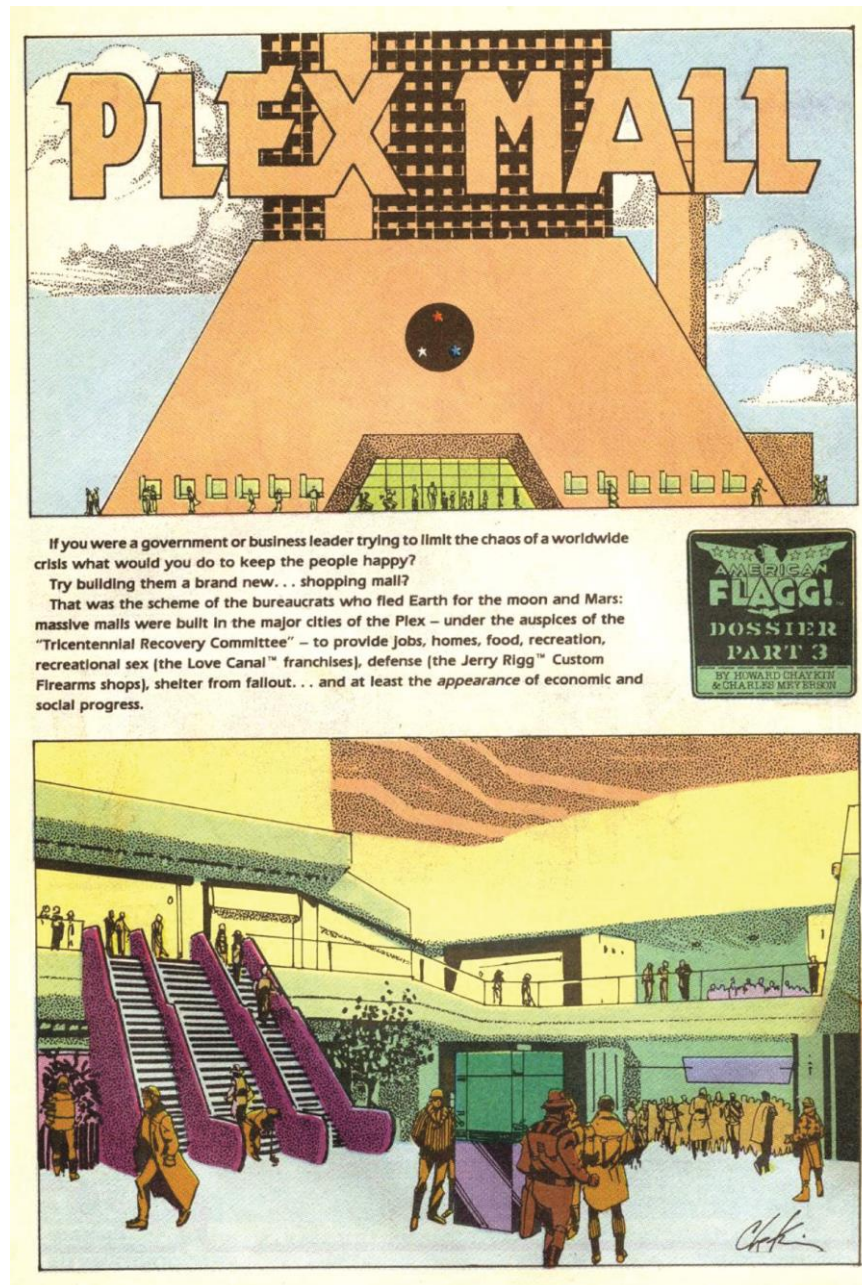
A edição 17 de *American Flagg!* contém a terceira parte de um dossiê sobre os personagens e as instituições da história em quadrinhos (figura 2). Nela, Howard Chaykin e Charles Meyerson explicam a existência e as principais funções dos *Plex Malls*:

Se você fosse um governante ou um líder empresarial tentando limitar o caos de uma crise mundial o que você faria para manter as pessoas felizes?

Tente construir um novo... shopping center?

Esse foi o esquema dos burocratas que fugiram da Terra para a Lua e Marte: grandes shoppings foram construídos nas principais cidades da *Plex* – sob os auspícios do “Comitê Tricentenário de Recuperação” – para fornecer empregos, casas, comida, recreação, sexo recreativo (as franquias *Love Canal*), e defesa (as lojas de armas de fogo customizadas *Jerry Rigg*), e abrigos para ataques

nucleares... e pelo menos a aparência de progresso econômico e social (1985, p.22, tradução nossa)<sup>97</sup>.



**Figura 2.** A imagem além de descrever o que são os *Plex Malls* também fornece uma visão do exterior e do interior da estrutura. (*American Flagg!*, n.17, p.22, 1985).

Com base nessa descrição, pode-se concluir que os *Plex Malls* se constituem como uma saída estratégica que os governos e as empresas que abandonaram a Terra encontraram para

<sup>97</sup> “If you were a government or business leader trying to limit the chaos of a worldwide crisis what would you do to keep the people happy? Try to building them a brand new... shopping mall? That was the scheme of the bureaucrats who fled Earth for moon and Mars: massive malls were built in the major cities of the Plex – under the auspices of the “Tricentennial Recovery Committee” – to provide jobs, homes, food, recreation, recreational sex (the Love Canal franchises), defense (the Jerry Rigg Custom Firearms shops), shelter from fallout... and at least the appearance of economic and social progress” (CHAYKIN; MEYERSON, 1985, p.22).



organizar minimamente as grandes cidades. Em vez de promover uma grande reforma ou reconstrução urbana, optaram por investir em um amplo espaço privado, que geraria os benefícios mencionados e um grande lucro para a *Plex*.

A forma distópica como Chaykin elaborou esse espaço de consumo, aparentemente, é uma crítica aos projetos considerados utópicos do arquiteto austríaco, Victor Gruen (1903-1980), que, nos anos 1950, ficou conhecido por ser o pioneiro na elaboração de Shopping Centers nos Estados Unidos. De acordo com o historiador Timmothy Mennel:

Os projetos de shopping americanos do pós-guerra do emigrante austríaco Victor Gruen visavam criar não apenas zonas comerciais ideais, mas comunidades completas e insulares que serviriam como modelos na (re)construção de uma sociedade capitalista ideal. Esses locais utópicos foram moldados tanto pelas preocupações com a Guerra Fria como pelos sonhos capitalistas e, como resultado, eles vieram a destacar as tensões entre os imperativos do comércio (o que possibilitou os shoppings) e as cooperativas na raiz de muitos pensamentos utópicos (2004, p.116, tradução nossa)<sup>98</sup>.

Mennel afirma que a ideia de Gruen era a de construir locais que resolvessem as demandas de consumo da crescente comunidade suburbana dos EUA, no período pós-guerra<sup>99</sup>. Os shoppings foram pensados como um meio para descentralizar o consumo, contendo diversas lojas e serviços construídos próximos dessas comunidades, evitando que tivessem que se deslocar para o centro das cidades constantemente. Além disso, após a revelação (em 1949) de que a União Soviética possuía uma bomba atômica, Gruen idealizou esses locais para que servissem como proteção em caso de um ataque nuclear e que, em decorrência disso, também fossem espaços onde as pessoas pudessem viver e, se possível, reconstruir o mundo que foi destruído. Os shoppings seriam estruturas onde a comunidade urbana pudesse se acomodar e viver, caso o pior ocorresse. Mas, se nada acontecesse, seriam espaços nos quais essa mesma comunidade poderia desfrutar de diversos tipos de bens de consumo e que teria acesso a formas de entretenimento, como cinema e teatro, em um ambiente limpo, climatizado, organizado, seguro e próximo de suas residências. No mundo criado por Chaykin em *American Flagg!*, a função dos *Plex Malls* é muito parecida com a que Gruen projetou para seus shoppings. Porém, na narrativa, o autor procura desconstruir a ideia de

---

<sup>98</sup> “The postwar American shopping mall projects of Austrian émigré Victor Gruen aimed to create not merely ideal commercial zones but complete, insular communities that would serve as templates in the (re)construction of an ideal capitalist society. These utopian sites were shaped as much by cold war concerns as by capitalist dreams, and as a result, they came to highlight tensions between the imperatives of commerce (which made malls possible) and the cooperative ones at the root of much utopian thought” (MENNEL, 2004, p.116).

<sup>99</sup> Os subúrbios surgidos nos EUA pós-guerra eram destinados para moradores de classe média, ou média alta, com padrões de consumo diversificado; os shopping centers idealizados no período tentavam suprir essas necessidades de consumo. Vale destacar que havia e há uma grande diversidade de subúrbios, muitos habitados por pessoas mais pobres e grupos socialmente segregados, como imigrantes e negros. Para maiores informações sobre o fenômeno da suburbanização nos EUA desde o século XIX recomendo a leitura do artigo de; SIES, Mary Corbin. “North American suburbs, 1880-1950, cultural and social reconsiderations”. In: *Journal of Urban History*, v.27, n.3, mar. 2001, (p.313-346).

que esses locais pudessem ser um refúgio para a humanidade em caso de uma grande catástrofe. Ele faz isso ao salientar que os shoppings são espaços privados e que só permitem em seu interior aqueles que tem dinheiro para consumir. Aliás, em *American Flagg!*, a visão utópica com relação aos shoppings é contestada com uma acentuada dose de ironia. Surgiram como estruturas que deveriam ser uma espécie de oásis para as pessoas que ficaram na Terra. Entretanto, podem ser considerados como um local que tem mais a função de uma prisão, já que quem vive dentro deles não tem como sair de lá de forma segura, pois o ambiente externo é extremamente violento. E a corporação que administra o local e a cidade não tem interesse em mudar as condições externas.

Desse modo, os *Plex Malls* são o elemento chave da distopia de Chaykin, é nesse espaço que a atuação inescrupulosa da corporação *Plex* se manifesta, e é nele que o herói procura lutar contra a empresa. De acordo Matthew Costello (2012), a atuação da *Plex* contribui para manter uma fragmentação social que é uma forma de controle social: “A *Plex* produz um clima de medo ao subsidiar a violência que os *Rangers* devem conter, mas canaliza as frustrações e os medos da população para o consumismo, controlando-as pela satisfação dos desejos por sexo, drogas e violência” (p.163, tradução nossa)<sup>100</sup>. Além disso, essas estruturas seriam uma combinação de

[...] consumismo e controle político, os *Plex Malls* representam dois pilares da ordem decrescente – a cooptação da população com os prazeres do consumo e a coerção física. Enquanto o mundo fora dos *Plex Malls* é abundante em violência de gangues, pobreza e caos social, dentro dos *Plex Malls* há o que resta do governo, da autoridade policial e da indulgência de quase todos os desejos. Enquanto Chicago está repleta de ataques semanais de gangues, dentro do *Plex Malls* tudo está em ordem (Ibid., p.164, tradução nossa)<sup>101</sup>.

Costello, ademais, afirma que a década de 1980 foi o auge da construção de Shopping Centers nos Estados Unidos, “mais de 16 mil shoppings foram abertos na década, de acordo com o International Council of Shopping Centers” (Ibid.)<sup>102</sup>. Ao que tudo indica, com a criação desse cenário futurístico exagerado presente nos *Plex Malls*, Chaykin procura transmitir sua preocupação ou medo de que essa proliferação de shoppings pudesse levar ao estabelecimento de uma sociedade totalmente pautada no consumo, na qual tudo é passível de ser transformado em produto. Nesse ponto, o autor transmite uma preocupação que remete às análises de Karl Marx em *O Capital*, em

---

<sup>100</sup> “The Plex produces a climate of fear by subsidizing the violence the Rangers are meant to contain, but channels the frustrations and fears of populace into consumerist avenues, controlling them by satisfying desires for sex, drugs, and violence” (COSTELLO, 2012, p.163).

<sup>101</sup> “[...] consumerism and political control, the Plex Malls represent twin pillars of the declining order – the co-optation of the population with the pleasures of consumption, and physical coercion. While the world outside the Plex Malls is rife with gang violence, poverty, and social chaos, inside the Plex Malls is what remains of government, police authority, and the indulgency of almost any desire. While Chicago is plagued bay weekly gang riots, inside the Plex Malls all is orderly” (Ibid., p.164).

<sup>102</sup> “The 1980s were the high point of mall construction in the United States, with more square footage built during the decade than in any previous period; over 16,000 new malls opened in the decade according to the International Council of Shopping Centers” (Ibid.).

que o autor esboça sua preocupação com a tendência do capitalismo em transformar tudo em mercadoria<sup>103</sup>. Chaykin, apesar de não ser marxista, teme que o desejo pelo consumo pudesse levar as pessoas a abrir mão de suas liberdades, ou melhor, vendê-las, e vir a aceitar esse tipo de condição de vida restrita, alimentada por meios de comunicação e pautada em relações de consumo e poder. Embora ele não fale sobre a URSS, isso não indica que lá é diferente.

Ademais, os *Plex Malls*, na visão de Costello (p.164-165), também têm uma importante função de entrepostos imperialistas. Já que o governo federal dos EUA não estava mais na Terra, os shoppings tornaram-se os representantes do poder imperial da nação, decadente mas ainda presente. A existência de unidades de *Plex Malls* em diversas partes do mundo e empreitadas para abrir franquias em locais como o Canadá (entre as edições 15 e 18) – que na trama é um dos poucos países que ainda não está sob o controle da *Plex* – garante a difusão e a permanência, mesmo que à distância, das diversas formas de coerção empregadas pelos EUA. Entretanto, no mundo de *American Flag!*, há uma clara predominância do poder privado sobre o poder público, a *Plex* não segue, como a narrativa indica, as determinações para as quais foi contratada: reconstruir o planeta devastado para o retorno das nações exiladas. A *Plex* transformou a Terra devastada em uma grande fonte de lucros, provavelmente manter o mundo do jeito que está gera mais dividendos para a empresa do que “consertá-lo”. Assim, os *Plex Malls* são estruturas paradoxais que protegem as pessoas da violência do mundo externo, mas as mantêm consumindo a violência externa através de programas de TV e sob uma ilusão de que desfrutam do melhor conforto que o dinheiro pode comprar. Desfrutam, desse modo, de uma liberdade limitada e vinculada ao poder aquisitivo de cada indivíduo. Portanto, nas narrativas, temos um mundo que está reduzido ao consumo e a uma violência estrategicamente administrada.

A distopia de Chaykin dialoga com algumas transformações que estavam ocorrendo nos Estados Unidos, durante a década de 1980. De acordo com historiador Bruce J. Schulman, os anos 80 foram marcados por uma crescente modificação na forma como o governo geria os serviços e os espaços públicos, ou melhor, como o governo deixou de gerir esses locais e serviços e os transferiu gradativamente para a iniciativa privada. Nos EUA, esse período foi marcado pela ascensão de políticas econômicas neoliberais<sup>104</sup> de diminuição da intervenção estatal, associadas

---

<sup>103</sup> Consultar o capítulo 1 - A mercadoria, da Seção 1 - Mercadoria e dinheiro; MARX, Karl. *O Capital: crítica da economia política* livro 1. São Paulo: Boitempo, 2017.

<sup>104</sup> O neoliberalismo é uma releitura e adaptação do liberalismo clássico feita e difundida por diversos economistas, entre eles os mais conhecidos são: Friedrich A. Von Hayek, com o livro *O Caminho da Servidão* (1944) e Milton Friedman com sua obra *Capitalismo e Liberdade* (1962). Ambos são críticos das teorias marxistas e também do economista John Maynard Keynes. Em linhas muito gerais eles defendem a diminuição da intervenção do Estado na economia, privatizações, cortes de gastos com programas sociais e uma grande autonomia para o “mercado”, que deve se autorregular. Para maiores informações consultar as obras referidas acima.

a uma forte presença de valores morais conservadores<sup>105</sup>, sendo o presidente Ronald Reagan considerado o principal representante dessa tendência. Ele afirmava que um dos problemas do país era a grande presença do Estado na economia e na sociedade. E, com base nisso, deu início a um processo de mudanças que ocorreram de forma gradual e estenderam-se por outros governos incluindo o do presidente Bill Clinton, do Partido Democrata. A implementação sucessiva de medidas neoliberais e conservadoras provocou uma série de transformações que, a princípio, afetaram os espaços públicos e a forma como os cidadãos americanos passaram a se relacionar:

Corporações e organizações privadas gradualmente assumiram o controle sobre muitos serviços básicos, dos espaços nos quais os cidadãos se congregavam e até mesmo dos instrumentos sagrados de autonomia da nação. [...] Parques e instalações recreativas, as grandes joias da vida pública americana, decaíram. Na década de 1980, o declínio longo e lento dos centros das cidades da nação transformou muitos dos parques urbanos históricos da nação em covis de crimes, drogas e violência. Enquanto isso, a revolta fiscal e os cortes orçamentários da Era Reagan estrangulavam o sistema de parques estaduais em todo o país. Ginásios e oficinas foram fechados. Os playgrounds ficaram cobertos de vidro quebrado. As piscinas permaneceram fechadas porque os municípios não podiam contratar salva-vidas. As comunidades reduziram as horas de operação em ginásios, teatros e centros para idosos (SCHULMAN, 2009, p.169, tradução nossa)<sup>106</sup>.

Schulman afirma, que esse processo de privatização tinha como objetivo diminuir gastos públicos com serviços ou programas considerados não essenciais ou onerosos aos cofres públicos. No caso específico do período dos anos 80, Reagan defendia que a retirada ou um drástico corte do dinheiro estatal para manutenção de locais públicos como parques, praças, bibliotecas e escolas. estimularia que as pessoas e suas comunidades se organizassem e assumissem a gestão desses espaços. De fato, Reagan chegou a pedir o apoio da população para que ajudasse o governo a gerir os espaços públicos. Esse pedido foi feito pelo presidente em um discurso sobre o seu plano para a recuperação econômica do país, proferido em 24 de setembro de 1981:

Eu sei que estamos pedindo economias em muitas áreas e programas que foram iniciados com as melhores intenções e a dedicação a uma causa ou finalidade que vale a pena, mas eu também sei que alguns desses programas não conseguiram seu propósito. Outros provaram ser muito onerosos, beneficiando aqueles que os

<sup>105</sup> Essa tendência conservadora nos EUA tem sua origem associado ao governo de Richard Nixon (1969-1974) e a uma série de medidas que visavam reverter alguns dos avanços que ocorreram devido aos movimentos por direitos civis dos anos 1960. No Reino Unido essa tendência neoliberal conservadora foi representada pela primeira ministra Margaret Thatcher (1979-1990) que em seu longo período no parlamento promoveu um gradativo desmonte do estado de bem-estar britânico. Para alguns dados básicos e crítica sobre esse período em ambos os locais recomendo a leitura do artigo: ANDERSON, Perry. “Balanço do neoliberalismo”. In: SADER, Emir; GENTILI, Pablo. (org.) *Pós-neoliberalismo: as políticas sociais e o Estados democrático*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

<sup>106</sup> “Corporations and private organizations gradually assumed control over many basic services, the space in which citizens congregated, and even the nation’s hallowed instruments of self-rule. [...] Parks and recreation facilities, the great jewels of American public life, decayed. By the 1980s the long, slow decline of nation’s center cities had turned many of nation’s landmark urban parks into dens of crime, drugs, and violence. Meanwhile, the tax revolt and Reagan-era budget cutbacks strangled state park system around the country. Gymnasiums and workshops closed. Sharps of broken glass covered playgrounds. Pools remained closed because municipalities could not hire life-guards. Communities reduced hours of operation at gyms, theaters, and senior centers” (SCHULMAN, 2009, p.169).

administram e não aqueles que eram os beneficiários pretendidos. Isso não significa que devemos interromper a tentativa de ajudar onde a ajuda é necessária. O governo deve continuar a fazer sua participação. Mas eu peço a todos vocês, como cidadãos particulares, que se juntem a esse esforço também. [...] A verdade é que permitimos que o governo tire muitas coisas que uma vez consideramos serem realmente nossas para fazer voluntariamente, pela bondade de nossos corações e um senso de orgulho e vizinhança da comunidade. Eu acredito que muitos de vocês querem fazer essas coisas novamente, querem estar envolvidos se alguém perguntar a você ou oferecer a oportunidade. Bem, pretendemos fazer essa oferta (REAGAN, 1981 s/p, tradução nossa)<sup>107</sup>.

O discurso presidencial se vale de diversos elementos de exaltação da organização popular e se pauta numa retórica de idealização sobre como a sociedade dos EUA funciona. Na concepção de Reagan, os cidadãos dos EUA sempre tiveram uma forte organização comunitária e não precisavam que o governo fizesse coisas para eles, mas ao longo do tempo, eles abriram mão desse tipo de atuação e deixaram tudo a cargo do governo; aquele era, portanto, o momento de voltarem a agir de forma autônoma, ainda mais porque o governo estava claramente se retirando da gestão de determinados serviços públicos.

De acordo com Schulman, o que o presidente propôs não ocorreu. Não houve uma organização comunitária visando à manutenção de parques, bibliotecas, quadras, piscinas ou escolas públicas. Em vez disso, houve uma crescente proliferação de espaços privados de interação comunitária. Áreas de lazer públicas, onde se podia praticar esportes, foram gradativamente substituídas por academias e *spas* privados. Bibliotecas públicas foram substituídas por livrarias, onde se podia sentar e ler os livros antes de comprar. As áreas urbanas, devido à insegurança, começaram a ser reorganizadas e surgiram grandes condomínios nos quais os moradores poderiam usufruir de diversos benefícios sem precisar sair da segurança dos muros de seu lar. A interação entre seres humanos, que ocorria em espaços públicos, foi deslocada para um novo espaço, mais seguro e organizado, os shoppings centers.

Os americanos, ao que parece, recriaram suas praças e espaços urbanos perdidos e em decadência sob as luzes fluorescentes dos shoppings suburbanos. Com certeza, os shoppings assumiram diversas funções sociais que as ruas, parques e praças preenchiam. Mas um shopping privado, controlado, não pode ser um substituto de um espaço público genuíno. Os shoppings regulam não só o clima,

---

<sup>107</sup> “I know that we're asking for economies in many areas and programs that were started with the best of intentions and the dedication to a worthwhile cause or purpose, but I know also that some of those programs have not succeeded in their purpose. Others have proven too costly, benefiting those who administer them rather than those who were the intended beneficiaries. This doesn't mean we should discontinue trying to help where help is needed. Government must continue to do its share. But I ask all of you, as private citizens, to join this effort, too. [...] The truth is we've let government take away many things we once considered were really ours to do voluntarily, out of the goodness of our hearts and a sense of community pride and neighborliness. I believe many of you want to do those things again, want to be involved if only someone will ask you or offer the opportunity. Well, we intend to make that offer” (REAGAN, 1981, s/p.). Disponível em: <<https://reaganlibrary.archives.gov/archives/speeches/1981/92481d.htm>> Acesso em: 19/07/2017.

mas também a natureza, aparência, e as práticas comerciais de seus inquilinos (2009, p.173-174, tradução nossa)<sup>108</sup>.

Além disso, o autor ressalta que essa onda de privatização dos espaços urbanos e das formas de convivência cotidianas das comunidades dos EUA, foi responsável por acirrar diferenças sociais e raciais, pois eram espaços nos quais os frequentadores eram selecionados e deveriam se encaixar dentro de um determinado padrão estético, de consumo e comportamento. Isso também ajudou a esgotar “[...] o estoque americano de espaço público receptivo, democrático e significativo, mas nunca apagou inteiramente o desejo do país de redescobrir e ressuscitar estes” (Ibid., p.175-176, tradução nossa)<sup>109</sup>. Entretanto, para que essa ressurreição ocorresse, era necessário algum tipo de apoio governamental, mas isso era algo que o governo Reagan mostrava ter muito pouco interesse em fazer. Seguindo a mesma linha de raciocínio, a historiadora Lizabeth Cohen<sup>110</sup> afirma que:

Ao longo do último meio século, as transformações na economia e na paisagem metropolitana dos Estados Unidos expandiram a capacidade de muitas pessoas para participar do mercado de massa. Mas a comercialização, privatização e segmentação de lugares de encontro físico que acompanhou o consumo de massa tornou mais precária a esfera pública compartilhada sobre a qual a nossa democracia depende (COHEN, 1996, p.1080-1081, tradução nossa)<sup>111</sup>.

Tanto Schulman quanto Cohen defendem a ideia de que a existência de espaços públicos, no qual os membros de uma determinada comunidade possam interagir, é de grande importância para o estabelecimento de laços sociais heterogêneos que contribuem para sedimentar valores democráticos, como a tolerância e o diálogo. E isso é algo que se perde ao entrar em um ambiente privado, regido por padrões pré-determinados e que seleciona, por critérios financeiros, quem o poderá frequentar. Esse tipo de relação serviu para estimular o que é chamado de “novo individualismo” e não valores comunitários de cooperação e voluntariado que Reagan exaltou em seu discurso.

A celebração da riqueza privada foi o sinal mais visível desse novo individualismo. As reduções de impostos sobre os rendimentos e a desregulamentação financeira colocam mais dinheiro nas mãos dos consumidores

---

<sup>108</sup> “Americans, it seemed, had recreated the lost, decaying town squares and city plazas under the fluorescent lights of suburban malls. To be sure, these shopping centers had taken on many of the social task that streets, parks, and plazas fulfilled. But private, controlled malls could not be substitute for genuine public spaces. Malls regulated not only the climate, but also the nature, appearance, and business practices in their tenants” (2009, p.173-174).

<sup>109</sup> “[...] depleted America’s stock of responsive, democratic, meaningful public space, but never entirely erased the nation’s desire to rediscover and resuscitate these” (Ibid., p.175-176).

<sup>110</sup> A autora possui um livro todo dedicado a discutir as relações entre os cidadãos dos EUA e os espaços de consumo *A Consumers' Republic: The Politics of Mass Consumption in Postwar America* (2003).

<sup>111</sup> “Over the last half-century, transformations in America’s economy and metropolitan landscape have expanded the ability of many people to participate in the mass market. But the commercializing, privatizing, and segmenting of physical gathering places that has accompanied mass consumption has made more precarious the shared public sphere upon which our democracy depends” (COHEN, 1996, p.1080-1081).

da classe alta, que expunham sua nova riqueza, mesmo que a desigualdade de renda crescesse rapidamente (COSTELLO, 2012, p.153, tradução nossa)<sup>112</sup>.

Portanto, em *American Flagg!*, estamos diante de uma narrativa distópica que nos apresenta um cenário futuro de extrema desigualdade e violência social. Mas que tipo de mensagem o autor procurou transmitir com esse enredo? O psicólogo social Leonir Cardoso Hilário (2013, p.202), em um artigo sobre literatura distópica, afirma que a principal função desse tipo de narrativa é emitir um “aviso de incêndio”. Ou seja, distopias advertem seus leitores sobre o perigo em potencial que determinadas tendências do presente podem representar, se forem seguidas irrestritamente. Além disso, pode-se dizer que distopias “[...] problematizam os danos prováveis caso determinadas tendências do presente vençam. É por isso que elas enfatizam os processos de indiferenciação subjetiva, massificação cultural, vigilância total dos indivíduos, controle da subjetividade a partir de dispositivos de saber etc.” (p.206).

Partindo dessa afirmação, podemos inferir que em *American Flagg!*, Howard Chaykin está dando um grande aviso de incêndio. Ele está alertando seus leitores para o perigo da onda de privatizações que foram promovidas pelo governo de Ronald Reagan. Seu cenário caótico de guerra urbana é dominado por uma empresa privada que controla a vida das pessoas por meio da violência constante e de programas de TV, indica uma clara preocupação com os rumos que a sociedade estadunidense estava tomando, nos anos 1980. Chaykin exagera os problemas de violência urbana que predominavam em algumas das grandes cidades dos Estados Unidos (Nova York<sup>113</sup>, onde o autor vivia, pode ter sido uma de suas referências). Ao criar um mundo onde o governo e outros servidores públicos não passam de marionetes controladas por uma grande empresa, Chaykin está ampliando ao máximo as consequências das tendências neoliberais de diminuição do poder governamental e de privatização dos serviços públicos, que estavam em voga no período.

Outra tendência da sociedade dos anos 1980 que o autor leva ao extremo é a da proliferação de novas formas de consumir e se relacionar com as mídias, principalmente, a televisão. O historiador, Graham Thompson, em seu livro “*American Culture in the 1980s*”, afirma que a década de 80, no campo cultural, foi profundamente marcada pelo desenvolvimento de novos equipamentos eletrônicos que permitiram uma nova forma de relação entre o consumidor e o produto cultural. Aparelhos como vídeo cassete, videogames, rádios portáteis, walkmans,

---

<sup>112</sup> “The celebration of private wealth was most visible sign of this new individualism. Income tax cuts and financial deregulation put more money in the hands of upper class consumers, who displayed their new wealth even while income inequality grew rapidly” (COSTELLO, 2012, p.153).

<sup>113</sup> Sobre os problemas com a violência urbana em Nova York, recomendo a leitura do artigo de CANNATO, Vincent J. “Bright lights, doomed cities: the rise or fall of New York city in the 1980s?” In: TROY, Gil; CANNATO, Vincent J. (org.) *Living in the Eighties*. New York: Oxford University Press, 2009.

filmadoras, contribuíram para o desenvolvimento de uma relação mais individualizada entre as pessoas e determinadas produções culturais. Além disso, Thompson assinala que: “A cultura era de repente portátil e mais facilmente reproduzível. O mundo digital que só havia sido projetado há muitos anos agora estava se tornando uma nova ordem de realidade e um novo espaço em que a cultura poderia ser produzida e consumida” (2007, p.29-30, tradução nossa)<sup>114</sup>.

Em *American Flagg!*, Chaykin vê essas novas relações com desconfiança e também discute outro fenômeno relacionado à mídia dos anos 1980, a proliferação de canais de TV a cabo, ou assinatura. Nos seus quadrinhos, todas as transmissões televisivas são pagas, quem possui dinheiro pode ter acesso ao “melhor” da programação televisiva da *Plex*. Como foi exposto anteriormente, a programação é pautada em *reality shows* de violência urbana e pornografia. Entretanto, dentro desse espectro, há programas mais específicos voltados para determinados nichos de consumo, como *Interspecies Romance* [Romances Interespécies], programa preferido do gato Raul, que como o nome indica, trata de relações sexuais entre seres humanos e animais. A programação também contém novelas, seriados, jornais, desenhos animados, mas tudo é permeado por maiores ou menores doses de sexo e violência.

Essa grande presença de programas com algum conteúdo erótico ou pornográfico na TV, indica o teor sexista da obra e do mundo que o autor criou. Porém, também pode ser entendida como uma forma que Chaykin encontrou para dialogar e expor sua opinião sobre o crescimento da indústria de filmes adultos que ocorreu no EUA, durante o contexto em que a obra foi desenvolvida. Segundo Graham Thompson, toda a tecnologia de comunicação desenvolvida o período também contribuiu para o desenvolvimento da indústria de filmes pornográficos, já que se tornou relativamente mais fácil gravar e reproduzir essas cenas íntimas. Ademais, a isso seguiu-se uma reação dos setores conservadores e religiosos da sociedade que resultou em intensos debates públicos e na aprovação de leis que coíbiam aquilo que era classificado como “obscenidade”. No entanto, não foi o suficiente para conter ou reverter o avanço da indústria pornô (p.96). Aparentemente, o objetivo de Chaykin não é criticar a indústria pornográfica, ou a do sexo especificamente, mas sim uma crescente onda de mercantilização de tudo, inclusive das relações humanas e como os meios de comunicação têm um importante papel nesse processo. Vale lembrar que *American Flagg!* é uma história em quadrinhos voltada para um público consumidor um pouco mais maduro e masculino, em sua grande maioria. Consequentemente, parte desse conteúdo erótico apresentado visa satisfazer as demandas e os desejos desses leitores (e também do autor, como ele indica em algumas entrevistas) e estimular a consumo das revistas. As críticas, servem

---

<sup>114</sup> “Culture was suddenly portable and more easily reproducible. The digital world which had several years only been projected was now becoming a new order of reality and a new space in which culture could be produced and consumed” (THOMPSON, 2007, p.29-30).



para questionar determinada objetificação das relações humanas e, ao mesmo tempo, estimular um comportamento semelhante.

No contexto futurístico da narrativa, ironicamente, o sexo ou as imagens sobre sexo têm essa mesma função. Os programas pornográficos, assim como outros disponíveis nas TVs, são em primeiro lugar, uma fonte de lucro para a *Plex* e, em segundo lugar, são um meio de controle social já que suprem parcialmente os desejos carnis dos espectadores e isso os estimulam a adquirir outros produtos que terminarão de suprir seus desejos, no caso, os serviços de prostitutas que operam dentro dos *Plex Malls*. Assim, naquele universo, assistir à TV é uma ação que mantém as pessoas entretidas e presas a um círculo de consumo. O mesmo ocorre com os programas que mostram a violência, geram medo e estimulam a venda de armas para a defesa pessoal.

Através do monopólio das transmissões de TV, a *Plex* entretém e influencia o comportamento dos habitantes de Chicago e de outras localidades. Vale ressaltar que as mensagens subliminares que Flagg descobriu no programa, *Bob Violence*, não eram obra da corporação e sim de um grupo terrorista, o *A.S.L.C. (American Survivalist Labor Committee)*<sup>115</sup>, já que a *Plex* não precisa desse tipo de recurso para manipular as pessoas. Para Howard Chaykin, as mudanças na relação entre espectador e meio de comunicação representam um perigo em potencial. E nos quadrinhos, ele afirma que “Televisão é o ópio das massas [...] E a televisão é vital para os planos da *Plex* de manutenção da ordem na Terra. Através de centros de transmissões em Gagaringrado, Lua, a *Plex-Net* é o principal elo de contato entre os líderes da Terra ausentes em Marte...” (CHAYKIN; MEYERSON, 1985, p.24, tradução nossa)<sup>116</sup>. Assim, para o autor, a televisão é mais um meio para dominar a população.

Ainda falando sobre os meios de comunicação, Chaykin apresenta outro ponto negativo que o uso em excesso deles pode provocar: a vigilância. Os *Plex Malls* são espaços totalmente controlados, repletos de telas de TV transmitindo anúncios comerciais e de câmeras de monitoramento que podem gravar até os momentos íntimos de seus habitantes. As pessoas com alguma importância dentro do shopping, são constantemente assediadas por repórteres e suas câmeras (figura 3) tentando alguma entrevista exclusiva ou saber de alguma fofoca envolvendo o prefeito ou Reuben Flagg. Além dessa constante intrusão, outro elemento que incomoda um pouco

---

<sup>115</sup> De acordo com a narrativa é um grupo político extremista que surgiu de uma ala reacionária e mais radical do Partido Democrata, a favor do uso de armas nucleares e que tem uma orientação racista contra judeus, italianos e britânicos. Entre as edições 1 e 12 de *American Flagg!*, Reuben desmantelou uma trama deles e do grupo paramilitar neonazistas *Gotterdammercrats* para dominar Chicago e envenenar toda a população. Não há muitos detalhes desse grupo neonazista, sua aparição é restrita a algumas edições e a principal representante desse grupo é a médica Titania Weis.

<sup>116</sup> “Television is the opiate of the masses [...]. And television is vital to *Plex* plans for maintaining order on Earth. Through broadcasting center in Gagaringrad, Luna, *Plex-Net* is the primary link to Earth’s leaders in-absentia on Mars...” (CHAYKIN; MEYERSON, 1985, p.24).

a vida de Flagg na narrativa são as comunicações, via vídeo. Em diversas ocasiões, o personagem é interrompido durante o ato sexual, ou em outra atividade de lazer, por alguma chamada de vídeo para resolver determinado problema no shopping. Na narrativa, a mídia é quase onipresente, seja como instrumento de vigilância ou como meio de manipular, enquanto supostamente entretém a população. A vigilância, em *American Flagg!*, não chega a ser uma forma de controle social como no livro “1984”, de George Orwell, pois as câmeras têm mais uma função de segurança interna dos shoppings, tal sistema de vigilância não existe fora da estrutura. O controle populacional se dá por meio da propaganda e do medo.



**Figura 3.** A página mostra a interferência da mídia na vida cotidiana do prefeito e de Flagg, perguntas indiscretas e letreiros com conotação sexual fazem parte do noticiário. (*American Flagg!*, n.4, p.6, 1984).

Na concepção de Chaykin, os Estados Unidos governados pela *Plex* estão completamente fragmentados, social e politicamente. Parte dessa visão do autor se baseia no que podemos denominar como teorias conspiratórias sobre o perigo que as corporações representam para a sociedade. De acordo com Martin Parker (2003, p.204), os anos 1980 foram marcados por uma crescente desconfiança com relação às corporações, devido ao medo de que a atuação dessas empresas em conjunto com o Estado poderia levar a uma desestabilização social. Visto que, esse tipo de empreendimento estaria interessado apenas em lucros, acima de qualquer coisa, não se importando com as consequências de suas ações, sejam elas ambientais ou sociais. Além disso, e em contrapartida a essa desconfiança, nos anos 80 houve uma crescente preocupação com a ética empresarial que:

[...] refletiu tanto nas preocupações liberais sobre o poder das empresas, quanto às diversas tentativas das empresas de reivindicar a linguagem da ética e transformá-la em lucro. Gerentes e organizações agora estavam se jogando um sobre o outro para fazer declarações públicas brilhantes sobre políticas de igualdade de oportunidades; gênero, idade e etnia; contabilidade de custos sociais; responsabilidade ambiental; envolvimento e patrocínio da comunidade; escândalos empresariais; denunciar; reparação do consumidor; governança corporativa, e assim por diante. Havia também, é claro, muitos consultores dispostos a ajudar a formular essas declarações. Os liberais do mercado e os teólogos também desenvolveram rapidamente um fluxo de ideias que enfatizava a espiritualidade, a alma e os fundamentos morais das instituições de mercado em favor dos valores “de volta ao básico” enraizados em noções de comunidade e responsabilidade. Em paralelo, e ao longo dos últimos vinte anos, a ética empresarial tornou-se uma parte aceita do cânone da escola de negócios. A ética está se tornando um grande negócio em si, parte de uma longa campanha de relações públicas para relegitimar as empresas diante de um grande desconforto público (PARKER, 2003, p.205, tradução nossa)<sup>117</sup>.

Assim, ao mesmo tempo em que havia uma relativa desconfiança fundamentada e não fundamentada nas ações de grandes corporações, também havia uma crescente preocupação em demonstrar que algumas dessas empresas tinham valores éticos e que se preocupavam com diversas questões sociais e políticas, não só em ganhar dinheiro. Parker também afirma que as corporações de fato podem ser entendidas como uma forma de conspiração, já que se constituem a partir de um grupo de empresas que em conjunto procuram manipular o mercado e setores

---

<sup>117</sup> “The rise of concerns about business ethics and social responsibility from the 1980s onward reflected both liberal concerns about business power, as well as a variety of attempts by corporations to claim the language of ethics and turn it to a profit. Managers and organizations were now falling over each other to make glossy public statements about equal opportunities policies; gender, age, and ethnicity issues; social cost accounting; environmental responsibility; community involvement and sponsorship; business scandals; whistle blowing; consumer redress; corporate governance, and so on. There were also, of course, plenty of consultants willing to help formulate these statements. Market liberals and theologians likewise rapidly developed a stream of ideas that stressed spirituality, soul, and the moral foundations of market institutions in favor of “back to basics” values rooted in notions of community and responsibility. In parallel, and over the last twenty years or so, business ethics has become an accepted part of the business school canon. Ethics is becoming a big business itself, part of a long public relations campaign to relegitimize business in the face of widespread public unease” (PARKER, 2003, p.205).

públicos para conseguirem seus objetivos, ou seja, lucrar. Entretanto, o autor descarta ideias conspiratórias recorrentes e preconceituosas, que associam a atuação delas a grupos de judeus, maçons, illuminati, alienígenas ou qualquer outro. Para o autor, um fator que deve ser pensado e discutido com relação à forma como as corporações agem é “[...] se os cidadãos dos estados democráticos devem considerá-las como práticas empresariais legítimas ou sintomas perigosamente antidemocráticos da norma corporativa” (Ibid., p.206, tradução nossa)<sup>118</sup>.

Em *American Flagg!*, evidencia-se que Chaykin encara a ação das corporações como um perigo para as práticas democráticas e para a liberdade dos cidadãos, e desconfia do discurso ético transmitido por elas, o que considera apenas uma propaganda que tem como fim levar as pessoas a desenvolver alguma simpatia pela empresa. É nesse ponto que ele une o poder das corporações ao dos meios de comunicação, que também constituem-se na forma de grupos empresariais. Para o autor, medo, real ou inventado, associado com propagandas e manipulação política disfarçada de entretenimento, podem ser uma eficiente forma de dominar a população e mantê-la em um estado de constante submissão.

Matthew J. Costello resume o trabalho do autor com as mídias da seguinte maneira: “Chaykin liga incoerência social e cultural ao surgimento de novas mídias. A realidade de *American Flagg!* é uma realidade midiática” (2012, p.162, tradução nossa)<sup>119</sup>. E, nessa realidade, todas as ações tem certo grau de encenação. Como vimos, tudo é permeado pela mídia, tanto as ações dos *Plexus Rangers*, quanto a dos membros de gangues e milícias obedecem a um esquema representativo, um roteiro para ser mais preciso, no qual cada um tem seu lugar e os confrontos não devem ultrapassar determinados limites, nem devem ser resolvidos de forma definitiva. E, por mais que sejam lutas programadas, elas geram mortes e destruição reais, mas dentro da narrativa isso parece não ser muito importante. O importante é manter o *status quo* que se resume a garantir a segurança dos *Plex Malls* evitar que ocorram danos as antenas de recepção de TV, e que algum evento fora do roteiro ocorra, é basicamente para isso que os *Rangers* existem. Como mencionamos anteriormente, Reuben Flagg, logo na primeira edição, se recusou a seguir o roteiro estabelecido e deu início a uma “atuação improvisada”, seguindo e construindo seu próprio roteiro em busca de liberdade.

---

<sup>118</sup> “[...] and whether the citizens of democratic states should regard these as legitimate business practices or dangerously antidemocratic symptoms of corporate rule” (Ibid., p.206).

<sup>119</sup> “Chaykin links social and cultural incoherence to the rise of new media. The reality of *American Flagg!* is a mediated reality” (COSTELLO, 2012, p.162).

## 1.4 Reuben Flagg, um marciano sonhador nos Estados Unidos da *Plex*

De forma resumida, Reuben Flagg é o segurança do *Plex Mall* de Chicago, cuja função básica é manter fora do estabelecimento aqueles que são considerados ameaças à ordem interna da estrutura. O pesquisador de quadrinhos, Keith Dallas, descreve Flagg como um personagem que se descobre dentro de um mundo regido por regras com as quais ele não concordava e que, “com coragem e audácia, [...] age para destruir o *status quo*” (2013, p.75 tradução nossa)<sup>120</sup>. Essa descrição do personagem é um pouco simplista, pois deixa de lado algumas características que ele possui e que o tornam um herói. De acordo com Howard Chaykin e Charles Meyerson, a biografia do personagem é a seguinte:

Flagg nasceu no Hammarskjold Center, Marte, no ano 2000 – cinco anos após o desastre natural, tecnológico e político, que fez o local tornar-se o lar de cada chefe e capital da humanidade sobrevivente. Flagg é um desistente da faculdade, um ex-cantor pop e ex-comediante standup, conhecido mundialmente como a estrela de vídeo “*Mark Thrust, Sexus Ranger*” (um vice-oficial “andando pelas ruas de uma grande *metroplex* urbana sem nome, indomada e repleta de doenças sexualmente transmissíveis”). Substituído por “tromplografia” – imagens geradas por computador que simulam a atuação – Flagg escolheu se juntar aos *Plexus Rangers* na Terra – aparentemente inspirado na devoção de seus pais aos EUA. Flagg tem pelo menos um talento incomum: graças a sua dieta marciana e seu metabolismo, ele pode ver as mensagens subliminares que o ASLC implantou na programação de vídeos, mesmo que sejam invisíveis para quase todos os outros (1985, p.26 tradução nossa)<sup>121</sup>.

Essa descrição indica que Reuben Flagg possui as características de um homem comum. Ele não é um herói provido de grandes poderes ou habilidade sobre-humanas; não terminou o ensino superior e, provavelmente por esse motivo, passou por diversas ocupações, nas quais não teve sucesso e acabou se tornando um agente da lei, em um local onde isso não tem muita importância de fato. Entretanto, por ter obtido certo sucesso como ator, podemos pressupor que o personagem tenha algum tipo de carisma. Outra definição um pouco mais completa do personagem é dada pelo crítico de quadrinhos Philip Schweier:

Reuben Flagg pode ser descrito como o herói arquetípico de Howard Chaykin, [...]. Chaykin diz: “Flagg combina elementos de Henry Fonda, William Holden e James Garner, que são os três arquétipos que incorporei em meu conceito sobre

<sup>120</sup> “With bold audacity, Flagg acts to obliterate the status quo” (DALLAS, 2013, p.75).

<sup>121</sup> “Flagg was Born at Hammarskjold Center, Mars, in the year 2000 – five years after natural, technological and political disaster made it the home of every surviving corporate chief and capital of Humanity. Flagg is a college dropout, a former pop-singer and standup comic, known worldwide as the video star “*Mark Thrust, Sexus Ranger*” (a vice officer “walking the mean streets of an unnamed, untamed and sexually-transmitted-disease-riddled sector of a great urban *metroplex*”). Replaced by “tromplography” – computer-generated images that simulate acting – Flagg chose to join the *Plexus Rangers* on Earth – apparently inspired by his parents’ devotion to the USA. Flagg has at least one unusual talent: thanks to his Martian diet and metabolism, he can see the subliminal messages the ASLC has implanted in video programming, even though they’re invisible to almost everyone else” (CHAYKIN; MEYERSON, 1985, p.26).

o como os heróis devem ser e agir. Você sabe, a graça sob pressão, decência comum e com a sensibilidade de uma cascavel.” (2010, p.4, tradução nossa)<sup>122</sup>.

A partir disso, podemos inferir que Flagg seja uma mistura de estereótipos masculinos, que aliam beleza física e um comportamento moral ético. Porém, o personagem também tem um elemento perigoso que o faz ser agressivo, quando necessário. Essa característica fica evidente no final da terceira edição, em um diálogo com Amanda Krieger; ela pergunta o que Flagg fez com o corpo de John Scheiskoff<sup>123</sup> (responsável pela morte de Hilton Krieger), ele responde que deixou o corpo inconsciente na estrada no caminho onde as *Gogangs* passam, ou seja, deixou seu adversário para morrer de uma forma bem cruel. Ao ouvir isso, Amanda diz o seguinte: “Você é uma doença em potencial. Estou começando a entender o que me atrai em você... além de seu rosto fofo e corpo legal. Uma atitude perversa. Uma venalidade real. Acho que é isso. Você é cruel... mas justo” (CHAYKIN, 1983, p.28, tradução nossa)<sup>124</sup>. Flagg tem um forte elemento violento, suas ações seguem um código moral peculiar, ele não hesita em fazer o que for necessário para dar a seus inimigos o castigo que considera justo. Em uma entrevista concedida a Kim Howard Johnson, em 1988<sup>125</sup>, Howard Chaykin diz que:

Apesar das outras mudanças, Reuben Flagg é praticamente o mesmo. “Ele ainda é o cara basicamente moral que pode ser seduzido por sexo ou poder – então, ele é como qualquer outra pessoa. Eu disse mais de uma vez que eu não faço personagens escoteiros porque não consigo escrever alguém que seja moralmente superior a mim, e é difícil escrever um moralmente inferior a mim” (2011, p. 109, tradução nossa)<sup>126</sup>.

Reuben Flagg também tem outras características importantes; por exemplo, o escritor Michael Chabon, na introdução do primeiro volume encadernado de *American Flagg!*, percebe um elemento inusitado no personagem e o define da seguinte maneira: “Seu herói, Reuben Flagg, não é apenas um presunçoso e autossuficiente pedaço de mau caminho – ele é redundante, tendo sido substituído [...] por um holograma; [...]. Ninguém é mais ciente da ironia e da sátira implícita

---

<sup>122</sup> “Reuben Flagg might be describes as the archetypal Howard Chaykin hero, [...]. Chaykin says, “Flagg combines elements of Henry Fonda, William Holden, and James Garner, who are the three archetypes for who embody my concept of what heroes should look and act like. You know grace under pressure, common decency with a sidewinder’s sensibility.””(SCHWEIER, 2010, p.4).

<sup>123</sup> Personagem importante na trama das 12 primeiras edições, era um supervisor da *Plex* que assassinou Hilton Krieger para ter controle da transmissora de TV pirata gerida pelo ranger e no final, acabou se unindo a ASLC e tentou envenenar a cidade de Chicago com armas químicas.

<sup>124</sup> “You’re a potential pip. I Begin to understand what it is in you I find attractive... beyond the cute face and nice body. It’s a vicious streak. A real venality. I guess that’s it. You’re cruel... but fair” (CHAYKIN, 1983, p.28).

<sup>125</sup> Republicada em: COSTELLO, Brannon. *Howard Chaykin conversations*. Mississippi: University of Mississippi Press, 2011. (p.109-115)

<sup>126</sup> “Despite the other changes, Reuben Flagg is pretty much the same. “He’s still the basically moral guy who can be seduced by sex or power – so, he’s like anybody else. I’ve said more than once that I don’t do Boy Scout characters because I can’t write somebody who’s morally superior to me, and it’s difficult to write a lead who is morally inferior to me” (CHAYKIN, 2011, p.109).

de sua situação do que Flagg” (2008, s/p. tradução nossa)<sup>127</sup>. Essa redundância do personagem seria devido ao fato de que, ao longo das histórias, suas ações, por mais que representem um esforço para combater a *Plex*, não provocam nenhuma grande mudança. Flagg realiza pequenas ações que atrapalham alguns dos planos secretos da corporação, porém isso não a impede de continuar com suas atividades. Para a *Plex*, o que o protagonista faz é tão insignificante que ela nem se dá ao trabalho de demiti-lo ou de tomar alguma medida mais drástica contra ele.

O próprio Flagg reconhece que sua situação é contraditória, por mais que não concorde com a empresa, ele não deixa de trabalhar para ela, sua luta contra a *Plex* é financiada pelo salário e os benefícios que ele recebe da própria. Ao que tudo indica, ele continua sendo um ator, só que está representando um papel de um policial “rebelde” que discorda das ordens de seus superiores, não diretamente, é claro. Ele finge concordar com o *status quo* para se manter dentro da instituição, mas segue suas próprias regras e secretamente boicota os planos da empresa. Pode-se dizer que Flagg age com cinismo em relação às regras e aos padrões corruptos da *Plex* e da sociedade. Porém, não chega a romper definitivamente com eles, age entre as brechas de poder que a corporação possui e, através disso, tenta viver de acordo com suas ideologias. Quanto a esse cinismo do personagem, Howard Chaykin, em uma entrevista concedida a Ed Bryant, em agosto de 1985<sup>128</sup>, quando questionado sobre se Flagg era um personagem inocente em um mundo cínico e quanto de cinismo havia na revista, o autor deu a seguinte resposta:

Eu sou razoavelmente cínico, mas também tenho uma tendência a ser um pouco ingênuo. É um dos problemas com qual lutei nos quadrinhos desde a primeira palavra. Flagg é, até certo ponto, um pouco de reflexo da minha personalidade, e reflete algum cinismo, mas também é um romântico facilmente iludido, o que me define perfeitamente (2011, p.58, tradução nossa)<sup>129</sup>.

Outro dado importante é que, além de refletir alguns dos ideais políticos do autor, Reuben também tem a mesma orientação religiosa, ele é judeu, apesar de nas HQs, a religião do personagem não ser muito explorada, só em momentos em que ele confronta personagens neonazistas. Somando os dados expostos, podemos caracterizar Reuben Flagg como um herói com os seguintes atributos: aparência física atraente, carismático, com certas doses de ingenuidade, romantismo e cinismo, moralmente justo, porém passível de ser corrompido por sexo ou poder e, quando necessário, não hesita em agir com violência, e é um judeu não praticante.

---

<sup>127</sup> “It’s hero, Reuben Flagg, is not just a preening, self-regarding piece of beefcake – he’s redundant one, having been replaced, [...] by a hologram; [...]. Nobody is more aware of the irony and implicit satire of his situation than Flagg” (CHABON, 2008, s/p.).

<sup>128</sup> Foi publicada originalmente na revista *Mile High Futures* e republicada em: COSTELLO, Brannon. *Howard Chaykin conversations*. Mississippi: University of Mississippi Press, 2011. (p.57-78)

<sup>129</sup> “I’m reasonably cynical, but I also have a tendency to be a bit of a naïf. It’s one of the problems that I wrestled with in the book from word one. Flagg is, to a certain extent, somewhat of a reflection of my personality, and reflects some of the cynicism, but also is an easily deluded romantic, which defines me perfectly” (CHAYKIN, 2011, p.18).

Os atributos físicos do personagem fazem com que ele tenha um relativo sucesso com as mulheres. Em quase todas as edições de *American Flagg!*, Reuben aparece em cenas de sexo com alguma das personagens femininas da série, que também aparecem em cenas de ação armadas e ajudando Flagg a combater algum inimigo. Entre suas parceiras (de cama e combate) recorrentes, destacam-se: a já mencionada, Amanda Krieger, a capitã de zepelim Crystal Gayle Marakova, a *Ranger* e filha do prefeito, Medea Blitz, a médica neonazista, Titania Weis<sup>130</sup>, a *Ranger* texana, Kristen “Bullets” Kisco, Grace DeWolfe, a primeira namorada de Flagg, entre muitas outras. Todas essas personagens têm em comum o fato de serem apresentadas como mulheres fortes e independentes, que pouco necessitam da ajuda do personagem masculino. Em muitos casos, são elas que salvam a vida de Flagg ou são de grande ajuda para o personagem, principalmente, Amanda Krieger, Medea Blitz e Crystal Marakova.

*American Flagg!*, por ser uma história em quadrinhos com um grande teor de sexo não explícito, muitos críticos a classificam como sexista e machista<sup>131</sup>, dada a forma como as mulheres são estética e fisicamente representadas: rostos jovens (mesmo as de mais idade como, Gretchen Holstrum e Bullets Kisco), corpos magros, seios fartos, pernas longas e bem definidas. Muitas aparecem com lingerie à mostra ou com roupas muito curtas, indicando uma tendência a objetificação da imagem feminina e o culto a um determinado estereótipo de beleza. Esse tipo de representação visa a atrair a atenção do público masculino para a revista. A opção por desenhar mulheres dessa forma, sugere a predominância de uma visão machista e sexista sobre o corpo feminino. Entretanto, nas HQs é possível identificar que Chaykin procurou, dentro de suas limitações, criar personagens femininas que não são apenas objetos sexuais disponíveis para satisfazer o personagem principal.

As narrativas de *American Flagg!* sugerem que, no futuro idealizado pelo autor, as práticas sexuais são relativamente livres. Aparentemente, não há nenhum tipo de coação moral sobre a prática, já que é algo constantemente exposto como mercadoria ou como forma de saciar os desejos. Devido a isso, as personagens femininas têm a possibilidade de desfrutar de relações sexuais casuais livremente, sem ter que se preocupar com algum tipo de coerção social ou moral. Contudo, aparentemente, isso não vale para mulheres casadas, como ilustra o caso de Peggy

---

<sup>130</sup> Titania é uma antagonista frequente na série, ela faz parte de um partido político neonazista, os *Gotterdammercrats* e é especialista em robótica aplicada ao corpo humano, domina a tecnologia para produzir clones, andróides e próteses mecânicas avançadas.

<sup>131</sup> Entendemos machismo como: “[...] sistema de representações simbólicas, que mistifica as relações de exploração, de dominação, de sujeição entre o homem e a mulher. [...] O machismo enquanto sistema ideológico, oferece modelos de identidade tanto para o elemento masculino como para o elemento feminino” (DRUMONT, 1980, p. 81). Quanto ao sexismo adotamos a definição de que ele: “[...] pode ser entendido como um resquício da cultura patriarcal, isto é, como um instrumento utilizado pelo homem para garantir as diferenças de gênero, que se legitima através das atitudes de desvalorização do sexo feminino que vão se estruturando ao longo do curso do desenvolvimento, apoiadas por instrumentos legais, médicos e sociais que as normatizam” (FERREIRA, 2004, p.120).



Krieger (verdadeiro nome de Gretchen Holstrum<sup>132</sup>), esposa do *Ranger* Hilton Krieger e amante de Charles Keenan Blitz; quando Hilton descobriu que ela mantinha uma relação extraconjugal, ele a expulsou do *Plex Mall*. Assim, se as mulheres se casam, têm que arcar com um contrato conjugal monogâmico, contudo, a infidelidade masculina é totalmente tolerada.

Em *American Flagg!*, mulheres solteiras têm uma relativa mobilidade para escolher seus parceiros, mas por causa do grau de corrupção existente na sociedade, muitas vezes elas utilizam o sexo como uma moeda de troca para conseguirem favores ou manipular os personagens masculinos. Ao longo da narrativa, Reuben é constantemente “usado” pelas mulheres, afinal, esse é um dos grandes pontos fracos do personagem que, aparentemente, não chega a se importar muito com isso, já que a satisfação de seus desejos é mais importante. No entanto, em alguns momentos, Flagg tem suas expectativas sexuais frustradas pela intervenção de um terceiro personagem ou por alguma questão moral. Um exemplo disso ocorre na edição 7, quando, ao despir a médica Titania, descobre que ela usa um colar com a suástica nazista. Flagg hesita, pois, enquanto judeu, se sente moralmente ofendido; mas, sendo seu desejo sexual nesse momento superior a suas crenças, retira o colar e dá prosseguimento ao ato (figura 4).

Na edição 20, Flagg, após fazer sexo com Bullets Kisco, questiona como foi seu desempenho e ela diz apenas “*very nice*” [muito legal]; ao ouvir isso, ele fica frustrado com a resposta (figura 4). Kisco se justifica dizendo:

Controle seus impulsos querido. Eu disse muito legal. Quando você já andou muito por aí que nem eu, os altos e baixos da vida não são tão extremos como costumavam ser. As novidades são muito raras e rápidas... E isso não significa que estou desapontada ou algo assim... Mas você é meu primeiro cavalheiro convidado da persuasão hebraica e eu sempre ouvi que judeus se esforçavam um pouco mais (CHAYKIN, 1984, p.13, tradução nossa)<sup>133</sup>.

Nessa passagem, fica evidente que Flagg considera muito importante ter um bom desempenho sexual ou ser positivamente avaliado por sua parceira. Os dois casos citados indicam que, para o personagem, sexo é uma das coisas mais importantes da vida, está acima de suas ideias políticas e religiosas, e é algo que tem o poder de gerar sentimentos negativos quanto ao seu papel de homem, pois é uma das poucas atividades em que ele tem mais sucesso ao longo da série. A

---

<sup>132</sup> Peggy e Gretchen são a mesma pessoa; na trama, após ser expulsa do shopping, Peggy se envolveu em diversos problemas e acabou sendo vítima de uma explosão que quase a matou porém ela sobreviveu, perdeu a memória, passou por cirurgias plásticas, adotou a identidade de Gretchen e voltou ao *Plex Malls* para trabalhar fornecendo sexo aos habitantes. Essa parte da trama é explicada entre as edições 11, 12 e 13 de *American Flagg!*, publicadas entre agosto e outubro de 1984.

<sup>133</sup> “Cool your jets honey. I said very nice. When you’ve been kicking around long as I have, the highs and lows of life aren’t quite as extreme as they used to be... very novelty wears pretty thin pretty quick... and it’s not that I’m disappointed or anything... but you are my first gentleman caller of the Hebraic persuasion... and I’d always heard Jews sweat a lot more” (CHAYKIN, 1984, p.13).

masculinidade de Flagg é essencialmente relacionada a seu órgão sexual, tornar-se impotente, provavelmente seria o maior desastre de sua vida.



Figura 4. Dois momentos em que Flagg se sentiu contrariado antes e após o ato sexual. (*American Flagg!*, n.7, p.29, 1984 e *American Flagg!* n.20, p. 13, 1985)

É no ato sexual que reside a fragilidade do personagem, pois é uma das poucas atividades em que ele depende do julgamento de outras pessoas, ao contrário de sua atuação como policial, em que sua masculinidade é respeitada e mantida, graças ao seu poder de persuasão e da autoridade preestabelecida. Nesse ponto, evidencia-se que as mulheres, em *American Flagg!*, transmitem ao personagem uma sensação de insegurança e são, ao mesmo tempo, fontes de prazer e de perigo, já que podem expor as falhas do herói. Isso dá às personagens femininas um poder relativo, pois podem denunciar como ineptas as características masculinas do personagem principal. Assim, pode-se afirmar que os quadrinhos contêm algumas representações femininas que podemos considerar como positivas, afinal a maioria das personagens tem uma grande autonomia e personalidade forte. Mas, isso acaba se perdendo em meio a uma profusão de imagens sexualizadas e objetificadas que sugerem que as mulheres representam um perigo em potencial para os homens,

atrapalhando-os a cumprir seus supostos destinos heroicos, ou seduzindo-os para obter alguma vantagem. A mensagem transmitida nas entrelinhas é que as mulheres são úteis nas batalhas e na cama, mas não são confiáveis. A representação feminina em *American Flagg!*, praticamente, não tem nada de original, visto que só introduz superficialmente alguns elementos que indicam uma relativa liberdade sexual e um maior protagonismo social. Mas, de modo geral, reproduz estereótipos já conhecidos e muito difundidos nos meios de comunicação e nos quadrinhos<sup>134</sup>.

Voltando ao protagonista, fica evidente que Chaykin construiu um herói androcêntrico, extremamente autocentrado e convencido de suas aptidões fálicas. O sentimento de orgulho de si que Flagg tem está vinculado à sua posição de amante e parceiro sexual. Copular bem e ser bem avaliado por isso é o que mais importa, seu ego e sua ação como herói dependem do reconhecimento e afirmação de sua virilidade. Isso o torna um herói presunçoso, às vezes repulsivo, e ao mesmo tempo, instável e contraditório. Sua personalidade mistura grandes doses de orgulho, vaidade, autoilusão, desejos de poder, com uma grande insegurança que faz com que ele cometa diversos erros, ao longo da narrativa.

Estabelecido isso, vamos analisar a postura política do personagem, que já sabemos ter uma orientação que seu criador definiu como liberal. Um exemplo do pensamento político do personagem pode ser encontrado na terceira edição, quando Reuben, em uma conversa com Amanda Krieger, faz a seguinte declaração:

Cresci em Marte com um amor imprudente por este país... Uma devoção alimentada tanto pela história como pela saudade de meus pais... Quando cheguei aqui descobri que os céus espaçosos eram escuros e as planícies frutíferas estavam apodrecidas por completo. Mas o dano é mais profundo do que o desespero físico... Muito mais profundo. O espírito americano... A honesta e aberta força de solidariedade... Foi castrada. Traído pelos bancos... Pelos grandes negócios... Por ricos asquerosos que usam patriotismo como uma prostituta que usa perfume barato... E traído pela *Plex* (CHAYKIN, 1983, p.27, tradução nossa)<sup>135</sup>.

O trecho indica que o personagem expressa um grande sentimento de amor pelos Estados Unidos. Entretanto, esse sentimento é baseado em uma idealização do passado, não apenas uma idealização do passado ficcional da HQ, mas dos EUA real. Percebe-se, também, que ele reconhece que há um inimigo responsável pelas condições degradantes na qual os EUA se encontram na sua narrativa. Tudo o que ocorreu no país se deve à ação de bancos, grandes empresários, ricos

<sup>134</sup> Esse tema voltará a ser discutido no terceiro capítulo deste trabalho.

<sup>135</sup> "I grew up on Mars with a passionate, reckless love for this country... a devotion fed as much by history as my parents' homesickness... wasn't till I got here that I discovered the spacious skies were soot black, and fruited plains were rotted through and through. But the damage is deeper than physical despair... much deeper. The American spirit... the honest, openhanded driving force of solidarity... has been castrated. Betrayed by the banks... by big business... by slimy fat cats who use patriotism like the tart uses cheap perfume... betrayed by the *Plex*" (CHAYKIN, 1983, p.27).

gananciosos, que só usaram o país em benefício próprio. A corporação *Plex* seria a representante de todos esses inimigos da pátria e do povo. Nessa passagem é possível identificar a tendência, já mencionada, de ver as corporações como agentes de uma trama conspiratória, que visa explorar os recursos naturais dos EUA e sua população em benefício do grande capital financeiro e industrial.

O tom idealizado da fala de Flagg remete a alguns mitos fundadores e ainda propagados no país como o da “excepcionalidade” do território e do povo dos Estados Unidos, que seriam especiais e escolhidos pela providência divina. Com base nesse mito, desenvolveram-se dois outros, o do “Destino Manifesto”, ideia de que, por serem “especiais”, o povo dos EUA estaria “predestinado” a melhorar o mundo, ou seja, teria o direito e a obrigação de tornar o mundo um local melhor, de acordo com seus próprios parâmetros morais. O outro elemento mítico derivado dessa concepção de excepcionalidade é o chamado “Sonho Americano”, conceito de difícil definição, que varia de acordo com interpretações pessoais e histórico-sociais, mas em geral é associado ao direito à busca da felicidade e ao princípio de que qualquer desejo pode ser realizado pelo esforço constante. De acordo com John Kenneth White e Sandra L. Hanson (2011, p.2-3), o termo surgiu no início do século XX, cunhado pelo jornalista Walter Lippman, em 1914, mas ganhou maior popularidade durante a década de 1930, em decorrência da depressão econômica e sua difusão ajudou na superação da crise. Além disso, os autores o definem da seguinte maneira:

O Sonho Americano representa um estado mental, [...] um otimismo permanente dado a um povo que poderia ser tentado a sucumbir às dificuldades da adversidade, mas que, ao contrário, repetidamente ressurgiu das cinzas para dar continuidade a construção de uma grande nação (Ibid., p.3, tradução nossa)<sup>136</sup>.

Assim, pode-se dizer que a fala de Flagg é carregada de interpretações míticas e também patrióticas sobre os EUA. A HQ valoriza muito essa ideia de que a nação e seu povo têm a capacidade de superar as adversidades, vencer a corporação que está destruindo o país. No período em que esteve no poder, o presidente Reagan valorizava muito os ideais do Sonho Americano, e os usava para estimular o consumo e o individualismo, sugerindo que a única forma de resolver os problemas econômicos dos EUA era por meio da livre iniciativa de cada cidadão. Reuben Flagg, em parte, pode ser considerado uma personificação desses ideais, principalmente do individualismo, pois este seria a esperança para aquele mundo decadente. Contudo, dadas as limitações de ação do personagem, evidencia-se que sua fala tem uma conotação de idealismo, no fundo ele é um sonhador, afinal, grande parte de suas ideias não se realizam. Nesse ponto, pode-se inferir que a HQ transmite a ideia de que qualquer indivíduo tem o poder de fazer algo, mesmo que de forma limitada, para melhorar sua vida e também seu país. Todavia, a mensagem passada

---

<sup>136</sup> “At its core, the American Dream represents a state of mind [...], an enduring optimism given to a people who might be tempted to succumb to the travails of adversity, but who, instead, repeatedly rise from the ashes to continue to build a great nation” (WHITE; HANSON, 2011, p.3).

por Chaykin não é muito clara. Surge a dúvida se ele estaria afirmando que mesmo em um mundo distópico o Sonho Americano se mantém como a melhor forma de superar os problemas coletivos e individuais; ou se estaria sugerindo que esse ideal não teria poder no cenário por ele criado, dado a não materialização dos sonhos de Flagg.

E, como foi indicado por Chaykin, essa limitação do personagem visava torná-lo mais humano, menos ficcional, criando algum vínculo de verossimilhança entre herói e leitor. Afinal, Flagg não é muito diferente de qualquer homem comum e, por ser um homem comum, precisa de apoio para agir. Seus principais parceiros de luta são: o gato Raul, Amanda Krieger e o robô *Ranger* Luther Ironheart. Além deles, em sua luta política e social, Flagg conta com a ajuda de um grupo de rebeldes autodenominados de “Testemunhas” [*Witnesses*], personagens que apareceram pela primeira vez na edição 3. De acordo com a fala de Amanda Krieger, eles são:

Cidadãos idosos. Em sua maioria são rebeldes, boêmios, encenqueiros pré-colapso. O tipo de gente que a *Plex* não quer... Então, com equipamentos roubados e adulterados, eles formaram sua própria rede de recuperação de informações... Além de vender serviços sociais que a *Plex* não fornecerá... Voluntários de alfabetização... Educação não relacionada com o combate... E recuperação e catalogação de fitas de vídeo pré-colapso (CHAYKIN, 1983, p.6, tradução nossa)<sup>137</sup>.

O grupo é liderado por Harris Angrilli, um octogenário cadeirante. O membro mais jovem deles é o herdeiro do trono britânico, Willian “Bill” Windsor-Jones, personagem que alude ao passado colonial dos EUA e à relação de parceria contemporânea com sua ex-metrópole. A princípio, o grupo foi apresentado apenas como formado por velhos que tinham um negócio ilegal de venda de informações e filmes antigos, que geriam um bordel para encobrir suas ações. No decorrer da trama, eles ganham o *status* de conselheiros de Flagg e também passam a administrar a central de transmissão pirata de TV, a *Q-USA*, que pertencia a Hammerhead Krieger e era usada para transmitir jogos ilegais de basquete e filmes pornográficos antigos, rendendo-lhe algum lucro. Com a morte dele, Flagg “herdou” a estação pirata e pretendia usá-la para secretamente expor os males que a *Plex* promovia. No entanto, não conseguiu conciliar seu trabalho e o controle da estação, e a transferiu para as Testemunhas. Basicamente, a ideia do grupo é combater a *Plex* fornecendo informações não manipuladas e que revelem os esquemas conspiratórios em que a empresa está envolvida. Chaykin não chegou a elaborar muito bem a atuação do grupo, o personagem de maior destaque é o herdeiro do trono britânico que, em alguns momentos da

---

<sup>137</sup> “Senior citizens. Most of ‘em are pre-collapse rads, bohemians, trouble makers. The kind the Plex didn’t want... so, with scrounged and cannibalized equipment, they formed their own info retrieval network... as well as selling social services the Plex won’t provide... literacy volunteers... noncombat-related education... and a retrieval and cataloging of pre-collapse video tapes” (CHAYKIN, 1983, p.6).

narrativa, ajuda Flagg a desvendar e destruir os planos da *Plex*, mas também não chega a ter um papel de grande destaque na trama.

Uma das atuações mais emblemáticas do grupo ocorre nas edições finais da primeira fase de *American Flagg!*<sup>138</sup>. Na trama, Reuben Flagg retorna para o *Plex Mall* de Chicago, após um longo período de autoexílio viajando pelos Estados Unidos, tentando encontrar o “espírito americano” do qual havia ouvido falar, entretanto, só encontra mais provas da dominação da *Plex*. O motivo que o levou de volta para Chicago foi o assassinato de Mandy Krieger, que havia se tornado prefeita da cidade. Ao retornar, Flagg encontra o shopping em uma situação de relativa desordem, sendo atacado por grupos terroristas e, então, procura reorganizar sua equipe, formada pelos *Rangers* Medea Blitz, Yuri Kholyakov e Luther Ironheart. Em meio a isso, ocorre um baile anual em homenagem aos *Plexus Rangers*, que conta com a ilustre visita de um dos mais antigos *Rangers*, o coronel, Anson Julius Schreinhundt, que durante o evento nomeia Yuri chefe dos *Rangers* de Chicago, para a surpresa e infelicidade de Flagg. Ele também reencontra sua primeira namorada, Grace DeWolfe e, em seguida, acidentalmente, descobre que seu superior, o coronel Anson Schreinhundt, tem um plano obscuro de contrabando de fetos e órgãos humanos para serem usados pela elite de Marte, que pretendia aproveitá-los para prolongar suas vidas e se manterem no poder por mais tempo. No decorrer da trama, Flagg, Grace, Anson e outros personagens secundários acabam em Marte, no quarto do presidente dos Estados Unidos/*Plex*, identificado apenas pelo sobrenome Silver – é o mesmo presidente, desde 1996, e foi ele o responsável pela decisão de abandonar a Terra. Tudo isso é televisionado e transmitido ao vivo pela *Q-USA*, gerida por Raul e pelas Testemunhas.

Na edição número 50 (março de 1988), ao se confrontar com o presidente, Flagg descobre que houve um golpe militar em Marte, o que gerou uma grande guerra e que acabou por exterminar 98% da população do planeta. O presidente e alguns empresários sobreviveram e fizeram um acordo com o Exército para tentar resolver a situação; os fetos contrabandeados da Terra faziam parte desse acordo. Ele também diz o seguinte:

Eu estou exausto e pelo que vale a pena... Desde que estragamos tudo e enviamos você para Estados Unidos, você não tem sido nada além de problemas... Toda análise de computador... Mesmo o maldito Nostradamus 3000, indicou que certas ocorrências aleatórias... Todas que nós tentamos... Provocar, indicou que isso aconteceria... [Silver retira uma grande chave dourada debaixo do travesseiro e a dá para Flagg] está é a chave da cidade. Boa noite e boa sorte, garoto judeu... Você está no comando agora, cara esperto (CHAYKIN, 1988, p.9-10, tradução nossa)<sup>139</sup>.

---

<sup>138</sup> Edições 47, 48, 49 e 50, escritas por Howard Chaykin em parceria com Mindy Newell e desenhadas por Paul Smith e Mike Vosburg.

<sup>139</sup> “I’m beat and for what it’s worth... Ever since we screwed up and sent you stateside, you’ve been nothing but trouble... Every single computer analysis... Even the goddamn Nostradamus 3000, has indicated that certain random



Assim, sem nenhuma grande batalha ou discussão ideológica, Reuben Flagg aparentemente conseguiu derrotar a *Plex* e tornou-se o presidente. O ato simbólico de receber a chave da cidade (que no caso pode ser entendida como uma cidade-Estado) colocou Reuben em uma situação que ele nunca imaginou; o que ele faria agora que era o presidente? Nas páginas seguintes, Flagg dorme e tem sonhos com o que poderia fazer como presidente; em um desses sonhos, ele se vê como um grande ditador em um palanque, sendo aclamado pelas massas; e também tem sonhos eróticos com sua antiga namorada, Grace.

No mundo real, Flagg, sem nenhum planejamento prévio, tenta a princípio convocar todos os *Plex Malls* da Terra para se unirem e reorganizarem a administração; ninguém aceita. Além disso, a falta de organização de Reuben faz com que ocorram diversas manifestações contra seu governo e planos para depô-lo. Em uma conversa com Raul e as Testemunhas, Harris Angrilli e Willian Windsor-Jones, Flagg expõe suas inquietações:

**Angrilli:** Você precisa fazer algo, Reuben...

**Flagg:** Conte-me sobre isso... Nunca afirmei ser o cara mais organizado por aqui... Mas realmente...

**Angrilli:** Não seja um covarde, Rube... Se Silver podia fazê-lo porque você não pode?

**Flagg:** Eu não me sinto bem sobre esse tipo de poder. Isso vai contra tudo o que acredito...

**Raul:** Você soa como um liberal que acabou de descobrir que há um mundo cruel lá fora, talvez seja hora de acordar, e ter alguma responsabilidade, em vez de se queixar sobre isso...

**Angrilli:** Que tal um plebiscito... Um referendo... Você sabe como nos velhos tempos, votando... Eleições livres, sim... Livre vontade, como a América...

**Flagg:** Eleições...? Oy! Por que não pensei nisso? (Ibid., p.19, tradução nossa)<sup>140</sup>.

Seguindo esse conselho, Flagg organizou o plebiscito para que o povo decidisse quem governaria e como seria o governo. Porém, mesmo com uma grande campanha publicitária, muito poucos cidadãos compareceram aos locais de votação e, portanto, o processo de consulta popular de Flagg teve os piores índices de comparecimento já registrados na história de eleições nos EUA. Com base nesse fracasso, o personagem fez a seguinte constatação: “Está bem claro... a maioria de vocês não se importam com quem está no controle. E os que se importam são muito drogados, bêbados ou idiotas para ter o direito de votar. Então, se vocês não se importam, por que eu

---

occurrences... all of which we tried to... you know egg along, it would come to this... is the key of the city. Good night and good luck jewboy... you're in charge now, smart guy" (CHAYKIN, 1988, p.9-10).

<sup>140</sup> “Angrilli: You’ve got to something, Reuben.../ Flagg: Tell me about it... I’ve never claimed to be most organized guy around... but really.../ Angrilli: Don’t be a wimp, Rube... if Silver could do it why can’t you?! Flagg: I don’t feel right about this kind of power. It’s goes against the grain of everything I believe in.../ Raul: You sound like a liberal who just found out it’s a cruel world out there, maybe it’s time you woke up to some responsibility, instead of whining about it.../Angrilli: How about a plebiscite... a referendum...you know like the old days, voting... free elections, yeah... free will, like America.../ Flagg: Elections...? Oy! Why didn’t I think of that?” (Ibid., p.19).

deveria?” (Ibid., p.21, tradução nossa)<sup>141</sup>. Assim, ele vai até Silver e desiste da presidência, e propõe um acordo, no qual pede a independência para o estado de Illinois e de Chicago, que passariam a ser governados por Flagg. Antes disso, ocorre um breve diálogo entre Flagg e Silver, no qual ele acusa o presidente: “O rebanho de idiotas que compõem a grande maioria desse país deveria ter vergonha de si... Mas é você e sua laia que devem ser retirados e substituídos” (Ibid., p.22, tradução nossa)<sup>142</sup>. Ao ouvir essa declaração, Silver diz:

Você pode parar com essa porcaria toda agora, filho... Você foi apenas um líder inesperado, e você não é o primeiro tolo sentimental a me acusar de ser insensível, isso vem com o trabalho, falando nisso, eles me contaram que as coisas saíram um pouco do planejado... Não era o pedaço de bolo que você esperava? Estou pronto para assumir o controle... (Ibid., tradução nossa)<sup>143</sup>.

Silver é caracterizado como um político experiente, e provavelmente já imaginava que Flagg não daria conta de assumir a administração dos EUA. E, por fim, Reuben acaba aceitando que a *Plex* continue no poder. A ação do personagem demonstra que, para governar um país, seria necessário muito mais do que ideias e vontade para fazer algo, pois era preciso um certo grau de comprometimento com o poder, algo que Flagg não está disposto a cultivar. Mesmo tendo fracassado como presidente, ele acredita que terá mais sucesso como governador de Illinois, agora um estado independente. Flagg retorna à Terra com sua companheira, Grace DeWolfe, e imagina que será muito bem recebido pelo povo de Chicago. Porém, novamente a realidade se mostra diferente dos sonhos dele: assim que chegam ao *Plex Mall*, um grupo de moradores o aborda e questiona como ele poderá administrar um estado inteiro não tendo sequer conseguido ser presidente; as pessoas se revoltam e o perseguem. Ele e Grace se trancam no quarto, onde ocorre o seguinte diálogo:

**Flagg:** Não pareceu que estavam emocionados em me ver?

**Grace:** Essa é uma forma de dizer isso...

**Flagg:** Por outro lado, pelo menos eles estavam dispostos a expressar uma opinião... uma maldita visão, mais do que eles estavam dispostos a votar.

**Grace:** Então, o que você vai fazer?

**Flagg:** Eu vou governar Illinois a partir daqui, como um estado livre e soberano, e se *hoi polloi* [a maioria] não quer liberdade, simplesmente vou enfiar a liberdade em suas gargantas... e falando de enfiar e gargantas... [começa a beijar e a tirar a roupa da moça]

**Grace:** Você me surpreende Reuben... Você alterna entre um homem romanticamente charmoso e o porco mais vulgar... Eu tenho... [Nisso o casal é

<sup>141</sup> “It’s pretty clear... most of you don’t give a damn who’s in charge. And the ones who do are either too stoned, drunk or stupid to get the vote right. So if you don’t give a damn... Why should I?” (Ibid., p.21).

<sup>142</sup> “The herd following putzes who make up the greatest part of this country’s population should be ashamed of themselves... But it’s you and your ilk who should be taken out and filled” (Ibid., p.22).

<sup>143</sup> “You can cut that crap out right now son... you were the one just waltzed in unannounced, and you’re nowhere the first bleeding heart who’s accused me of callousness, it comes with the job, speaking of which things got a little out of hand they tell me... Wasn’t quite the piece of cake expected huh? I’m ready to assume control...” (Ibid.).



interrompido pela aparição de Mandy Krieger, que havia fingido sua morte e se escondido no quarto de Flagg] (Ibid., p.25, tradução nossa)<sup>144</sup>.

Nesse ponto, é necessário notar a mudança na postura do personagem, que a princípio era um sonhador com esperança de conseguir melhorar o mundo em que vive, combatendo, à sua maneira, a opressão da *Plex*. Agora, após inúmeros fracassos e decepções, ele se mostra disposto a impor suas ideias à população, passando de um liberal idealista ou idealizado, a um ditador em potencial que pretende impor ao povo a liberdade, pela força. Assim, o personagem atinge o ponto mais alto de sua contradição.

Na sequência, a série foi reiniciada como *Amerikan Flagg!*, a trama mostra Flagg tentando governar Illinois, mostrando-se, todavia, autoritário e demasiado incompetente ou impopular para conseguir efetivar alguma mudança no cenário de dominação e alienação que pretendia combater. Por fim, ele abandona seu posto e parte para a Europa em busca de seu pai desaparecido e acaba preso na Rússia<sup>145</sup>; é, por fim, retirado da prisão e se envolve em uma trama conspiratória. Enquanto isso, Amanda Krieger e Grace DeWolfe elaboram um golpe e assumem o controle do *Plex Mall* e, de Chicago, apagam todas as referências sobre Flagg; desse modo, reintegram Illinois aos Estados Unidos da *Plex*. Sem um lar para onde retornar, Flagg decide continuar na Rússia, atuando como *Ranger* da *Plex-URSS*. Embora, tanto os EUA quanto a URSS, fossem administrados pela *Plex*, há na narrativa uma diferença na forma como se desenvolvem as tramas políticas nesses lugares, pois os grupos que atuam na Europa não são os mesmos que atuam nos Estados Unidos, ainda que a presença da mídia como forma de controle social tivesse praticamente o mesmo peso em ambos.

Essa nova fase do personagem termina (na edição 12, abril 1989) em estilo de conto de fadas, com Flagg se casando com a cantora Eurydice Khan, filha de um rico empresário, Rupert Khan, que domina o comércio e a indústria de entretenimento na Ásia e na Europa. O gato Raul narra esse último capítulo, em que Flagg retorna ao mundo do entretenimento apresentando um programa de TV e, em seu casamento, ele e a esposa vivem “felizes para sempre”. As páginas finais da revista contêm algumas ilustrações dos personagens, uma delas sugerindo o possível desfecho das aventuras de Reuben Flagg; na imagem, ele aparece em uma cena doméstica, em frente a uma pia cheia de louça, com três filhos, tentando acalmar o menor enquanto “brinca” de

---

<sup>144</sup> “*Flagg*: Didn’t seem all that thrilled to see me huh?/ *Grace*: That’s one way of putting it.../ *Flagg*: On the other hand at least they were willing to express an opinion... a damn sight more than they were willing to vote./ *Grace*: So what are you going to do?/ *Flagg*: I’m going to run Illinois from here, as a free, sovereign state, and if they hoi polloi don’t want freedom. I’m simply going to shove liberty down their throats... and speaking of shoving and throats... / *Grace*: You do amaze me Reuben... you are alternately the most romantically charming man, as well as the most vulgar pig... I have...” (Ibid., p.25).

<sup>145</sup> A mudança na grafia do nome da revista se deve ao fato de que boa parte da trama é ambientada na Rússia, o uso do “k” no lugar do “c” é para fazer uma referência ao alfabeto russo, além disso, algumas letras são escritas como se estivessem espelhadas (pelo avesso).

*cowboy* e índios com os dois mais velhos; ele está um pouco acima do peso e, ao fundo, é possível ver sua esposa passando roupas (figura 5).



**Figura 5.** Um pouco do cotidiano de Flagg e sua família após o fim de *Amerikan Flagg!* (*Amerikan Flagg!*, n.12, p.22, 1989).

Pode-se concluir que, em razão dos fracassos constantes, o personagem abre mão de sua vida como agente da lei, retirando-se do cenário político e optando por atuar dentro de uma esfera menos complexa – ainda que ser um pai de família e administrar um lar, como indica a imagem, também tenha suas dificuldades. Flagg deixou de lado a nação que idealizou, de certa forma foi expulso de lá, e, por fim, reconstruiu sua vida em outro local. Aparentemente, sua almejada felicidade e realização do Sonho Americano não estavam nos EUA. Tornou-se realmente um

homem comum, pai de família, e voltou ao mundo do entretenimento televisivo, fazendo aquilo para o que realmente tinha vocação, representar. Assim termina *American Flagg!*: o personagem que tinha a missão de reunir os Estados Unidos, o liberal sonhador, não conseguiu realizar o que prometia desde a primeira edição. Reuben Flagg, com uma orientação política muitas vezes confusa, apresentava-se em certos momentos como um liberal patriota e sonhador, por acreditar que os Estados Unidos foram uma nação especial no passado e que isso deixou de existir com a ação exploradora de empresas e bancos. Por outro lado, quando assume o poder, mostra-se politicamente cético, abandonando rapidamente seus princípios ao perceber que a população não compartilha de seu interesse em participar e envolver-se nas decisões políticas. De sonhador, Flagg passa a ser um governante com traços autoritários, cuja inabilidade para negociar com os grupos no poder e seu grande interesse por sexo – que sempre o distrai de suas funções administrativas – conduzem a inúmeros fracassos.

Flagg, assim como os outros *Plexus Rangers*, existe para desempenhar uma única função: proteger os shoppings e manter o *status quo*, ou seja, manter a segurança de um oásis de consumo e a ordem social e econômica existente. Por mais que Flagg seja contra tal ordem, suas ações não são capazes de mudar a hierarquia e a dominação social estabelecidas. Ainda que o personagem obtenha vitórias importantes contra a corporação *Plex* e outros inimigos, nenhuma delas consegue libertar a população de Chicago do domínio da empresa e, como indica a narrativa, os cidadãos não têm muita disposição para mudar o sistema. Além disso, Reuben apresenta-se como uma liderança política incapaz de se comunicar com as massas, apesar de seu carisma e fama, características que não o ajudam a estabelecer algum vínculo com o povo. A maioria da população o rejeita, não o aceita como líder ou representante. Para o mundo em que vivem – pautado pelo consumo e em formas imediatas de aliviar o sofrimento –, seu discurso político soa antiquado e sem sentido. Nada do que Flagg lhes oferece (liberdade e meios democráticos de governo) é do interesse da população. Afinal, já vivem sem isso há muito tempo. Os que vivem sob a segurança dos *Plex Malls* não desejam dividir suas benesses com os que estão do lado de fora. E os que vivem fora do shopping, em sua maioria, estão organizados em grupos políticos ou paramilitares que têm sua própria visão de como os Estados Unidos devem ser, logo, não veem motivo para aceitar que Reuben Flagg os governe. Um impasse sem solução que leva o personagem a abandonar suas ambições políticas e sociais.

Outro aspecto importante na obra de Chaykin é a fragmentação política da sociedade, que sustenta uma total confusão de ideias, pois tanto os grupos políticos quanto o personagem principal, não têm coerência ideológica. Essa mistura de orientações político-ideológica em parte parece ser um eco da formação política de Chaykin, que, como vimos, é permeada ao mesmo

tempo por influências de pensadores socialistas e liberais, além de conter uma grande dose de patriotismo e crença em determinados mitos como o “Sonho Americano”. Reuben Flagg é um herói fracassado, construído com base em uma miscelânea de referências políticas, às vezes contraditórias, e estereótipos masculinos. Toda essa desconexão conceitual presente na série pode ser entendida como uma crítica à ambiguidade ideológica promovida por Ronald Reagan durante seu mandato, (em consonância com a ação de Margareth Thatcher na Grã-Bretanha). O historiador Gil Troy (2005) afirma que os anos 1980 foram profundamente marcados pelas ações políticas de Reagan, que foi hábil em associar ideias políticas conservadoras com ideias de prosperidade material, consumismo e patriotismo, com resultados econômicos desastrosos – desregulamentações, concentração de renda etc. Utilizando seu carisma e fama como ator, aliados a uma retórica muito bem elaborada, Reagan conseguiu unir elementos aparentemente contraditórios. Segundo Troy, ele foi:

Um político surpreendentemente ágil, Ronald Reagan entendeu a alquimia da liderança, especialmente no mundo moderno. Mais do que qualquer outra coisa, e transcendendo todos os meandros e hipocrisias do presidente, faltas e confusões, a perspectiva americanista de Reagan definiu seus tempos. O reaganismo era carregado de liberdade, mas moralista, orientado para o consumidor, mas idealista, nacionalista, mas individualista, e consistentemente otimista (2005, p.4, tradução nossa)<sup>146</sup>.

O mundo que Chaykin construiu em *American Flagg!*, aparentemente, é uma tentativa de elaborar uma paródia dessa retórica ambígua empregada pelo presidente estadunidense. Ele procura demonstrar o quanto o incentivo ao consumo pode ser prejudicial às relações humanas e que esse tipo de ação pode levar a uma crescente instabilidade política e moral, pois quando os cidadãos estão apenas preocupados em consumir e em saciar seus desejos, padrões morais e sentimentos coletivos, como o patriotismo, deixam de ter importância. Além disso, Chaykin inverte a retórica de Reagan, demonstrando um grande pessimismo e expondo o quanto o incentivo constante ao consumo e ao individualismo, em vez de fazer “a América grande novamente”<sup>147</sup>, poderia levar o país a uma crise sem precedentes e a uma completa fragmentação política e social.

Chaykin, no entanto, não critica apenas as políticas conservadoras, uma vez que a forma com que idealizou Reuben Flagg como liberal sonhador, dá a entender que ele também não aprova determinadas ações do grupo político oposto (os Democratas) ao de Reagan, e com o qual ele se identifica, até certo ponto. Quando Chaykin coloca Flagg como presidente e apresenta o personagem com uma grande incapacidade de dialogar e entender as demandas da população,

---

<sup>146</sup> “A surprisingly nimble politician, Ronald Reagan understood the alchemy of leadership, especially in the modern world. More than anything else, and transcending all the president’s half-steps and hypocrisies, missteps and muddles, Reagan’s all-American outlook defined his times. Reaganism was liberty-laden but moralistic, consumer-oriented but idealistic, nationalist but individualistic, and consistently optimistic” (TROY, 2005, p.4).

<sup>147</sup> Tradução de “*Let’s make America great again!*”, slogan empregado por Reagan na campanha presidencial de 1980.

podemos inferir que ele estava sugerindo que os liberais progressistas de sua época tinham perdido a capacidade de chegar até às massas. De fato, este era um dos problemas que o Partido Democrata tentava resolver durante os anos 1980, e que possibilitou a ascensão dos *New Democrats*, um grupo político que adotou uma política e retórica semelhante a de Reagan e do Partido Republicano. De acordo com o historiador, Pedro Portocarrero Pinheiro:

O partido parecia estar sendo levado a reboque das transformações sociais dos anos 70 e 80 sem conseguir articular um discurso capaz de construir maiorias eleitorais durante a Era Reagan, com exceção talvez de agregar alas mais liberais e jovens da nova economia tecnológica do Vale do Silício, que ficariam conhecidos como *Atari Democrats* e não endossavam o tradicional legado do partido de grandes programas sociais e gastos públicos como forma de solucionar problemas sociais (2019, p.82).

Devido a isso, no final dos anos 1980 e início dos anos 1990, o Partido Democrata encontrou na figura de Bill Clinton um representante com potencial para colocar em prática as “novas” diretrizes partidárias, com um programa político considerado de centro. Com uma pauta voltada para a “redução do tamanho do estado e dos gastos públicos, reforma do sistema de bem-estar social dos EUA, e uma postura mais firme em relação à criminalidade, uma política externa mais ativa e intervencionista” (Ibid., p.84). Não temos como saber se Howard Chaykin acompanhava ou tinha conhecimento das disputas internas que ocorriam no Partido Democrata; no entanto, o momento em que Flagg deixa de lado sua postura sonhadora/idealista e manifestas intenções autoritárias, pode ser visto como uma referência e possível crítica à mudança de postura do partido, representante até então das ideias liberais progressistas. O autor sugere que os liberais progressistas perderam-se em meio a um discurso ideológico vazio, e que só almejam o poder sem se preocupar com às exigências da população. Ademais, em *American Flagg!*, a população está imersa em um estado de apatia política decorrente das diversas manipulações, por isso, não tem disposição para se engajar num processo de transformação. Ao mesmo tempo, Flagg falha em não perceber isso e responsabiliza a população por seu fracasso.

Em sua obra, Chaykin procurou tecer algumas críticas a tendências consumistas e de privatização que se desenvolviam nos EUA no início dos anos 1980, ao advertir seus leitores para o perigo em potencial do consumo exagerado e da entrega da administração pública à iniciativa privada. Procurou, portanto, alertar seus contemporâneos para um processo que via como um perigo iminente; se algo não fosse feito, as ideias de excepcionalidade, autodeterminação e liberdade dos EUA estariam fadados a se tornarem apenas ideais considerados antiquados, que motivam um herói solitário no combate a um inimigo invencível.

Apesar de se tratar de uma obra distópica, da qual não se pode esperar que haja um desfecho positivo, é possível, porém, identificar alguns indícios de que Chaykin estivesse propondo que

uma maior participação da população na política, por meio do voto e das cobranças aos seus representantes, pudesse ser uma forma de melhorar as condições de vida de forma mais ampla. Ele também indica que o governo, ou o poder público, deveria ser mais presente e atuante na sociedade, e não se isolar (em um outro planeta), deixando a administração do país a cargo de uma corporação. Maior participação popular e presença governamental são os caminhos que Chaykin indica para o restabelecimento da esperança e do Sonho Americano.

O cenário de *American Flagg!* e a impotência relativa do protagonista nos faz pensar em alternativas dentro dessa realidade ficcional. Por exemplo, como seriam as aventuras de um protagonista que fosse um policial mais autoritário e determinado a resolver de forma agressiva e sumária problemas de violência urbana. E se esse policial tivesse algum superpoder e seus adversários também, como seria o embate entre forças opostas extremamente poderosas e violentas. Essa é basicamente a trama das HQs de *Marshal Law*, que começaram a ser publicadas quando as aventuras de Flagg chegavam ao fim, e não possuem nenhuma relação direta com esta, exceto o cenário editorial e político dos anos 1980 e uma trama similar, focada na representação de agentes da lei em um futuro distópico. O próximo capítulo se dedica a investigar essa história em quadrinhos.

## Capítulo 2

### *Marshal Law*: o antagonista dos heróis dos EUA

#### 2.1 Pat Mills e Kevin O’Neill: dois britânicos nos quadrinhos americanos

As histórias em quadrinhos do personagem *Marshal Law* foram publicadas no mercado estadunidense, a partir de outubro do ano de 1987. O personagem e suas HQs foram desenvolvidas pelo roteirista Pat Mills e pelo desenhista Kevin O’Neill, ambos nascidos no Reino Unido e conhecidos por seus trabalhos na revista britânica de quadrinhos de ficção científica, *2000 AD*. O trabalho nessa publicação, somado a fatores contextuais do período, garantiram-lhes fama e reconhecimento suficientes para terem a oportunidade de publicar suas próprias HQs no mercado norte-americano. Além disso, a trajetória profissional desses autores vinculou-se a mudanças na indústria de quadrinhos do Reino Unido e também dos Estados Unidos.

Pat (Patrick) Eamon Mills nasceu em 1949<sup>148</sup>, iniciou sua carreira como escritor e editor para a editora britânica *DC Thomson*. Em 1971, começou a trabalhar para a editora *IPC*, onde foi responsável pela criação da revista semanal de quadrinhos, *Action*, em 1976. E, em 1977, ao lado de seu colega, John Wagner, desenvolveu e lançou outra publicação para a *IPC*, a revista de quadrinhos com temática de ficção científica, *2000 AD*. Além de editar a revista, Mills, em parceria com John Wagner, criou o personagem mais bem-sucedido da publicação e dos quadrinhos britânicos, o agente da lei futurista, *Judge Dredd* [Juiz Dredd]. Mills criou outros personagens para a revista, entre eles vale destacar, *Sláine*, HQ que conta as aventuras de um guerreiro celta, e *Nemesis*, *The Warlock*, quadrinhos produzidos em parceria com Kevin O’Neill e que abordam história de um alienígena em luta contra agentes inquisitoriais que desejam exterminar sua raça.

Além desses trabalhos com a *2000 AD*, Pat Mills também produziu para editoras em outros países. Por exemplo, para o mercado americano, além de *Marshal Law*, em 1986, com Kevin O’Neill, publicou *Metalzoic*<sup>149</sup> e, em 1999, *Batman: The Book of Shadows*, ambos pela *DC Comics*. Entre os anos de 1993 e 1995, trabalhou para a *Marvel Comics* como escritor regular das HQs

<sup>148</sup> As informações aqui expostas foram retiradas de resumos biográficos do autor, publicados em entrevistas e na contracapa de republicações de suas obras. Algumas informações sobre a *2000 AD* e os quadrinhos britânicos podem ser encontradas no quarto capítulo do livro “*Adult Comics*”, de Roger Sabin, e para uma história completa da editora, recomendo a leitura de “*Thrill-Power Overload: Forty Years of 2000 AD*”, de David Bishop (2017).

<sup>149</sup> Essa HQ narra a história de um mundo futurista, habitado por robôs que se parecem com animais selvagens e que estão em uma luta constante para dominar o espaço onde vivem. No Brasil, ela foi publicada em 1989 pela Editora Abril com o título de “A Era Metalzóica”.

*Punisher 2099* e *Ravage 2099*. Para o mercado francês, desenvolveu em parceria com Olivier Ledroit, as séries *Sha* (1995-1997) e *Requiem Chevalier Vampire* (2000 até agora).

Mills é um profissional extremamente ativo e sua carreira é muito extensa<sup>150</sup>; entretanto, a maioria de suas obras foi publicada na revista que ajudou a criar. Foi seu trabalho, à frente da *2000 AD*, que lhe proporcionou a fama e o reconhecimento no meio dos quadrinhos, pois com essa publicação, ficou conhecido como o “padrinho dos quadrinhos britânicos” e foi o responsável por lançar nomes mundialmente conhecidos da indústria de quadrinhos atuais, como os escritores: Alan Moore, Grant Morrison e Neil Gaiman. Além disso, de acordo com Roger Sabin (2003, p.56), ao longo do período em que esteve na produção da *2000 AD*, Mills contribuiu para que a revista adquirisse um perfil único que unia temáticas de humor, sátira política, violência e ação, nunca visto antes nos quadrinhos britânicos. Muitos dos artistas atraídos para trabalhar na revista tinham em comum a característica de conseguirem emular o estilo de fazer quadrinhos dos americanos que, durante os anos 1970, faziam um grande sucesso no Reino Unido.

Mills também é reconhecido e admirado pela crítica especializada por ter um grande conhecimento de tendências mercadológicas e, assim, consegue desenvolver tramas e produtos que, na maioria das vezes, agradam a um grande número de leitores. Na introdução de uma entrevista ao site *Fangoria*, o entrevistador Sean Hogan diz que: “[...] a escrita de Mills é distinguida por suas atitudes radicais, antiautoritárias, energia de *pulp*<sup>151</sup> furiosa, e muitas vezes, por sua violência explícita e sem barreiras” (2013, s/p., tradução nossa)<sup>152</sup>. O excerto indica que Mills é considerado um excelente roteirista por possuir um estilo de escrita diferenciado e por sua habilidade de construir narrativas com altas doses de violência e que, ao mesmo tempo, têm um acentuado teor contestador. Apesar disso, ele não possui habilidades artísticas, por isso, parte do sucesso de seu trabalho depende de parcerias com desenhistas que tenham a capacidade de interpretar seus textos e transpô-los para os quadrinhos.

Kevin O’Neill é um dos desenhistas que melhor conseguiu interpretar o trabalho de Mills e a parceria dos dois surgiu logo no início da publicação da *2000 AD*. O’Neill é quatro anos mais novo que Mills, nasceu em 1953<sup>153</sup>, e iniciou sua carreira no mercado de quadrinhos aos 16 anos,

<sup>150</sup> Para uma autoanálise da carreira de Mills, recomendo a leitura de “*2000 AD and Judge Dredd the secret story: Be pure! Be vigilante! Behave!*”, livro lançado em 2017, no qual Mills conta sua versão sobre a criação da revista *2000 AD* e do *Judge Dredd* e também tece críticas ao mercado de quadrinhos britânico e americano.

<sup>151</sup> *Pulp* se refere às chamadas revistas *pulps* que eram publicadas no EUA no começo do século 20 e que traziam contos de aventura, detetives, fantasia, ficção científica, terror, entre outros temas; o nome vem do papel barato usado para produzir as revistas, feito com polpa de celulose. E a influência dessas revistas na obra de Mills é bem clara.

<sup>152</sup> “[...] Mills’ writing is distinguished by its radical, anti-authoritarian attitudes, furious pulp energy, and very often, its no-holds-barred, in-your-face violence.” (HOGAN, 2013, s/p.). Disponível em: <<http://www.fangoria.com/new/q-a-writer-pat-mills-on-25-years-of-superhero-hunting-with-marshal-law/>> Acesso em: 12/10/2017.

<sup>153</sup> Algumas das informações biográficas apresentadas foram retiradas de entrevistas e do site *Comic Vine*: <<https://comicvine.gamespot.com/kevin-oneill/4040-42076/>>



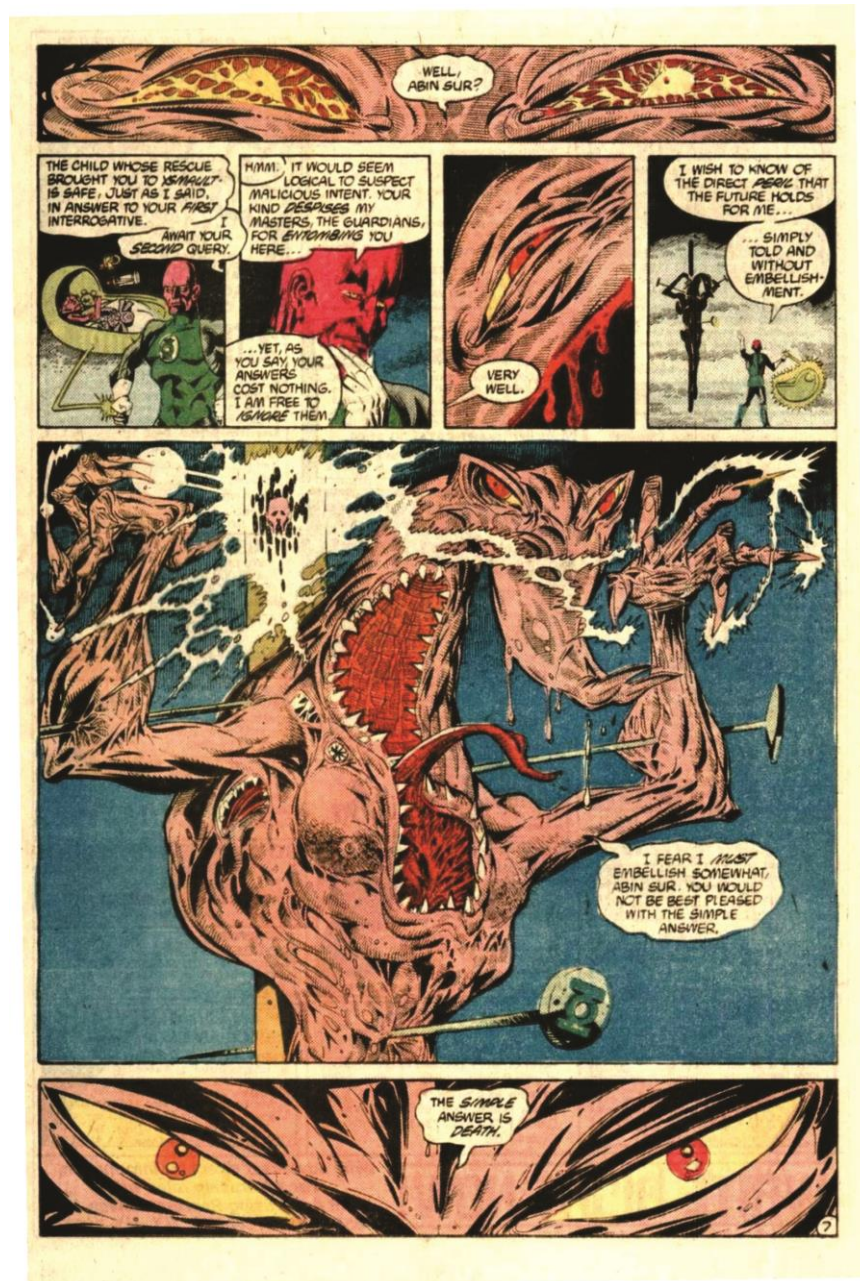
trabalhando como *office-boy* para a editora britânica *IPC*. Pouco tempo depois, foi promovido para trabalhar com a editoração visual das HQs, corrigindo desenhos e separando as cores, ao mesmo tempo em que publicava HQs e desenhos em fanzines. Em 1976, soube que a *IPC* planejava lançar uma publicação de ficção científica, a *2000 AD*; entrou em contato com Mills e começou a fazer pequenos trabalhos artísticos, como desenhar capas, ilustrações do personagem Tharg (alienígena que era o editor fictício da revista) e tiras curtas. Em 1978, iniciou sua primeira parceria com Pat Mills na série *Ro-Busters*, depois continuaram na série *ABC Warriors* (1979) e criaram sua série de maior sucesso, *Nemesis, The Warlock* (1980). Essa relação manteve-se até o final da década de 1990, quando Kevin iniciou um trabalho em conjunto com o escritor, Alan Moore, na série *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999-2007). Em uma entrevista ao *The Comics Journal*, O'Neill fez a seguinte declaração sobre sua longa relação e amizade com Mills: “Nós temos ótimos momentos trabalhando juntos. Nós realmente temos espíritos parecidos, mesmo quando tivemos nossos altos e baixos e desentendimentos ao longo dos anos, nunca foi sobre alguma coisa com a qual estávamos trabalhando, sempre era sobre outras pessoas” (1988, p.94, tradução nossa)<sup>154</sup>.

Kevin O'Neill é um exemplo de artista britânico que cresceu lendo quadrinhos de super-heróis estadunidenses. Na mesma entrevista, ele cita como principais influências para seu trabalho a leitura de quadrinhos americanos de personagens como *Batman* e *Superman*. Ele também manifesta que sempre desejou trabalhar para alguma das duas grandes editoras dos EUA. No início dos anos 1980, O'Neill conseguiu alcançar esse objetivo, produzindo pequenos trabalhos para a *DC Comics*. Entre seus trabalhos para a editora, um dos mais relevantes e inovadores nos Estados Unidos foi *Metalzoic*, revista publicada em 1986. No mesmo ano, O'Neill teve a oportunidade de desenhar uma história curta feita em parceria com Alan Moore, do personagem Lanterna Verde, chamada *Tygers*<sup>155</sup>, que seria publicada na HQ *Tales of the Green Lantern Corps Annual* n.2. Entretanto, essa publicação se envolveu em um curioso problema com a censura do *Comics Code Authority*, que considerou todo o trabalho artístico de O'Neill inapropriado para seus parâmetros (figura 1). Normalmente, esse órgão se preocupava em censurar cenas de violência, sexo ou algo que considerasse moralmente ofensivo ou desagradável para os leitores, recomendando correções para que pudesse colocar seu selo de aprovação na HQ. No caso de O'Neill, todo o trabalho dele

<sup>154</sup> “We have a great time working together. We’re really kindred spirits, although we’ve had our ups and downs and disagreements over the years, although it’s never been about anything we’re working on together, it’s always been about other people” (O’NEILL, 1988, p.94). Entrevista realizada por Frank Plowright, publicada na edição 122 do *The Comics Journal*, p.87-105.

<sup>155</sup> No Brasil essa história foi publicada em 2006 na revista “Grandes Clássicos DC: Alan Moore”, pela editora Panini. A HQ original está disponível para leitura nesse site: <https://marswillsendnomore.wordpress.com/2011/01/19/the-legendary-empire-of-tears/>

foi considerado desagradável e ofensivo<sup>156</sup>. A HQ acabou sendo publicada sem o selo de aprovação do *Comics Code*.



**Figura 1.** Exemplo da arte de O'Neill que foi considerada inapropriada pelo *Comics Code Authority*. (*Tales of the Green Lantern Corps Annual n.2*, DC Comics 1986, p.33).

Uma das razões para essa desaprovação se deve ao estilo caricato da arte de O'Neill, que distorce e exagera detalhes da anatomia humana. Além de ter uma grande habilidade de desenhar seres monstruosos e máquinas, ele afirma que “Eu não consigo desenhar pessoas bonitas. Elas simplesmente não me interessam. Em nosso cotidiano não encontramos pessoas que são como os

<sup>156</sup> Para maiores informações sobre esse caso, consultar a terceira parte da entrevista de O'Neill concedida em 2010 a Douglas Wolk para *The Comics Journal* disponível em: <http://classic.tcj.com/superhero/douglas-wolk-interviews-kevin-oneill-part-three-of-five/>

personagens de Alex Raymond<sup>157</sup>, [...] Mais poder para a feiura. Meu mundo sempre fez fronteira com o grotesco” (O’NEILL, 1988, p.9, tradução nossa)<sup>158</sup>. Vale destacar que O’Neill não ficou nem um pouco frustrado por ter seu trabalho censurado, mas considerou esse evento como uma vitória, pois, sem querer, conseguiu que sua criação abalasse os censores do *Comics Code*. Dada sua grande aversão a desenhos esteticamente considerados bonitos, ter seu trabalho recusado foi um indicador de que estava sendo bem-sucedido em seu objetivo. Além dos censores, diversos críticos consideram e descrevem a arte dele como grotesca, perturbadora e assustadora; quando questionado sobre a origem de seu estilo, O’Neill deu a seguinte resposta:

Eu amo materiais antigos de horror, adoro o trabalho de Steve Ditko e Jack Kirby, porque você não poder incluí-los entre os artistas de garotos bonitos. É estranho que minhas obras sejam assim, pois não tenho estômago para documentários médicos na televisão, ou para filmes grosseiros de *slasher*. Acho que tudo que faço tem um senso de humor subjacente. Acho muito engraçado cabeças saindo do peito das pessoas, não consigo levar isso a sério (Ibid., p.97, tradução nossa)<sup>159</sup>.

Com a preocupação de ajustar sua arte em determinados parâmetros estéticos, avessos ao que ele considerava belo, o artista desenvolveu um estilo de desenho bem peculiar, chegando a despertar repulsa em seus leitores, ainda que, como indica os excertos de entrevistas, não o fizesse de forma deliberada, com a intenção de chocar seu público. Trata-se apenas da expressão de um senso de humor diferente e de um estilo estético baseado no de antigos desenhistas de quadrinhos estadunidenses<sup>160</sup> que tinham uma linha artística mais caricata e também não se enquadravam em padrões de beleza estética comum em quadrinhos de super-heróis.

A presença de Pat Mills e Kevin O’Neill na indústria de quadrinhos dos Estados Unidos pode ser enquadrada no fenômeno denominado de “*British Invasion*” [Invasão Britânica], caracterizado pela contratação de artistas oriundos do Reino Unido – roteiristas em sua grande maioria – para desenvolver trabalhos inovadores com personagens pouco conhecidos da *DC Comics* e também produções autorais originais. O marco dessa “invasão” é a publicação, em

---

<sup>157</sup> Raymond (1909-1956) foi um conhecido desenhista e ilustrador estadunidense, criador de diversas HQs como, Agente Secreto X-9 e Flash Gordon. Seu estilo artístico é marcado pelo realismo e por desenhos detalhados voltados para a produção de imagens esteticamente agradáveis.

<sup>158</sup> “I can’t draw pretty and handsome people. They just don’t interest me. In the course of regular life you just don’t meet people who’re like Alex Raymond characters [...] More power to ugliness. My world has always bordered on the grotesque” (O’NEILL, 1988, p.96).

<sup>159</sup> “I love old horror material, and I worship Steve Ditko and Jack Kirby work, because you can’t lump them in with the pretty boy artists. It’s strange that my stuff is like that because I have no stomach for medical documentaries on television, or the more gross slasher movies. I think it’s all done with an underlying sense of humor. I find heads bursting out of people’s chests very funny, I can’t take it seriously” (Ibid., p.97).

<sup>160</sup> Steve Ditko e Jack Kirby citados por O’Neill são conhecidos por seus trabalhos e personagens criados para a *Marvel* e *DC Comics*, Ditko, por exemplo, é o cocriador do Homem-Aranha e Kirby criou e cocriou inúmeros personagens como Capitão América, Etrigan, Quarteto Fantástico etc.

janeiro de 1984, da edição 20 da revista *Saga of the Swamp Thing*, com roteiros do britânico, Alan Moore<sup>161</sup>. De acordo com o historiador Márcio Rodrigues:

A maioria das informações a respeito da chamada “Invasão britânica” coloca Moore como “o precursor”, “como aquele que abriu as portas para outros autores ingleses no mercado norte-americano”, “como aquele que deu propulsão à chamada invasão britânica”, mas cabe estabelecer algumas problematizações. Outros britânicos já haviam trabalhado para o mercado norte-americano antes da chamada Invasão Britânica, como é o caso do desenhista inglês Brian Bolland, parceiro de Moore em algumas ocasiões. Bolland havia, em 1982, desenhado para a DC a minissérie *Camelot 3000*, série lembrada mais pela cena de lesbianismo que foi censurada do que pela sua tentativa de ressignificar personagens importantes do imaginário coletivo – como Rei Arthur, Percival, Lancelot, entre outras – em um contexto futurista (2010, p.53).

Apesar disso, é inegável o grande sucesso que Moore fez nos Estados Unidos com seus roteiros inovadores em *Swamp Thing* (1984-1987) e a sua abordagem original dos super-heróis na série autoral *Watchmen* (1986-1987). Em pouco tempo, ele se tornou uma celebridade no meio e isso possibilitou que outros artistas britânicos conseguissem contratos com editoras estadunidenses em busca de talentos semelhantes ao dele. Entre os autores que participaram dessa invasão, cabe destacar os roteiristas Grant Morrison, Neil Gaiman, Peter Milligan, Alan Grant e os desenhistas, Dave Gibbons, Alan Davis e Simon Bisley que, entre meados dos anos 1980 e 1990, desenvolveram obras de grande relevância para a DC (no selo de quadrinhos adultos *Vertigo*), *Marvel* e também contribuíram esporadicamente com editoras independentes.

A relação entre autores britânicos e editoras americanas pode ser considerada frutífera, pois ambas as partes se beneficiaram: os artistas conseguiram contratos com maiores *royalties* e ganhavam mais do que trabalhando para editoras no Reino Unido; ao passo que as grandes editoras tiveram a oportunidade de lucrar, ainda mais, ao expandirem seus produtos para um mercado promissor de leitores adultos. O pesquisador, Ben Little, em sua tese de doutorado, nos dá uma visão do contexto e da contribuição da “Invasão Britânica” para o mercado de quadrinhos dos Estados Unidos:

No momento que a Invasão Britânica veio, as lojas de quadrinhos independentes estavam florescendo, gêneros fora do super-herói estavam começando a surgir e a sair do subterrâneo, os criadores estavam fazendo mais demandas ao seu meio formalmente e com sua habilidade de proporcionar um nível mais profundo de debate sociopolítico. Uma coisa que a entrada dos criadores britânicos nos

---

<sup>161</sup> Para maiores informações sobre Alan Moore, recomendo a leitura da biografia “Mago das Palavras. A Vida Extraordinária de Alan Moore”, de Lance Park (2016). Há também um documentário de 2003, dirigido por DeZ Vylenz chamado “*The Mindscape of Alan Moore*”, que pode ser visto no Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=4Uh2jaFPM-E>). E para uma análise historiográfica sobre sua obra, indico a leitura da dissertação de mestrado de RODRIGUES, Márcio dos Santos. *Representações política da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980*. Belo Horizonte: UFMG, 2011. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/BUOS-994G9X>>.

quadrinhos americanos fez foi ligar os produtores convencionais e independentes a um mercado (2010, p. 182, tradução nossa)<sup>162</sup>.

O autor entende a “Invasão Britânica” como uma fase importante em meio a um processo de mudanças na forma de produzir e comercializar os quadrinhos nos Estados Unidos. Assim, os britânicos surgiram no mercado americano para impulsionar o estabelecimento de uma nova tendência mercadológica, voltada para a produção de HQs para um público mais velho e com gostos e demandas de consumo diferenciados dos demais leitores desse gênero narrativo. Cabe salientar que grande parte dos artistas que participaram da Invasão Britânica tinham em comum o fato de que, em algum momento de suas carreiras, passaram pela revista *2000 AD* e levaram para os Estados Unidos um pouco do estilo de fazer quadrinhos característico dessa publicação. De acordo com Little:

Ao contrário dos quadrinhos *underground* das décadas de 1960 e 1970, o grupo de criadores da *2000 AD* operava inicialmente dentro dos limites das convenções existentes, mas rapidamente o desejo de que seus quadrinhos interrogassem o mundo ao seu redor gerou mudanças não apenas nos tipos de narrativa que eles procuravam, mas também na estrutura dessas narrativas. A chave entre essas transformações foi a mudança na forma como eles abordaram seus leitores. Foi-se a era o leitor do “grau zero” que Tintim representava, em seu lugar branco e de classe média, e no lugar surgiram formas mais complexas de estruturar a posição do leitor dentro de uma narrativa (Ibid., p.265, tradução nossa)<sup>163</sup>.

Com base em suas análises, Little afirma que os autores de quadrinhos britânicos tinham como perspectiva a expansão de seu público leitor, não queriam mais que suas HQs fossem lidas apenas por jovens brancos de classe média. Tendo isso em vista, introduziram mudanças significativas em seus trabalhos, discutindo questões políticas, sociais, raciais e de gênero. Complementando essa análise, Kevin O’Neill afirma que uma diferença básica entre os quadrinhos britânicos da *2000 AD* e o das grandes editoras dos EUA é que “Quando os quadrinhos britânicos começaram eles eram sempre irreverentes com as figuras de autoridade, enquanto os quadrinhos americanos apoiam as autoridades” (1988, p.98, tradução nossa)<sup>164</sup>. O desenhista (p.99) também

---

<sup>162</sup> “The timing of the — British Invasion came when independent comics stores were flourishing, genres outside the superhero were starting to emerge and, drawing upon the underground, creators were making more demands of their medium both formally and in its ability to provide a deeper socio-political commentary. One thing British creators’ entry into American comics did was to link the mainstream and independent producers and markets” (LITTLE, 2010, p.182).

<sup>163</sup> “Unlike the underground comix of the 1960s and 1970s, the 2000AD group of creators operated initially within the boundaries of existing conventions, but rapidly their desire to have their comics interrogate the world around them came to mean changes not just in the kinds of narrative they pursued but in the structure of those narratives. Key amongst these changes was the shift in how they addressed their readership. Gone was the zero-degree reader that Tintin was seen to represent and in his white, middle class place, more complex ways of structuring the reader’s position within a narrative emerged” (Ibid, p.265).

<sup>164</sup> “When British comics started they were always irreverent to authority figures, whereas American comics support the authorities” (O’NEILL, 1988, p.98).

ressalta que os quadrinhos britânicos abordam uma maior diversidade de temas e personagens, enquanto os dos EUA basicamente são super-heróis que defendem o *status quo*.

Essa ideia do autor é válida quando se trata das grandes editoras *Marvel* e *DC*; entretanto, o mercado de quadrinhos nos Estados Unidos é muito amplo e comporta inúmeras temáticas e personagens que não são necessariamente modelos de apoio a figuras de autoridade; um bom exemplo disso são as tiras de humor dos cartunistas Walt Kelly, com seu personagem *Pogo*<sup>165</sup>, (1945-1975) e Al Capp, com *Li'l Abner* (1934-1977), além das publicações críticas e irreverentes da revista *MAD*<sup>166</sup> (1952-2019). Todavia, do ponto de vista do mercado de quadrinhos de super-heróis, não se pode negar que os britânicos contribuíram para modificar a forma como esses seres superpoderosos eram representados, introduzindo essa chamada “irreverência antiautoritária” em suas narrativas. Com isso, conseguiram expor suas opiniões e representar da melhor forma possível as diversas preocupações que possivelmente afligiam seus leitores. Ao mesmo tempo em que expunham e discutiam temas variados e complexos, não deixavam de lado a função de entretenimento, as tramas de ação e todo o prazer que os quadrinhos costumavam proporcionar a seus leitores. Ao chegarem nos Estados Unidos, além desse novo enfoque, os quadrinistas britânicos trouxeram e promoveram outras mudanças importantes, como “[...] uma maior preocupação com técnicas narrativas, enredos mais elaborados – menos preocupados com linearidade, menos maniqueístas –, e a negação e/ou revisionismo do gênero super-herói” (RODRIGUES, 2010, p.54). O trabalho de Pat Mills e Kevin O’Neill em *Marshal Law* se encaixa nessas duas últimas características, pois, basicamente, trata-se de uma HQ que narra as aventuras de um caçador de super-heróis e, a partir disso, os autores desconstroem a divisão maniqueísta tão recorrente nas narrativas do gênero. *Marshal Law* é uma clara tentativa de construir uma história em quadrinhos que destruísse os super-heróis americanos e o que eles representavam. Um indicativo disso é o bordão que *Law* profere em quase todas as edições: “*I’m a hero Hunter. I hunt heroes. Havent’t found any yet*” [Eu sou um caçador de heróis. Eu caço heróis. Ainda não encontrei nenhum]. Em *Marshal Law*, não há uma oposição clara entre heróis e vilões.

*Marshal Law* teve uma história de publicação que pode ser considerada um pouco errática, já que o personagem passou por diversas editoras. Entre os anos de 1987 e 1993<sup>167</sup>, foi publicado

---

<sup>165</sup> Pogo foi uma tira de jornal desenvolvida por Walt Kelly, ele narrava as histórias de Pogo, o gambá, e seus amigos, também animais, em um pântano; nas HQs, Kelly utiliza os animais para expor e criticar problemas sociais e políticos dos EUA. Sobre Pogo e Kelly, sugiro o livro “*Walt Kelly and Pogo: The Art of the Political Swamp*”, escrito por James Eric Black (2016).

<sup>166</sup> Revista criada em 1952 pelo cartunista Harvey Kurtzman, publicação considerada um marco no humor estadunidense devido a suas críticas e sátiras a políticos e celebridades dos EUA. Para maiores informações sobre Kurtzman e a revista MAD, ler: “*Harvey Kurtzman: The Man Who Created Mad and Revolutionized Humor in America*”, de Bill Schelly (2015). Em 2019, foi anunciado o fim das publicações inéditas da revista MAD.

<sup>167</sup> A Editora Abril publicou algumas edições desse personagem no Brasil em 1991 porém boa parte das HQs dele continua inédita em português.

pela *Epic Comics*, selo paralelo da *Marvel Comics* que era destinado ao lançamento de HQs para um público mais adulto. De 1990 até 1991, os autores levaram seu personagem para a pequena editora britânica, *Apocalypse*. Por fim, foi levado para a *Dark Horse Comics*, entre os anos de 1992-1998. Em virtude dessas constantes mudanças de editora, *Marshal Law* nunca foi uma série regular; ao longo de sua existência foi publicado em forma de minisséries, edições especiais, encontros com personagens de outras editoras e livros. Um histórico editorial que abrange um período que vai de 1987 até 2007.

O selo *Epic* da *Marvel Comics*, surgiu em 1982 (e existiu até 1996), fruto da experiência bem sucedida da editora com a revista *Epic Illustrated*<sup>168</sup>, publicação que compilava trabalhos autorais de artistas norte-americanos e estrangeiros (principalmente da Europa), voltada para temas como ficção científica, terror e fantasia, destinada a um público adulto. O lançamento da *Epic Comics* fez parte de uma iniciativa comercial do editor-chefe da *Marvel*, Jim Shooter, que viu uma oportunidade de expandir os domínios da editora para o crescente mercado de quadrinhos independentes e adultos dos anos 1980. A ideia era fazer com que a *Epic* fosse uma espécie de editora “independente” nos moldes das que haviam surgido no início dos anos 1980, graças à proliferação das vendas no mercado direto. Com base nessa ideia, e para atrair autores, a *Epic Comics* adotou a mesma política de direitos autorais e *royalties* praticada pelas pequenas editoras, ou seja, os autores que publicassem na *Epic* teriam uma maior liberdade criativa e também os direitos sobre seus personagens – algo que não ocorria na *Marvel Comics*, que detinha todos os direitos sobre os personagens criados –, e também uma maior porcentagem dos *royalties* das vendas. A editoração do selo ficou a cargo do veterano dos quadrinhos, Archie Goodwin<sup>169</sup>, que já era o editor da revista *Epic Illustrated*. Ele contou com a ajuda de Al Milgrom<sup>170</sup> como coeditor e com a assistência de Mary Jo Dufy<sup>171</sup>. Shooter deu total independência a essa equipe editorial para que não houvesse nenhuma relação muito clara entre a *Epic* e a *Marvel*. De acordo com Keith Dallas (2013, p.59-60), a presença de Goodwin à frente da *Epic Comics* foi fundamental para o sucesso inicial da empreitada, pois além de ser um profissional respeitado no meio, ele também

---

<sup>168</sup> A *Epic Illustrated* republicava HQs europeias e publicava histórias curtas de alguns personagens da Marvel e trabalhos autorais inéditos. Seguiu o formato de publicação da revista francesa *Metal Hurlant*, criada em 1974 e que continha quadrinhos de ficção científica e fantasia com direcionamento para leitores adultos. Em 1977 foi lançada uma versão norte-americana da revista, que recebeu o nome de *Heavy Metal*. Ambas as publicações fizeram um grande sucesso devido às histórias com temas e tramas pouco convencionais e por conterem um excelente trabalho artístico e estético. A *Epic Illustrated* pode ser considerada uma publicação que visava a concorrer com a *Heavy Metal*.

<sup>169</sup> Goodwin foi um conhecido artista de quadrinhos, trabalhou como roteirista, desenhista e editor para pequenas editoras da área e para as duas grandes do ramo, *Marvel* e *DC*; faleceu vítima de um câncer em 1998, aos 60 anos. Para maiores informações sobre Goodwin, consultar: <<https://comicvine.gamespot.com/archie-goodwin/4040-42923/>>

<sup>170</sup> Roteirista, desenhista e editor bem conceituado pelos seus trabalhos para a *Marvel* e *DC Comics* entre os anos 1970 e 1980, roteirizou e desenhou HQs dos personagens Hulk, Capitão América, Capitão Marvel, Batman, Super-homem etc.

<sup>171</sup> Escritora e editora de quadrinhos que tem trabalhado para diversas editoras de quadrinhos desde os anos 1980.



era considerado uma pessoa amável e que poderia convencer os profissionais dos quadrinhos a trazer suas criações para a *Epic*. Portanto, a ideia central por trás da criação do selo *Epic* era evitar que artistas conhecidos abandonassem a *Marvel Comics* em busca de liberdade e maiores lucros em editoras independentes. Assim, a *Epic Comics* era caracterizada como uma editora com um perfil de independente, porém vinculada à grande *Marvel Comics*, que através disso procurava estender seu monopólio mercadológico sobre uma fatia do mercado que se apresentava financeiramente promissora.

A primeira série publicada pela *Epic* foi *Dreadstar*<sup>172</sup>, de Jim Starlin (1982), série que deu início à publicação<sup>173</sup> de diversos outros títulos de autores americanos e estrangeiros. A temática das HQs publicadas era bem variada, mas a maioria das obras se encaixava nos conteúdos comercialmente mais viáveis na época, principalmente ficção científica e terror. As HQs da *Epic* eram lançadas em formato de minisséries ou séries regulares, com uma periodicidade bimestral ou mensal. Entre as publicações do selo, vale destacar a minissérie *Blood: A tale*<sup>174</sup> (1988); a série de horror *Clive Barker's Hellraiser*<sup>175</sup> (1989-1991); a versão americana do mangá *Akira*<sup>176</sup> (1988-1996); e seu título mais longo e divertido *Groo, The Wandere*<sup>177</sup> (1985-1995). Durante sua passagem pela editora, as HQs de *Marshal Law* foram publicadas em forma de uma minissérie dividida em seis partes com nome de “*Fear and Loathing*” [Medo e Aversão], entre 1987 e 1989, e, apesar de um grande intervalo de tempo entre uma edição e outra, a série teve um bom retorno financeiro para os autores e para a *Epic/Marvel*.

De acordo com o desenhista Kevin O'Neill, em uma entrevista ao *The Comics Journal*, em 1988 (p.101), ele e Mills não tinham a intenção de lançar seu trabalho pela *Epic Comics*, pois a princípio haviam cogitado lançar pela *DC Comics*, porém Archie Goodwin se interessou pela proposta que se encaixava em um projeto que ele estava desenvolvendo para criar uma linha de super-heróis para a *Epic* (aparentemente, esse projeto não chegou a se realizar). Em outra

---

<sup>172</sup> Série de ficção científica que narra as aventuras de Vanth Dreadstar, que luta para pôr fim a uma longa guerra espacial, criada em 1981 por Jim Starlin, foi publicada inicialmente na revista *Epic Illustrated*, depois passou para a *Epic Comics*, onde foi publicada até à edição 26 (1986), depois foi para a *First Comics*, que deu sequência à numeração e a publicou da edição 27 até à 64 (1991).

<sup>173</sup> Para uma lista completa dos quadrinhos publicados pela *Epic Comics*, com datas e autores, consultar o site: <<https://comicvine.gamespot.com/epic/4010-300/>>

<sup>174</sup> A minissérie sobre vampiros que foi escrita e desenhada respectivamente por J. M. DeMatteis e Kent Williams e seu diferencial era o fato de ser toda pintada com técnicas de aquarela pouco comuns em HQs até então.

<sup>175</sup> Quadrinhos baseados no universo de horror do escritor Clive Barker e em seu personagem Pinhead, que aproveitou o sucesso da adaptação cinematográfica *Hellraiser*, de 1987.

<sup>176</sup> Série em quadrinhos japonesa, desenvolvida por Katsuhiro Otomo entre 1982 e 1990, conta a história de jovens que vivem em uma versão futurista de Tóquio após um estranho acidente nuclear. Otomo também produziu uma animação de *Akira* em 1988, tanto o mangá quanto a animação são um grande sucesso até hoje.

<sup>177</sup> Quadrinho de humor e sátira social do cartunista Sergio Aragonés, trata-se uma paródia dos quadrinhos de Conan, o bárbaro; Groo é um guerreiro muito habilidoso em combates porém é extremamente burro noutros campos e por isso só arruma problemas e confusões por onde passa.



entrevista ao *The Comics Journal*, O'Neill nos fornece algumas informações importantes sobre a criação e publicação de *Marshal Law* que valem ser reproduzidas na íntegra:

Nós poderíamos ter oferecido a DC, mas, nesse ponto, conheci Archie Goodwin. Archie foi uma das pessoas mais agradáveis em toda a indústria, um personagem fantástico que fez um grande trabalho, muito admirado por nós. As coisas estavam acontecendo na *Epic Comics*, e isso parecia ser um bom arranjo. O *Marshal Law* que oferecemos a Archie era muito mais *Road Warrior*, muito mais *Mad Max*. Ele nos advertiu que a *Marvel* era famosa por demorar um tempo para fazer a papelada, e um ano passou. Isso nos deu muito tempo para pensar, e Pat, que não cresceu com super-heróis e não tem carinho por eles, estava olhando o que fizemos e disse: “Bem, por que não fazemos o personagem como um caçador de super-heróis?” E esse foi realmente o momento da virada. Nós oferecemos isso a Archie, e ele foi ótimo – ele apenas nos deixou fazer isso. *Marshal Law* saiu em 87, e foi um sucesso, graças a Deus. Nós conseguimos o mesmo tipo de estímulo que tivemos em *Nemesis*, *The Warlock* – nós ríamos o tempo todo. Quanto mais cruéis nós éramos, mais nós ríamos. Isso causou um atrito ocasional... mas a *Marvel* era surpreendentemente amável! Eles não se importavam com o que fazíamos com seus personagens em forma de pastiche ou paródia (O'NEILL, 2010, s/p, tradução nossa).<sup>178</sup>

Em 1989, os autores aproveitaram toda essa liberdade criativa da *Epic/Marvel* quando lançaram a edição especial “*Crime and Punishment, Marshal Law Takes Manhattan*”<sup>179</sup> [Crime e Castigo, *Marshal Law* domina Manhattan], voltada totalmente para satirizar e ridicularizar alguns dos principais super-heróis da editora na época, como o Homem-Aranha, Demolidor, Capitão América e o vigilante urbano Justiceiro. Após essa edição especial, abandonaram a editora e levaram seu personagem para o Reino Unido. Porém, em 1993, os autores voltaram para a *Epic* e fizeram seu último trabalho para o selo, a minissérie em duas partes “*Pinhead vs. Marshal Law: Law In Hell*”.

Entre 1990 e 1991, Mills e O'Neill levaram seu personagem para a pequena editora independente britânica *Apocalypse* e publicaram as edições especiais: “*Marshal Law: Kingdom of Blind*” [Marshal Law: reino do cego] (1990) e “*Marshal Law: The Hateful Dead*” [Marshal Law:

---

<sup>178</sup> “We could have offered it to DC, but by this point I'd met Archie Goodwin. Archie was one of the nicest people in the whole industry, a fantastic character who did a lot of great work, much admired by us. The Epic comics thing was going on, and that seemed like a good fit. The Marshal Law we offered Archie was much more Road Warrior, much more Mad Max. He warned us that Marvel famously takes a long time to do paperwork, and so a year went by. That was a lot of time to think about this, and Pat, who did not grow up with superheroes and has no affection for them, was looking at what we'd done, and he said, “Well, why do not we make the character a superhero hunter?” And that was really the turning point. We offered that to Archie, and he was terrific – he just let us do it. It came out in '87, and Marshal Law was a hit, thank God. We got the same kind of kick that we got off Nemesis the Warlock - we were just laughing all the time. The most cruel we were, the more we laughed. It did cause occasional friction ... but Marvel were astonishingly good-natured! They did not mind at all what we did with their characters in pastiche or parody form” (O'NEILL, 2010, s/p). Entrevista concedida a Douglas Wolk para a versão digital do *The Comics Journal*, disponível em: <<http://classic.tcj.com/superhero/douglas-wolk-interviews-kevin-oneill-part-two-of-five-4/>> Acesso em: 07/10/2017.

<sup>179</sup> Vale lembrar que o título *Crime and Punishment* se baseia no grande clássico *Crime e Castigo*, de Fiodor Dostoiévski, profunda reflexão romanesca sobre Culpa e Justiça. DOISTOIEVSKI, Fiodor. *Crime e Castigo*. São Paulo: Martin Claret, 2013.

os mortos detestáveis] (1991). Nas quais respectivamente *Law* caça uma versão insana e corrupta do *Batman*; enfrenta antigos heróis americanos que foram revividos. Em junho de 1991, publicam na revista *Toxic!*<sup>180</sup> número 14 e uma história curta intitulada “*Marshal Law: Rites of Passage*” [*Marshal Law*: ritos de passagem], em que contam brevemente a origem do personagem. Quanto aos motivos para a saída da *Epic* e a escolha dessa pequena editora para seu personagem, Kevin O’Neill afirma que uma das razões para a mudança de editora se deve ao fato de serem amigos do dono,

[...] Geoff Fry – seu sonho era fazer um semanário britânico como a *2000 AD*. Eu fiz uma capa para um fanzine que Geoff estava publicando, e vendeu bastante – ele entrou em contato comigo e perguntou: “Existe alguma chance de fazer uma edição de *Marshal Law*?” Foi quando as coisas estavam indo um pouco vacilantes na *Epic* – nessa época, Archie havia deixado a editora<sup>181</sup>. Nós olhamos para o nosso contrato, e nós poderíamos retomá-lo, e a *Marvel* foi legal nisso – nós conseguimos os direitos de forma direta. Nós queríamos fazer um quadrinho de antologia mensal – continuamos dizendo a Geoff: “Um semanário é um bicho de pesadelo para que uma editora iniciante faça”. Mas ele tinha seu coração empenhado nisso. *Marshal Law* “*Kingdom of the Blind*” foi um prelúdio para o lançamento do quadrinho semanal *Toxic!* Nosso dinheiro dos royalties de *Law* foi bombeado para o semanário e então começou um pesadelo fodido. Os principais criadores eram todos amigos da *2000 AD* e entre desentendimentos sobre conteúdo, desaceleração de pagamentos, trabalho atrasado, Pat e eu tínhamos que interferir para manter todos juntos da melhor maneira possível, as facções começaram a cair uma sobre as outras. Nunca – nunca entre em negócios com amigos – especialmente em um projeto feito por criadores, onde qualquer um pode reter o trabalho e destruir tudo (Ibid.)<sup>182</sup>.

Após essa empreitada, sem sucesso, em sua terra natal, Mills e O’Neill retomaram os direitos do personagem e o levaram de volta aos Estados Unidos para ser publicado pela editora *Dark Horse Comics*, editora independente, criada em 1986, por Mike Richardson, que seguia uma política de publicação idêntica à das outras independentes e foi uma das poucas que conseguiu se manter de forma competitiva no mercado de quadrinhos até os dias atuais<sup>183</sup>. Assim, em 1992, foi

---

<sup>180</sup> *Toxic!* foi uma publicação semanal desenvolvida por Pat Mills, Kevin O’Neill, Mike McMahon, John Wagner e Alan Grant, todos artistas que já haviam trabalhado juntos na revista *2000 AD*; o projeto foi um fracasso, e as razões disso estão expostas na entrevista de O’Neill, citada acima. Para algumas informações adicionais, consultar o site: <https://comicvine.gamespot.com/toxic/4050-36674/>

<sup>181</sup> Archie Goodwin deixou a *Marvel* para ir trabalhar como editor para a *DC Comics* em 1989.

<sup>182</sup> “[...] Geoff Fry — his dream was to do a British weekly like *2000 AD*. I did a cover for a fanzine that Geoff was publishing, and it sold rather well — he got in touch with me and asked, “Is there any chance of doing a *Marshal Law* book?” That was when things were going a bit wonky at *Epic* — by this point Archie had left. We looked at our contract, and we could take it back, and *Marvel* were cool on it — we got the rights back in a straightforward manner. We wanted to do a monthly anthology comic — we kept saying to Geoff, “A weekly’s a nightmare beast of a thing for a startup publisher to do.” But he had his heart set on it. The *Marshal Law* one-shot “*Kingdom of the Blind*” was a prelude to the launch of the weekly comic *Toxic!* Our royalty money from *Law* was pumped into the weekly and so began a fucking nightmare. The principal creators were all friends from *2000 AD* and between disagreements on content, payment slowdowns, work being late and Pat and I having to run interference to hold the thing together as best we could, factions began falling out with each other. Never — never go into business with friends — especially on a creator-owned project where anyone can withhold work and wreck everything (Ibid.).

<sup>183</sup> Abordaremos essa editora em maiores detalhes no terceiro capítulo.

publicada “*Marshal Law: Super Babylon*” [*Marshal Law: Super Babilônia*], que trazia a conclusão da trama iniciada em *The Hateful Dead*. E, entre 1993 e 1994, publicaram “*Secret Tribunal*” [Tribunal Secreto], minissérie em duas edições que trazia uma paródia da franquia *Aliens*<sup>184</sup> e da Legião de Super-heróis, uma equipe de jovens heróis da *DC Comics*. Por fim, em 1998, foi publicada a última história do personagem em quadrinhos, duas edições de “*The Mask and Marshal Law*”, encontro entre *Law* e o personagem Máskara<sup>185</sup>. Antes dessa derradeira edição, também foram lançadas duas HQs, nas quais *Law* encontra o super-herói e policial *The Savage Dragon*, personagem criado por Erik Larsen para a *Image Comics*<sup>186</sup>.

No final dos anos 1990 e início dos anos 2000, O’Neill iniciou a já mencionada parceria com Alan Moore, o que o deixou sem tempo para desenhar *Marshal Law*. Porém, Pat Mills tinha alguns roteiros prontos para o personagem, então, em 2004, Mills e O’Neill lançaram pela Titan Books um livro ilustrado, contendo uma história do personagem intitulada “*The Day of the Dead*” [O dia dos mortos] e em 2007, outro livro, “*Marshal Law: Cloak of Evil*” [*Marshal Law: o manto do mal*]; essas duas obras foram compiladas em um único volume “*Marshal Law: Origins*”, lançado em 2008. Até o momento, essas são todas as publicações existentes do personagem. As principais HQs solo de *Marshal Law* foram compiladas e lançadas em 2013 pela *DC Comics*, “*Marshal Law: The Deluxe Edition*”.

O conhecimento desse contexto editorial da obra nos permite uma maior compreensão de como as HQs de *Marshal Law* foram produzidas e da relação que surgiu entre autores britânicos e a indústria de quadrinhos americanas, entre os anos 1980 e 1990. Em síntese, *Marshal Law* e seus criadores inserem-se em um contexto mercadológico amplo de mudanças na forma de produzir histórias em quadrinhos nos Estados Unidos que, em meados dos anos 1980, se expandiu e passou a envolver artistas provenientes do Reino Unido. Nesse contexto, autores britânicos conseguiram espaço para trabalhar e desenvolver narrativas que fugiam um pouco dos modelos e parâmetros pré-determinados da indústria estadunidense. A presença de Pat Mills e Kevin O’Neill e de seu personagem, que satiriza e desconstrói o conceito de super-heróis, além de outros, aponta uma tendência ou uma disposição à autocritica por parte das grandes editoras de quadrinhos dos Estados Unidos.

---

<sup>184</sup> Franquia cinematográfica de terror e ficção científica criada por Ridley Scott e iniciada em 1979, apresentam tramas de confrontos e de sobrevivência entre seres humanos e uma raça alienígena chamada de *xenomorfos*.

<sup>185</sup> Quadrinhos cômicos e violentos criados por Mike Richardson e Mark Badger em 1982, e publicado pela *Dark Horse Comics*. Fez um grande sucesso ao ser adaptado para o cinema em 1994, com o comediante Jim Carrey no papel principal.

<sup>186</sup> Editora criada em 1992 por desenhista que haviam feito uma carreira de sucesso na *Marvel Comics*, desenhando personagens como Homem-Aranha e *X-Men*.

Além disso, as grandes editoras, aos poucos, foram abrindo mão dos parâmetros de autocensura do *Comics Code Authority*. Essa abertura ocorreu devido à expansão de um nicho de consumo voltado para um público mais adulto, associado ao crescimento das vendas no mercado direto e à proliferação das editoras independentes, que por não seguirem à risca o código, acabaram por conquistar uma importante fatia do mercado que as duas grandes editoras ambicionavam. A liberdade criativa e as vantagens que a *Marvel Comics* concedeu a Mills e O'Neill e outros autores através do selo *Epic*, indicam o quanto a editora estava disposta a conquistar essa fatia do mercado de quadrinhos autorais voltado para um público mais velho. A facilidade que os autores encontraram para mudar de editora também pode ser considerada um indicador do quanto esse mercado era efervescente e promissor.

## 2.2 Um futuro repleto de “medo e aversão”

A maioria das tramas de *Marshal Law* se passam entre os anos de 2020-2022 na cidade de *San Francisco*, no estado da Califórnia, que foi destruída por um grande terremoto e reconstruída com o nome de *San Futuro*. A cidade ficou dividida em duas partes, uma rica e relativamente próspera, habitada pela elite local; e os restos da antiga *San Francisco*, ocupada pelos mais pobres e dominada por gangues e criminosos. O desastre natural é um dos elementos que os autores escolheram para justificar a existência do cenário de destruição e caos disputado por gangues rivais, no qual *Marshal Law* combate seus adversários. O diferencial dessas HQs é que os autores partem da ideia de que nesse mundo futurista, há uma grande quantidade de pessoas com superpoderes, que se denominam “super-heróis”. Esses super-heróis foram criados a partir de experimentos secretos do governo dos Estados Unidos, que desenvolveram uma droga que possibilitou a criação de supersoldados, para combater soldados comunistas na “Zona”, local que abrange praticamente todo o território da América Latina<sup>187</sup>. Esse cenário futurístico foi palco de uma guerra com altos custos militares e humanos, e com consequências políticas e sociais gravíssimas nos moldes da do Vietnã<sup>188</sup>, envolvendo, porém, soldados com superpoderes.

---

<sup>187</sup> Há uma certa imprecisão quanto a delimitação geográfica da Zona em algumas edições, os autores dizem que a ela abrangia do Panamá à Floresta Amazônica; em outras, indicam que os combates se estenderam do México até o centro do Brasil; em entrevistas, afirmam que a Zona era na América Central.

<sup>188</sup> A Guerra do Vietnã foi a intervenção militar do EUA na guerra civil que dividiu o país em dois; ao Sul, constituiu-se um governo capitalista apoiado pelos EUA; e ao Norte, formou-se uma República Socialista apoiada pela URSS. A intervenção dos EUA começou oficialmente em janeiro de 1965 e durou até 1975, quando houve a retirada das tropas estrangeiras do país e o Vietnã do Norte assumiu o poder reunificando a nação. A Guerra do Vietnã é considerada um dos grandes marcos da Guerra Fria devido à quantidade de mortos, principalmente do lado vietnamita, e por ter sido a maior derrota militar sofrida pelos EUA. O conflito contribuiu para mudanças internas nos EUA e para uma reavaliação na forma como o país interferiria externamente no futuro. Para uma análise detalhada sobre a história do Vietnã e a guerra civil recomendo a leitura de: VISENTINI, Paulo Fagundes. *A revolução Vietnamita*. São Paulo: UNESP, 2007.

*Marshal Law* é o *alter ego* de Joe Gilmore, um ex-combatente dessa guerra empregado pela polícia de *San Futuro* como um caçador de super-heróis, pois, com o fim da guerra na Zona, os supersoldados que voltaram passaram a agir de forma agressiva e arbitrária, formando gangues e ameaçando as pessoas comuns. *Marshal Law* é quem tem a missão de controlá-los e/ou exterminá-los. O nome *Marshal Law*, que traduzido de forma literal seria “Marechal Lei”, indica que ele ocupa uma determinada hierarquia militar e também que o personagem é um agente da lei – nos Estados Unidos *Marshal*, é um cargo público equivalente ao de um delegado aqui no Brasil –, reforçando a ideia de que ele, por ocupar um cargo público, possui total autoridade para aplicar a lei.

A capa da primeira edição da minissérie *Fear and Loathing* (figura 2) apresenta *Marshal Law* saindo de uma explosão em um cenário urbano, com carros e edifícios ao fundo; abaixo e à direita do personagem, vemos parte de um aviso em vermelho: “*danger ahead*” [perigo à frente]. Ele está trajando seu característico uniforme de policial, feito de couro e com detalhes e palavras em azul, vermelho e branco – as cores da bandeira dos Estados Unidos, também presentes no logotipo do personagem, composto pela silhueta de uma arma de fogo estampada com a bandeira dos Estados Unidos ao fundo e com o nome do personagem em primeiro plano. A Lei é representada por um policial bem armado: *Law* usa um quepe que contém cápsulas de munição em suas laterais e ao centro, há uma insígnia do Departamento de Polícia de *San Futuro* (*SFPD, San Futuro Police Department*), que pode ser vista em seu peito e na fivela do cinto, onde ele carrega uma máscara de super-herói com uma marca de tiro bem no centro da testa. *Law* esconde seu rosto com uma máscara de couro que deixa apenas seus olhos à mostra; a manga direita do uniforme foi rasgada e, no braço exposto, ele usa um pedaço de arame farpado enrolado; no braço esquerdo pode-se ver a palavra “*LIBERTY*” [LIBERDADE] escrita na manga do uniforme e, no abdômen, está escrito “*FEAR AND LOATHING*” [MEDO E AVERSÃO]. Há correntes, pequenos crânios e estrelas que complementam a indumentária.

Alguns detalhes visuais do uniforme do personagem (quepe e insígnia) remetem aos que eram usados pelas tropas nazistas da *SS (Schutzstaffel)* e outros (máscara, correntes e arames farpados) aludem ao sadomasoquismo. As armas que ele porta trazem as inscrições “*looking for trouble*” [procurando problema] e “*kiss it goodbye*” [beijo de adeus], indicando que ele tem uma relação especial com elas, já que se deu ao trabalho de colocar nomes nelas. A construção visual do personagem é uma mistura de diversas referências estéticas que trazem informações contraditórias, indicando que ele é um indivíduo com disposição, tanto para infligir dor, quanto para recebê-la. Vale destacar que devido ao processo para se tornar um supersoldado, *Law* ganhou força sobre-humana e perdeu a capacidade de sentir dor; logo, ele não sente os arames farpados

em seu braço direito. Esse braço sugere um desejo de autopunição, enquanto o braço esquerdo indica liberdade. Por fim, a concepção estética do personagem indica aos leitores que estão diante de um protagonista com uma imagem extremamente ameaçadora.



**Figura 2.** Capa da primeira edição de *Marshal Law* na qual podemos ver alguns detalhes de seu uniforme de combate (*Marshal Law*, n. 1, 1987).

Na primeira página da HQ, o leitor é apresentado a um cenário urbano de destruição completa, prédios desmoronados, carros batidos e abandonados, pedaço de um avião em meio a prédios destruídos, escombros por todos os lados, letreiros de estabelecimentos comerciais abandonados, e diversas pichações por todo o local. Um quadro indica que o espaço é o que restou de *San Francisco* após o grande terremoto e posterior retorno dos super-heróis que lutaram na

Zona. É um cenário inadequado para se habitar, porém é nesse local onde residem a maioria dos super-heróis que voltaram da Zona e pessoas comuns que não têm condições financeiras para se mudar para uma região melhor. O estilo de desenho caricato de Kevin O’Neill contribui para gerar uma impressão de caos nos cenários, com uma grande riqueza de detalhes e diversas frases em pichações, cartazes ou anúncios, conferindo uma sensação de poluição visual. Muitos dos super-heróis, assim como *Marshal Law*, apresentam alguma frase escrita em seus uniformes. Em meio a essa destruição, ao fundo, há a silhueta de duas pessoas, uma mulher que pede ajuda a um homem, pois está sendo perseguida por alguém. Ela não recebe nenhum tipo de apoio e nas páginas seguintes, é perseguida e assassinada. Esse crime faz parte da trama da minissérie, na primeira edição, que apresenta ao leitor o cenário e alguns dos principais personagens envolvidos na narrativa.

O primeiro personagem é um super-herói que se autodenomina “*The Sleepman*” [O homem do sono], ele é um estuprador e assassino em série, veste um uniforme negro com capa, tem grandes garras de metal nas mãos e esconde seu rosto com um saco de papel. Logo que aparece na HQ, o personagem se define como uma bactéria: “Sou a menor forma de vida. Sou um super-herói. Minhas mãos são meus flagelos. Vejo o mundo através do meu vacúolo. Uso um saco na minha cabeça por ter vergonha do que sou e do que farei” (MILLS; O’NEILL, 1987, p.6-7, tradução nossa)<sup>189</sup>. *The Sleepman* extermina mulheres fantasiadas de forma semelhante à super-heroína “*Celeste*”, ele faz isso como um treino para conseguir matar a verdadeira. Essa super-heroína é a companheira do maior super-herói dos Estados Unidos “*The Public Spirit*” [O Espírito Público], que é uma versão do *Superman*<sup>190</sup>, concebida por Mills e O’Neill como um homem arrogante e com ideais religiosos e conservadores.

A HQ também apresenta os heróis que fazem parte da “*Gangreen*” (possível trocadilho com gangrena e gangue verde), gangue formada por ex-combatentes da Zona, que se vestem de verde, vivem e dominam os escombros da antiga *San Francisco*. De acordo com sua perspectiva perturbada por causa da guerra, acreditam que “protegem” esse local da invasão de algum grupo de super-heróis rivais ou qualquer um que considerem indigno de estar naquela área. Eles possuem diversas armas e superpoderes e agem sempre de forma violenta e arbitrária. Seu líder é um ex-combatente chamado “*Suicida*”, que se veste de verde, usa um colar de orelhas e no seu peito está

---

<sup>189</sup> “I am a bacteria. I am the lowest form of life. I am a super hero. My flagella are my hands. I see the world through my vacuole. I wear a bag over my head because I’m ashamed of what I am and what I’m going to do” (MILLS; O’NEILL, 1987, p.6-7).

<sup>190</sup> Para uma análise histórica bem abrangente desse personagem, recomendo a leitura de: GORDON, Ian. *Superman: the persistence of an American icon*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 2017.



escrito a frase “*Nuke me slowly*”<sup>191</sup>. Ao fim da edição, os autores nos apresentam um pouco da psique atormentada do personagem. Ele ficou mentalmente insano devido ao período em que combateu na Zona, não consegue mais parar de matar pessoas.

Os autores mostram aos leitores uma outra parte da cidade, o distrito *Barbary Coast*, área urbana conhecida por seu intenso comércio sexual que, na versão de Mills e O’Neill, é um local onde pessoas comuns vão à procura de super-heróis para ter algum tipo de contato sexual com esses seres. O lugar foi desenhado com diversas placas coloridas e luminosas que anunciam e indicam que todo o tipo de sexo está disponível. Esse espaço da cidade mostra que muitos dos super-heróis que retornaram da guerra tiveram que recorrer à prostituição para ganhar a vida. Sugere também que há mescla entre superpoderes e degradação física e moral. É nesse momento que o protagonista é apresentado, a partir da página 13 ele faz uma descrição das pessoas e do espaço que frequentam: “Licenciosidade, devassidão, poluição, doenças repugnantes, insanidade, miséria, pobreza, riqueza, profanação, blasfêmia e morte estão aqui” (Ibid. p.13, tradução nossa)<sup>192</sup>. Essa fala e a forma como o personagem é introduzido na narrativa – voando em um pequeno veículo estilizado como uma águia – indicam que *Law* está acima daquele local e das pessoas, não só fisicamente, mas moralmente. A passagem também apresenta uma de suas motivações, limpar aquele local, exterminando todos os que não cumprem as leis. O cenário ficcional de *San Futuro* desenvolvido por Mills e O’Neill pode ser considerado, portanto, um espaço caótico e que é fonte de profunda degradação material e moral, marcado por uma clara e acentuada divisão social entre ricos e pobres.

Nas páginas seguintes, enquanto combate os membros da *Gangreen*, *Law* se apresenta dizendo seu bordão “*I’m a hero Hunter. I hunt heroes...*” e, na página 17, expõe outra de suas motivações: “Muitas pessoas dizem que eu odeio os super-heróis... Isso não é verdade, você sabe... Bem, está certo... É quase verdade... Okay, é verdade” (Ibid., p. 17)<sup>193</sup>. Portanto, inicialmente, os autores nos apresentam, usando um recurso de discurso direto, três personagens da trama, dois super-heróis com problemas psicológicos e o protagonista, um policial movido por um certo moralismo e um forte sentimento de justiça que resulta em um grande ódio contra os super-heróis. É possível inferir que *Law* sofra de distúrbios psicológicos, que o transformaram em um vigilante furioso e implacável. A diferença principal é que o transtorno de *Law* é utilizado ou controlado pelo Estado para conter os outros. Assim, temos uma história em quadrinhos que apresenta um

---

<sup>191</sup> Frase de difícil tradução para o português, ela transmite a ideia de que o personagem deseja ser atacado lentamente por armas nucleares (*nukes*).

<sup>192</sup> “Licentiousness, debauchery, pollution, loathsome disease, insanity, misery, poverty, wealth, profanity, blasphemy and death are here” (Ibid., p.13).

<sup>193</sup> “Lot of people say I hate super heroes... That’s not true, you know... Well, all right... It’s partly true... Okay, It’s true” (Ibid., p. 17).



policial mentalmente transtornado que persegue outros com um problema similar em um cenário de caos quase que total, onde literalmente predomina a lei do mais forte – no caso, *Marshal Law* é o mais forte, pois é a lei.

A trama central da minissérie é pautada na investigação que *Marshal Law* realiza para desvendar os assassinatos em série cometidos pelo *Sleepman*. A princípio, *Law* acredita que os crimes estão relacionados com o *Public Spirit*, já que as vítimas são mulheres fantasiadas como *Celeste*, a parceira do personagem. Ele chega a suspeitar que o próprio *Public Spirit* é o assassino, pois suas investigações preliminares indicavam que o assassino era um super-herói que pode voar; no mundo de *Law*, o *Public Spirit* é um dos poucos que têm esse poder. Ao longo da narrativa, *Law* descobre que os crimes são cometidos por seu jovem assistente supostamente cadeirante, Danny, que na verdade é um filho bastardo do *Public Spirit*. Danny, além de ser mentalmente perturbado, comete os crimes a mando de sua mãe *Virago*, que foi a primeira parceira do *Public Spirit*. A ação de *Virago* visa vingar-se de seu ex-amante que tentou assassiná-la anos atrás, quando soube que ela estava grávida, pois esse acontecimento o impediria de realizar sua missão espacial. Ao longo de cerca de vinte anos, ela foi dada como morta e escondeu sua verdadeira identidade trabalhando em um supermercado, atendendo pelo nome de Mrs. Mallon e, secretamente, treinando seu filho para destruir o *Public Spirit* e sua nova companheira, *Celeste*.

Além da trama central de assassinato, um dos focos da narrativa é revelar o quanto *Public Spirit* está envolvido em esquemas corruptos com o governo. E que sua imagem de herói altruísta e generoso não passa de uma propaganda idealizada pelo governo para estimular os cidadãos a se alistarem no programa de criação de supersoldados. O ponto alto dessa primeira minissérie é o confronto inevitável de *Marshal Law* com o *Public Spirit*. No caminho dessa derradeira batalha, os autores aprofundam alguns aspectos psicológicos de ambos e também nos apresentam mais alguns personagens de apoio, como o superior de *Law*, o comissário McGland, e Lynn Evans, estudante de comunicação, militante feminista e namorada de *Law*, ou melhor, de seu *alter ego* Joe Gilmore.

O *Public Spirit* é o super-herói que *Law* mais odeia. *Law* o odeia por diversos motivos, um deles é que o grande herói nunca participou de nenhum combate na Zona, enquanto a guerra ocorria ele estava em uma suposta missão especial no espaço para expandir os domínios dos EUA até à estrela Nêmesis, que privou o planeta de seu grande herói por vinte e cinco anos. A ideia do grande herói ausente foi usada para estimular homens comuns a se alistarem no projeto *S.H.O.C.C.* (*Super Hero Operational Command and Control*), desenvolvido pelo médico Dr. Shocc (ele desenvolveu a droga e o doloroso procedimento que permitiu ao governo dos EUA transformar homens comuns em supersoldados para combaterem tropas comunistas na América Latina). O *Public Spirit* é, na

verdade, o Coronel Buck Caine, sua identidade é do conhecimento de todos e sua imagem é usada em diversas propagandas, na maioria delas o herói transmite mensagens de otimismo, diz que tudo vai bem nos EUA e que o progresso segue, apesar das mazelas naturais e da crise econômica. Ele é um símbolo para todos, é considerado um tipo de redentor, sua existência é comparada à de Jesus Cristo, no passado ele liderou um grupo de heróis chamado “*Jesus League of America*” [Liga de Jesus da América]. O Coronel Buck Caine seria o próprio filho de Deus vivendo entre os homens.

Na quarta edição da minissérie, os autores mostram outra face desse grande herói, ele é um homem extremamente arrogante e viciado em anabolizantes, a primeira página da edição mostra o *Public Spirit* sentado em um vaso sanitário, injetando anabolizantes em sua veia e, abaixo da imagem, há o título do capítulo, “*Conduct Unbecoming*” [Conduta Imprópria], indicando que esse ato do herói não pode ser considerado apropriado. Ele usa a droga constantemente e isso faz com que sofra com os efeitos colaterais, como um supermau humor, que deixa sua companheira *Celeste* muito preocupada, pois teme o que pode acontecer com ela se um dia isso passar dos limites. A HQ indica que o uso de anabolizantes é comum entre os super-heróis, já que seus poderes tendem a sofrer uma deterioração com o tempo. E que há uma diferença entre os super-heróis modelos – como *Public Spirit* e *Celeste*, que vivem em grandes mansões e têm ótimas condições de vida, e os ex-combatentes da Zona, que foram abandonados a sua própria sorte e vivem em péssimas condições, em meio aos escombros da cidade destruída pelo terremoto.

Outro personagem importante na trama é o comissário McGland, apresentado aos leitores com mais detalhes na terceira edição da minissérie; ele também é um ex-combatente da Zona, um super-herói, ou como ele se define: “Sou um supermentiroso” (MILLS; O’NEILL, 1988, p.21, tradução nossa)<sup>194</sup>. Sua função é manipular os outros super-heróis e *Marshal Law*. McGrand tem um incrível dom de influenciar diversas pessoas, seu poder consegue convencer até o implacável *Law* a parar de perseguir (temporariamente) o *Public Spirit*. Com *Law*, ele usa seu poder da seguinte maneira: “Eu explico sobre o escândalo, apelo para seu patriotismo. Ele parece incomodado. Ele sempre teve essa grande fraqueza, até mesmo na Zona. Ele continua acreditando no Sonho. É por isso que ele odeia o *Public Spirit*. Porque ele pensa que ele traiu o Sonho” (Ibid., p.22, tradução nossa)<sup>195</sup>.

No excerto, o personagem apresenta o que podemos considerar uma motivação oculta de *Law*, ele tem um grande senso de patriotismo, acredita em seu país e no Sonho Americano, apesar de tudo. Sua percepção de patriotismo o motiva a lutar contra todos que ele considera inadequados

---

<sup>194</sup> “I’m a super liar” (MILLS; O’NEILL, 1988, p.21).

<sup>195</sup> “I explain about the scandal, and appeal to his patriotism. He looks uneasy. He always had that one big weakness, even in The Zone. He still believes in the dream. That’s why he hates the public spirit. Because he thinks he’s betrayed the dream” (Ibid., p.22).

a sua visão particular do que os EUA deveriam ser. Como foi indicado, seu ódio ao *Public Spirit* vem do fato de que ele acredita que o maior herói dos EUA é um traidor, que não é digno de representar a nação, pois estava ausente enquanto ocorria a guerra na Zona. O poder simbólico construído em torno do *Public Spirit* é tão grande que o próprio *Law* acredita nele. Na história “*Marshal Law: Rites of Passage*”, os autores revelam que Joe Gilmore cresceu adorando e venerando o *Public Spirit*; alguns anos depois, o jovem Joe se alistou no projeto do Dr. Shocc, pois queria seguir seu ídolo ao espaço, mas acabou na Zona. Além disso, o supermentiroso afirma que seu dom é fundamental para manter as coisas do jeito que estão, suas mentiras e as do governo serviriam a uma causa maior, a de manter viva a crença no mito dos super-heróis e no poder dos EUA frente a seus inimigos – no caso, a União Soviética. Ele também diz que não faz parte da função de *Law* ofender ou destruir os super-heróis exemplares, como o *Public Spirit*. Ao longo das páginas finais da terceira edição, McGrand explica qual é a “verdadeira” razão para a existência de *Law* e seu papel naquele mundo caótico:

Por que o D.P. de *San Futuro* emprega um lunático com arame farpado enrolado no braço, quem soltou o Rambo dos Rambos... Bem, no centro da cidade, onde chegar em casa é uma aventura, as pessoas estão sempre reclamando que não estamos fazendo o bastante com relação às gangues... Agora, nós sabemos o humor do país... Nós assistimos filmes também. Você conhece o tipo: “Primeiro mataram sua esposa... Depois seu filho... Depois seu hamster... Agora ele vai explodir Nova York.” Então, nós pegamos nosso próprio vigilante. O homem da lei definitivo. Ele custa uma fração do preço de realmente policiar o centro da cidade. E reassegura ao público que algo está sendo feito. Então ele, também, é parte do mito. Nosso garoto, nosso Rambo de coleira (Ibid., p.27-29, tradução nossa)<sup>196</sup>.

Assim, na perspectiva de seu chefe, *Law* não passa de um agente paliativo, ele é usado para dizer às pessoas que o governo está fazendo alguma coisa por elas, que está combatendo os super-heróis loucos com o máximo de rigor, sanando assim dois problemas: o da demanda popular por justiça e o do vigilantismo, ou seja, a probabilidade de que um ou mais cidadãos decidissem iniciar uma trajetória de justiça com suas próprias mãos, como o mencionado personagem Rambo. *Law* é só mais uma peça do mito do super-heróis, ele encarna o papel do vigilante, que atua como policial, juiz e executor, porém ele está sob o controle do Estado, não age de forma independente. Tanto *Law* quanto *Public Spirit* são homens com superpoderes que servem ao governo dos EUA, um traz esperança de redenção e superação, o outro alivia demandas populares por justiça e violência. São

---

<sup>196</sup> “Why San Futuro P.D. employs some lunatic with barbed wire wrapped round his arm, who out-ramboes Rambo... Well in the inner city, where getting home is an adventure, people complained we weren’t doing enough about the gangs... Now, we know the mood of the country... We watch movies, too. You know the type: “First they killed his wife... Then his kid... Then his hamster... Now they going to blow up the New York.” So... We went and got our own vigilante. The ultimate lawman. He costs a fraction of the price the price of really policing the inner city. And reassures the public something’s being done. So he, too, is part of the myth. Our boy. Our Rambo on a leash” (Ibid., p.27-29)..

faces de uma mesma moeda, marionetes de um governo apresentado como corrupto e que não está de fato preocupado com o bem-estar de seus cidadãos, principalmente os ex-combatentes que lutaram na Zona.

Na segunda edição, a trama foca-se na vida pessoal de *Law* como Joe Gilmore; nas primeiras páginas, o leitor é exposto a cenas de violência nas quais o protagonista captura e executa alguns super-heróis; enquanto faz isso, ele conversa com seu ajudante *Kiloton* (um homem grande, vestindo um sobretudo de couro e com uma máscara que cobre todo seu rosto). Os quadros apresentam alguns pensamentos do personagem; por exemplo, mesmo tendo um ajudante, ele gosta de patrulhar sozinho, pois aprecia demonstrar a seus adversários que só um homem é o bastante para detê-los. Depois disso, ele nos conta como se tornou *Marshal Law*:

Antes de me tornar policial secreto, tive duas identidades secretas... Na Zona eu era um *screaming eagle* [...] a primeira guerra a usar super-heróis... a transformar soldados em armas vivas, com superpoderes de força, agilidade e resistência. Porque um homem é a melhor arma para se lutar na selva. O Vietnã nos ensinou isso, e não iríamos cometer o mesmo erro novamente. Cometemos outros. Quando voltamos para casa, eu me tornei o Veterano, e tentei pegar alguns deles. A princípio era necessário um veterano para pegar outro. Por isso a cidade me ofereceu o emprego de catador oficial de capas... [...]. Também tento ser uma pessoa normal. Tento ser Joe Gilmore, operário desempregado morando no centro da cidade... Controlado por gangues de super-heróis que ainda pensam estar na Zona... estou tentando olhar para o outro lado como todo mundo. Não é fácil (MILLS; O'NEILL, 1988, p.4-5, tradução nossa)<sup>197</sup>.

Nos quadros seguintes, vemos Joe em seu apartamento e somos apresentados à sua namorada, a jovem estudante de comunicação e militante feminista, Lynn Evans. Ela divide o apartamento com Joe e manifesta opiniões contra a objetificação da super-heroína *Celeste*. Evans detesta os super-heróis – mas não pelos mesmos motivos que o *alter ego* de seu namorado –, ela não gosta da forma como aqueles seres agem e vivem, ela os vê como um tipo de propaganda enganosa, que reforça estereótipos autoritários e machistas. Ela também não gosta de *Marshal Law*, que classifica como “Aquele porco fascista? É ainda pior! Ele é realmente doente! Além disso, qualquer um que se veste como ele deve ser gay” (Ibid., p.8, tradução nossa)<sup>198</sup>. Nas páginas seguintes, Lynn se fantasia de *Celeste* e junto com dois amigos da universidade, vai protestar contra o machismo em um tipo de feira que expõe as mais novas criações do Dr. Shocc, chamada

---

<sup>197</sup> “Before I became a secret policeman I had two other secret identities... I was a screaming eagle in The Zone [...] The first war to use super-heroes... To turn soldiers into living weapons with super powers and strength, agility and endurance. Because a man is the best weapon for fighting in the jungle. Vietnam had taught us that and we weren't going to make the same mistake again. We made different ones. When we got home I became The Vet and tried to sort out some of them. On the principle, it takes a vet to catch a vet. That's why the city offered me the of the official cape catcher... [...] I'm also try to be a normal person. I'm try to be Joe Gilmore, unemployed blue collar worker living in the inner city... Controlled by super-hero gangs who still think they're in The Zone... I'm trying to look the other way, like everyone else... It's not easy” (MILLS; O'NEILL, 1988, p.4-5).

<sup>198</sup> “That fascist pig? That's even worse! That's really sick! ‘Sides anyone who wears a costume like that's got to be gay” (Ibid., p.8).

“*Superdrome*”. Durante o protesto quase solitário, ela descobre que seus colegas estavam mais interessados em vê-la seminua (a super-heroína *Celeste* usa um biquíni com um grande decote que deixa os seios quase à mostra). Evans discute com os dois e decide ir embora, porém acaba se perdendo e é perseguida, estuprada e morta pelo *Sleepman*. Ao descobrir que sua companheira foi morta, *Law* ganha mais um motivo para perseguir o *Sleepman*, vingança.

Na última edição da minissérie, *Fear and Loathing*, durante a batalha final entre *Public Spirit* e *Marshal Law*, o leitor pode ler partes de um artigo acadêmico escrito por Lynn Evans, antes de ter sido vítima do *Sleepman*. Em seu texto, a personagem estabelece uma ligação entre os super-heróis e uma tendência “machista bélica falocêntrica”, representada pela imagem do *Public Spirit*. De acordo com a concepção da personagem, ao utilizar homens com superpoderes em uma guerra, os Estados Unidos estariam demonstrando seu poder fálico na tentativa de dominar e destruir o inimigo soviético, caracterizado como “fraco” mas que apresenta um perigo a sua masculinidade, pois sua ameaça é descrita com uma conotação homossexual: “Nós não podemos ficar nus... Precisamos cobrir nossas bundas..., se os soviéticos tomarem o poder ele poderão arrombar nossas portas dos fundos...” (MILLS; O’NEILL, 1989, p.24, tradução nossa)<sup>199</sup>.

A personagem também discute o quanto essa imagem masculina supervalorizada causa problemas aos homens comuns, que sofrem por não conseguirem se adequar aos padrões que a sociedade transmite. Evidentemente, dado o papel dominante que os homens exercem na sociedade, esses problemas têm pouco impacto em suas vidas, porém contribuem para que estes ajam de forma cada vez mais violenta, uns com os outros, e, principalmente, contra as mulheres. Ela complementa seu texto dizendo que “Esse medo da homossexualidade está personificado no herói macho, que é uma negação da dualidade da natureza humana. Ele nunca deve mostrar a “vergonhosa” fraqueza, nunca deve chorar” (Ibid.)<sup>200</sup>. Na mesma página em que esse texto aparece, vemos *Law* e *Public Spirit* em sua derradeira batalha; enquanto espanca *Law*, o grande herói faz declarações homofóbicas e preconceituosas do tipo (figura 3): “Qualquer um que olha pra você pode ver que você é uma bicha! Um esquerdista<sup>201</sup>! Uma sininho vestida de couro! É isso que está errado com esse país hoje... As feministas, os esquerdistas e as bichas estão querendo tomar o poder... Espalhando subversões, como a AIDS!” (Ibid.)<sup>202</sup>. A fala do *Public Spirit* indica que ele

---

<sup>199</sup> “We must not be left naked..., Got to cover our asses..., if the Soviets take over they can lob big ones through our back door...” (MILLS; O’NEILL, 1989, p.24).

<sup>200</sup> “This fear of the homosexuality is personified in the male hero, who is a denial of the duality of the human nature. He must never show “shameful” weakness, never break down in tears” (Ibid.).

<sup>201</sup> O texto original usa a palavra “*pinko*” que é uma expressão depreciativa usada para designar aqueles que tem alguma inclinação ou admiração pelo comunismo.

<sup>202</sup> “Anyone can tell from looking at you, you’re a faggot! A pinko! A leather-clad tinker-bell! That’s what’s wrong with this country today... The feminists and the pinkos and the faggots are trying to take over... spreading subversion, like AIDS!” (Ibid.)

teme que seu amado país seja dominado por minorias que classifica como subversivos. Assim, com base no texto da personagem Lynn e na fala do *Public Spirit*, podemos inferir que os super-heróis, na concepção dos autores, são um modelo machista totalmente idealizado, que têm orientação conservadora. E que existem para incentivar outros homens a seguir um determinado padrão de virilidade e força, mantendo o *status quo*.



**Figura 3.** O *Public Spirit* expõe alguns de seus preconceitos enquanto luta contra *Marshal Law* (*Marshal Law*, n. 6, p.24, 1989).

Essa relação que os autores fazem entre super-heróis, masculinidade e conservadorismo está em consonância com algumas análises que Michael S. Kimmel desenvolveu sobre o período dos governos Reagan e Bush (pai). De acordo com Kimmel, a década de 1980 foi marcada pela

figura do *cowboy* de Reagan e por um fortalecimento de estereótipos masculinos associados com o combate e com a ideia de o “verdadeiro” homem é aquele que detém algum tipo de poder. Essa visão predominou em diversas produções cinematográficas, como os filmes de guerra da franquia “*Rambo*”<sup>203</sup> (1982-1988) e o filme sobre corretores da bolsa de valores “*Wall Street*” (1987)<sup>204</sup>. Apesar da diferença entre contextos ficcionais, esses filmes apresentavam como modelo de masculinidade homens austeros que lutam para conseguir o que querem e que individualmente impõem-se sobre os outros.

Mas a masculinidade recuperada sob os presidentes Reagan e Bush era a masculinidade compulsiva do valentão da escola, derrotando inimigos mais fracos como Granada e Panamá, uma masculinidade defensiva e reativa, dos homens que precisavam demonstrar sua masculinidade em todas as oportunidades (KIMMEL, 2006, p. 192, tradução nossa)<sup>205</sup>.

Os homens que não se enquadravam nesse padrão ou questionavam o excesso de agressividade bélica e política eram classificados como “*wimps*”, ou seja, era um “chorão”, um “banana”, covarde. Kimmel afirma (p.193) que essa definição abrangia homens com um perfil mais “calmo, sensíveis, fofos e compassivos”. Esses *wimps* eram odiados pelos homens que se identificavam com o modelo dominante e também eram rejeitados por algumas mulheres, que os viam como um tipo de farsa, pois “[...] não estavam interessados em compartilhar o poder ou em igualdade, algumas mulheres reclamavam; eles simplesmente queriam abdicar das responsabilidades de progenitor. A igualdade, seja sexual ou política, não significava passividade masculina” (Ibid., p.194, tradução nossa)<sup>206</sup>. O modelo glorificado era o do soldado, o guerreiro, o homem forte. Homens com características associadas ao gênero feminino ou que defendiam ideias pacifistas eram considerados inferiores, fracos. Era um modelo de masculinidade que precisava se afirmar por meio de atos de violência e força. Logo, *Public Spirit* é um representante desse modelo masculino que considera – e teme, não assumidamente – todos que não se enquadram nesse modelo como um perigo à sociedade.

---

<sup>203</sup> Franquia de filmes que narram as aventuras de John Rambo (Sylvester Stallone), um ex-combatente da Guerra do Vietnã, baseadas no livro “*First blood*” (1972) de David Morrell; o primeiro filme foi dirigido por Ted Kotcheff, estreou em 1982 e é o mais fiel ao livro. O filme fez muito sucesso e ganhou continuação em 1985 e 1988, dirigidas respectivamente por: George P. Cosmatos e Peter MacDonald. A franquia foi retomada nos anos 2000 com os filmes *Rambo IV* (2008) e *Rambo V* (2019), no entanto não fizeram o mesmo sucesso dos anos 1980.

<sup>204</sup> Filme dirigido por Oliver Stone e que mostra a vida de Buddy Fox (Charlie Sheen), um ambicioso corretor da bolsa de valores de Nova York.

<sup>205</sup> “But the manhood regained under presidents Reagan and Bush was compulsive masculinity of the schoolyard bully, defeating weaker foes such Grenada and Panama, a defensive and restive manhood, of men who needed demonstrate their masculinity at every opportunity” (KIMMEL, 2006, p. 192).

<sup>206</sup> “[...] *wimps* weren’t interested in sharing power or equality, some women complained; they simply wanted to abdicated breadwinning responsibilities. Equality, whether sexual or political, did not mean male passivity” (Ibid., p.194).

Portanto, essa minissérie apresenta uma estrutura narrativa que visa a desconstruir uma visão idealizada dos super-heróis como modelos de masculinidade. Além disso, ela divulga um acentuado sentimento de ódio a essas criaturas superpoderosas ficcionais. Tal sentimento pode ser interpretado como uma manifestação do próprio ódio que o escritor Pat Mills sente por esse tipo de personagem. Kevin O’Neill nos fornece algumas informações sobre como esse sentimento foi usado por seu companheiro quando decidiu desenvolver *Law* com a identidade de caçador de super-heróis:

Pat sugeriu que colocássemos super-heróis e eu disse a ele que ele teria que chamá-los de supervilões e ele disse: “Não, se eles não são super-heróis, não será muito divertido mandá-los à merda.” Eu pensei que poderia dissuadi-lo disso no final, mas ele acabou por estar absolutamente certo. Eles são super-heróis que o governo criou e *Marshal Law* está lá para limpar a comunidade desses caras que voltaram da guerra na América Central e que realmente não se encaixam mais na sociedade (1988, p. 101, tradução nossa)<sup>207</sup>.

De acordo com o desenhista, a princípio, eles hesitaram em contar a Archie Goodwin o que pretendiam fazer em *Marshal Law*, porém os roteiros de Mills conseguiram convencer o editor da *Epic*: “Pat ganhou-o porque é convincente, porque Pat escreve *Marshal Law* como ele sente, e *Marshal Law* odeia esses caras em calças justas” (Ibid.)<sup>208</sup>. O’Neill também diz que Mills nunca foi um leitor de quadrinhos de super-heróis e ele desconhece completamente os personagens que ele critica. E de seu ponto de vista, isso é bom, porque Mills não tem nenhum respeito ou nostalgia relacionado a uma infância lendo quadrinhos desses personagens. Desse modo, ele consegue realizar sua principal intenção de “mandar todos eles à merda” com maior facilidade. O’Neill, por sua vez, cresceu lendo quadrinhos de super-heróis e desenvolveu uma relação mais passional com esses seres ficcionais, ele conhece as principais obras e seus personagens e têm boas recordações sobre eles, desenhou HQs de alguns deles. Mas isso não o impede de se divertir e ajudar Mills em sua empreitada de destruição. De acordo com a entrevista citada acima, grande parte da concepção estética dos uniformes e ideologia dos super-heróis que aparecem em *Marshal Law*, foram desenvolvidos por O’Neill.

Quanto a seu ódio por super-heróis e a elaboração de *Marshal Law*, Mills, em uma entrevista de 2013 ao site *Fangoria*, diz que quando mudou a versão original do personagem para um caçador de super-heróis, ele pretendia achar um meio de extravasar todo seu ódio e suas mais profundas críticas a esses seres. Além disso, quando questionado se tinha algum ódio particular

---

<sup>207</sup> “Pat suggested that we put super-heroes in and I told him that he’d have to call them super-villains, and he said “No, if they’re not super-heroes it won’t be much fun to kick the shit out of them.” I thought I’d be able to talk him out of it in the end, but he turned out of be absolutely right. They are super-heroes that the government created and *Marshal Law* is just going around purging the community of these guys that came back from the war in Central America and didn’t really fit into society any more (O’NEILL, 1988, p.101).

<sup>208</sup> “Pat won him over because it’s convincing, because Pat writes *Marshal Law* as he feels, and *Marshal Law* hates this guys in tights”(Ibid.).



contra super-heróis, ele fez a seguinte declaração: “Minha aversão é mais pelo que eles representam – nada de errado com um herói com poderes especiais, se ele não é apenas uma ferramenta do estabelecimento” (2013, s/p, tradução nossa)<sup>209</sup>.

No posfácio da edição encadernada de *Marshal Law*, Pat Mills diz que não pretendia construir uma narrativa que serviria como uma metáfora para criticar “[...] os inúmeros ícones falsos na vida real que, por suas ações, corromperam a palavra “herói” e a tornaram quase sem sentido” (MILLS, 2013, p.469, tradução nossa)<sup>210</sup>. Ademais, por meio desse método de narrativa, ele e Kevin O’Neill tinham como objetivo:

[...] explorar a verdadeira natureza e o custo das intervenções militares dos EUA (*Fear and Loathing*), o lado obscuro da CIA (*Marshal Law Takes Manhattan*), a verdadeira motivação dos super-ricos (*Kingdom of the Blind*), e as corporações que negociam com os inimigos (*Super Babylon*). Em um sentido, eu gosto de super-heróis, porque eles me provêm um grande potencial narrativo. Eles são meios perfeitos para expor os vilões da vida real. Nas histórias de outros autores, os super-heróis geralmente lutam contra vilões padronizados que eu realmente odeio – mafiosos estereotipados, psicopatas, pequenos criminosos, loucos encapuzados, traficantes de drogas, e uma infinidade de terroristas estúpidos. Raramente esses vilões são explorados em algum nível mais profundo que os faça parecer controversos ou interessantes para qualquer um que não seja um aficionado por quadrinhos. Mas se *Law* for atrás de traficantes de drogas, isso ocorreria em uma história sobre os escandalosos laços entre o governo e os traficantes (Ibid.)<sup>211</sup>.

No mesmo texto, Mills afirma que, de seu ponto de vista, a maioria dos super-heróis dos EUA são representados como homens “originários das classes média e alta que defendem valores conservadores e o estabelecimento” (Ibid.)<sup>212</sup>. Por isso, procurou construir *Marshal Law* com características psicológicas e sociais um pouco diferentes dessas. Portanto, nas palavras do próprio autor, “É por isso que *Law* não é um negociante de armas, um advogado ou um fotógrafo, mas sim um operário, às vezes desempregado, imbuído do cinismo que tantos veteranos adquirem através da exposição às realidades da guerra” (Ibid.)<sup>213</sup>.

---

<sup>209</sup> “My loathing is more for what they represent – nothing wrong with a hero with special powers, if he isn’t just a tool of the establishment” (MILLS, 2013, s/p).

<sup>210</sup> “[...] are my metaphors for the numerous phony icons in real life who have, by their actions, corrupted the word “hero” and made it almost meaningless” (MILLS, 2013, p.469).

<sup>211</sup> “[...] explore the true nature and the cost of U.S. military interventions (*Fear and Loathing*), the darker side of the CIA (*Marshal Law Takes Manhattan*), the real motivations of the superrich (*Kingdom of the Blind*), and corporations who trade with the enemy (*Super Babylon*). In a sense, I like superheroes, because they provide me with such huge story potential. They are the perfect means to expose real-life villains. In other writers’ stories, superheroes generally fight off-the-peg villains that I seriously dislike – stereotypical mafia goons, psychopaths, criminal lowlifes, pantomime-cloaked arch-nutcases, drug dealers and endless, mindless terrorists. Rarely are these villains explored to or interesting to anyone other than comics aficionados. But if *Law* were ever to go up against drug dealers, it would have to be in a story about their scandalous links with government agencies” (Ibid.).

<sup>212</sup> “Also, for the most part, superheroes [...] seem to come from the middle or upper classes and espouse conservative values, protecting the establishment [...] (Ibid.).

<sup>213</sup> “This is why *Law* is not a arms dealer, lawyer or photographer, but rather a blue collar worker, sometimes unemployed, imbued with the cynicism that so many veterans acquire through exposure to the realities of war” (Ibid.).

Em seu livro “*2000 AD and Judge Dredd the secret story: Be pure! Be vigilante! Behave!*”, o autor explica de forma mais profunda a origem de sua aversão aos super-heróis e como ele relaciona isso com as ações políticas e bélicas dos EUA:

Para mim, eles são mais do que pedantes vazios, mais do que simples entretenimento inofensivo para não ser levado muito a sério. São os ícones reconhecidos da América; seus superpoderes são símbolos da super-tecnologia de seu país, muitas vezes são orgulhosamente estampados ao lado de suas super-armas. Os raios laser vermelhos e de corte limpo de um super-herói são uma metáfora reconfortante para as realidades dos *MOABs*<sup>214</sup> e do urânio empobrecido que prejudica os soldados americanos e os alvos inimigos (MILLS, 2017, p.148, tradução nossa)<sup>215</sup>.

Mills discorda da ideia recorrente de que histórias em quadrinhos e seu conteúdo são apenas um tipo de entretenimento supostamente neutro, destinado a crianças. Ele identifica os super-heróis como símbolos do poder bélico dos EUA. Para Mills, as HQs com esses personagens não passam de uma autopropaganda do poderio militar do país, disfarçada de entretenimento. Por consequência, o alvo do ódio de Mills é também os Estados Unidos. Seguindo essa mesma linha de raciocínio, ele argumenta que os super-heróis contribuem para difundir a ideia de que os EUA estão sempre do lado considerado “certo”, de que eles são uma grande potência benevolente, disposta a salvar o mundo de todos aqueles que são considerados inimigos. Na visão do autor, isso esconde ou ameniza os danos que as intervenções bélicas dos EUA têm promovido. Ele complementa essa ideia dizendo que:

[...] os super-heróis parecem defender sem parar o seu país contra “terroristas” ou “loucos” ou super-vilões; no mundo real os valores que eles representam são a ameaça. Eles são os invasores. Nos quadrinhos de super-heróis, chefes corporativos, fabricantes de armas e magnatas totalmente poderosos são transformados em super-heróis. Eles são retratados como benignos, benfeitores divertidos e legais, levados a admiração como deuses (Ibid., p.148-149, tradução nossa)<sup>216</sup>.

De acordo com o sociólogo Ian M. Taplin (1988), o sucesso e a persistência da figura mitológica do herói (ou super-herói) nos meios de comunicação contemporâneos contribuiu para fornecer às pessoas comuns um sentimento de satisfação ilusório de que alguém está resolvendo

---

<sup>214</sup> *MOAB: Massive Ordnance Air Blast* ou *Mother Of All Bombs*, arma não nuclear com um grande potencial destrutivo usada pelos EUA em ataques recentes ao Estado Islâmico, para maiores informações consultar a seguinte matéria jornalística: <<http://www.bbc.com/portuguese/internacional-39596695>>.

<sup>215</sup> “For me, they’re rather more than vacuous poseurs, more than just harmless entertainment not to be taken too seriously. They are the acknowledged icons of America; their superpowers are symbols of their country’s super-technology, often they are proudly emblazoned on the sides of their super-weapons. A superhero’s clean-cut, red laser rays are a reassuring metaphor for the realities of MOABs and depleted uranium which harms American soldiers as well as enemy targets (MILLS, 2017, p.148).

<sup>216</sup> “Even though in comic book versions superheroes seem to be endlessly defending their country against “terrorists” or “crazies” or super-villains, in the real world the values they represent are the threat. They are the Invaders. In superhero comics, corporate bosses, weapons manufacturers and all-powerful tycoons are transformed into superheroes. They are portrayed as benign, amusing and cool benefactors, looked up to in awe as Gods (Ibid., 148-149).

as grandes crises do mundo, enquanto elas realizam suas atividades cotidianas. Além disso, o autor afirma (p.133-134) que, no caso dos Estados Unidos dos anos 1980, os heróis ficcionais tinham uma importante função de criar uma situação em que o público se sentiria compelido a aceitar, e até a aplaudir, atos de violência e agressão militar. Ele também afirma que “[...] o atual culto de adoração de heróis talvez não seja mais do que a expressão cultural das tentativas do capitalismo de produzir um narcisismo orientado para o consumo” (1988, p.140, tradução nossa)<sup>217</sup>. Os heróis seriam um produto destinado a satisfazer necessidades individuais.

Enquanto houver heróis para pegar as peças e restaurar a realidade ao seu estado “correto”, a magnitude da nossa aquiescência nunca será concretizada. A indústria da cultura é implacavelmente persistente em sua produção de legitimidade heroica. Os heróis então nos permitem externalizar as contradições internas de nossas vidas. Eles também são uma válvula de segurança para nossas frustrações coletivas. Eles apresentam soluções para problemas perenes que muitas vezes não são mais do que o produto de contradições formuladas por uma cultura que promete o mundo em imagens pré-embaladas, mas não consegue entregar o real. Os heróis permitem que conciliemos, mas apenas temporariamente, essa desocupação inerente. Presumivelmente, eles estarão conosco por muito tempo ainda (TAPLIN, 1988, p.141-142, tradução nossa)<sup>218</sup>.

As opiniões de Mills com relação aos super-heróis e heróis de modo geral são similares às defendidas por Taplin. Os trabalhos de Mills têm o claro objetivo de desconstruir a ideia de que o culto a essas figuras ficcionais contemporâneas seriam apenas uma forma de entretenimento inocente e desprezioso. Em resposta a essa visão, Mills procura demonstrar o quanto esse tipo de produto cultural contém elementos que visam manipular jovens leitores para que acreditem e admirem aqueles que detêm o poder. Os super-heróis são personagens propagandísticos que transformam grandes capitalistas<sup>219</sup> e dominadores imperialistas em figuras respeitáveis e dignas de adoração. “O fato é que essa propaganda dos quadrinhos foi tão bem sucedida, pelo menos nos Estados Unidos, que as pessoas comuns veem seus mestres como heróis e não dão valor a suas próprias buscas heroicas, isso é orwelliano” (MILLS, 2017, p.148-149, tradução nossa)<sup>220</sup>. Assim, além de manipular os leitores, as HQs de super-heróis têm o potencial de limitá-los em suas buscas por autonomia. Por mais que Mills tenha uma visão negativa sobre seres com superpoderes, ele

---

<sup>217</sup> “[...] the current hero-worshipping cult is perhaps nothing more than the cultural expression of capitalism's attempts to produce a consumption-oriented narcissism” (TAPLIN, 1988, p.140).

<sup>218</sup> “As long as there are heroes to pick up the pieces and restore reality to its ‘correct’ state, the magnitude of our acquiescence will never be realized. The culture industry is relentlessly persistent in its production of heroic legitimacy. Heroes then enable us to externalize the inner contradictions of our lives. They are also a safety valve for our collective frustrations. They present solutions to perennial problems that are often nothing more than the product of contradictions posed by a culture that promises the world in prepackaged images but fails to deliver the real thing. Heroes make it possible for us to reconcile, but only temporarily, this inherent disjuncture. Presumably, then, they will be with us for a long time to come” (TAPLIN, 1988, p.141-142).

<sup>219</sup> O milionário vendedor de armas Tony Stark, o Homem de Ferro, e o milionário Bruce Wayne, o *Batman*, são os exemplos mais famosos nos quadrinhos desse tipo de personagem,

<sup>220</sup> “But the fact that comic propaganda has succeeded so well, in the States at least, so that ordinary people see their masters as heroes and don’t value their own heroic quests, is Orwellian” (MILLS, 2017, p.148-149).

entende que eles têm potencial para transmitir ideias que não legitimem um determinado *status quo*.

As declarações do autor sugerem que *Marshal Law* não é uma simples série de quadrinhos que satiriza os super-heróis, que a grande meta da obra era denunciar determinadas questões referentes ao papel que os Estados Unidos têm desempenhado no mundo. É possível identificar nas falas de Pat Mills opiniões que indicam um posicionamento político, mais à esquerda, já que manifesta preocupações com relação à forma como grandes capitalistas exploram os operários e como esse tipo de dominação, em sua visão, é naturalizada nas histórias em quadrinhos. As declarações, preocupações sociais e tendências antiautoridade, antiamericanistas, anti-imperialistas de Mills sugerem que ele tem uma orientação política que oscila entre o socialismo e o anarquismo. O mais provável é que seja socialista, pois ele foi convidado a participar do evento *Marxism 2017*<sup>221</sup> para expor sua orientação política na *2000 AD* e em outras obras que escreveu.

*Marshal Law* tem como função expor ao mundo a grande farsa que os super-heróis são, seu objetivo é desmascarar todos os supostos heróis de seu país, mostrar que eles não têm nada de nobre ou moralmente digno, que poderia ser entendido como um exemplo a ser seguido. *Law*, entretanto, apresenta uma grande contradição em suas ações, visto que ele também pode ser percebido como um super-herói e suas ações tendem a despertar algum tipo de identificação, fazendo com que algum outro cidadão se inspire em suas ações e decida ser mais um caçador de super-heróis. Outro ponto contraditório é o fato de que *Marshal Law* trabalha para o governo – que nas HQs é representado por seu chefe extremamente corrupto e manipulador, o comissário McGland –, cuidando de super-heróis que fogem do controle do poder estabelecido. Logo, *Law* é um personagem vinculado ao Estado e suas ações violentas representam o poder de coerção do governo. Por isso, dentro da própria narrativa, o personagem é adjetivado como fascista já que é um braço armado e autoritário do Estado. Ao mesmo tempo, *Law* apresenta um certo grau de independência do poder estatal e, em muitos momentos, questiona e desobedece às ordens de seu superior. Ele é um personagem que está envolvido em uma missão praticamente infinita de combate ao mito do herói, do qual ele, relutantemente, faz parte. Logo, está em uma missão de autoextermínio.

---

<sup>221</sup> O evento ocorreu em Londres entre os dias 6 e 9 de julho de 2017 e foi organizado pelo *Socialist Workers Party*. Mills apresentou uma comunicação intitulada “*The politics of 2000 AD*” ela está disponível no *YouTube*: <<https://www.youtube.com/watch?v=A5Gm6f6kyk4>>. A fala dele é basicamente um resumo de seu livro mais recente citado anteriormente.

### 2.3 Vigiando os vigilantes

As contradições presentes em *Marshal Law* indicam os diversos níveis de sua complexidade figurativa. Psicologicamente ele pode ser definido como um veterano com problemas mentais sérios em decorrência de sua atuação em uma guerra sem precedentes, que o transformou em um supersoldado, com força e imunidade à dor. De um ponto de vista político-social ele é um homem com um grande sentimento de patriotismo, acredita que seu país é um lugar bom, mas aqueles que se denominam super-heróis subverteram e corromperam o Sonho Americano. Por isso, ele odeia profundamente os super-heróis e os caça e extermina sem piedade. *Law* tem seu próprio senso de justiça, quer “limpar” a sociedade em que vive e isso faz com que ele seja uma força destrutiva implacável.

Entretanto, toda essa força e ódio estão sob o controle da polícia, que o direciona contra alvos pré-determinados. As características básicas de *Law* e sua atuação podem ser enquadradas no modelo de herói dos quadrinhos conhecido como vigilante, aqueles cidadãos comuns que se cansaram de viver em um mundo cheio de injustiças e decidiram fazer justiça com as próprias mãos. O principal diferencial é que ele é um agente do governo, que atua para controlar heróis tão insanos quanto ele e assim evitar que os demais cidadãos de *San Futuro* decidam se tornar vigilantes. Ou seja, ele é um vigilante autorizado pelo governo que persegue outros vigilantes.

Pode-se afirmar que todo super-herói ou herói tem um grau de vigilantismo em suas ações, afinal são personagens que, por algum motivo, decidiram que deveriam fazer justiça com as próprias mãos. A diferença básica entre um herói “comum” e os vigilantes, é que e o primeiro não costumava executar os criminosos, eles os capturavam e entregavam aos policiais que fariam os procedimentos legais para condenar o criminoso, atuavam como parceiros do poder público. Essa característica básica foi se alterando gradativamente ao longo da existência dos super-heróis, porém, entre o final dos anos 1970 e início dos anos 1980, verificou-se uma acentuada mudança no perfil dos personagens principais nas HQs.

Uma evidência dessa mudança é o surgimento e o sucesso de heróis e super-heróis com métodos mais violentos, como, por exemplo, o personagem *The Punisher*<sup>222</sup> [Justiceiro, no Brasil] da *Marvel Comics*, que foi criado como vilão das HQs do Homem-Aranha em 1974. Entre 1986-1987, o personagem tornou-se o protagonista em sua própria série regular. Suas HQs narram à trajetória de um ex-combatente da Guerra do Vietnã chamado, Frank Castle, que ao retornar e tentar retomar sua vida normal, é vítima de uma grande tragédia, em que teve sua família assassinada por mafiosos. Esse acontecimento despertou nele um sentimento de vingança que o motivou a se tornar um vigilante, caçando e exterminando todos os criminosos que encontrasse.

---

<sup>222</sup> Criado por Gerry Conway, Ross Andru e John Romita.

Outro exemplo desse tipo de quadrinhos, que fez um relativo sucesso nos anos 80, é o personagem da *DC Comics* conhecido apenas como *Vigilante*<sup>223</sup>, identidade secreta de Adrian Chase, outro homem que perdeu a família, vítima de criminosos, e que resolve fazer justiça com as próprias mãos<sup>224</sup> para se vingar.

De acordo com os pesquisadores de quadrinhos, Tyler Scully e Kenneth Moorman (2014), a popularidade desse tipo de personagem pode ser atribuída a uma sensação circunstancial de medo e insegurança. Durante os anos 1980, verificou-se que algumas cidades dos Estados Unidos, principalmente Nova York, passaram por um período no qual houve uma crescente onda de crimes<sup>225</sup>, que eram constantemente divulgados pelos meios de comunicação. Essa exposição frequente contribuiu para um aumento no sentimento de insegurança, gerando a percepção de que o governo e o sistema judiciário não estavam dando conta de garantir a segurança dos cidadãos. Muitos cobravam alguma atitude do poder público, outros evitavam sair de casa em determinados períodos do dia ou frequentar determinadas partes da cidade. Porém, uma pequena minoria de cidadãos tomou iniciativas mais agressivas. Nas palavras de Scully e Moorman:

Com a dificuldade de qualquer grande transformação burocrática e a ineficácia das medidas atualmente em vigor, um pequeno número de cidadãos não estava disposto a esperar pela cessação do crime que assola as suas cidades. Eles adotaram uma abordagem diferente, tomando as questões de justiça em suas próprias mãos, agindo fora dos limites impostos pela lei. Eles se tornaram vigilantes (2014, p.635, tradução nossa)<sup>226</sup>.

Além disso, citando o trabalho de Richard Maxwell Brown<sup>227</sup>, Scully e Moorman (p.636) ressaltam que essa tendência ao vigilantismo não era algo novo nos Estados Unidos, esse tipo de ação individual ou coletiva contra criminosos tem sua origem associada ao período da expansão das fronteiras em direção ao Oeste do território, ao longo do século XIX. Nesse período, os colonos, dada a ausência de um aparato legal institucionalizado, tiveram que garantir a segurança do povoado com as próprias mãos, prendendo, julgando e condenando diversos tipos de criminosos. Além desse dado histórico, os autores destacam a importância dos meios de

---

<sup>223</sup> Criado por Marv Wolfman e George Perez em 1983.

<sup>224</sup> Para maiores informações sobre esses dois personagens e uma análise historiográfica da ação deles, recomendo a leitura do capítulo 7 – “*Super-conservatives and Neo-cowboys (1980-1989)*”, do livro “*Super-History*”, de Jeffrey K. Johnson (2012), e o artigo “*The rise of vigilantism in 1980 comics: reasons and outcomes*”, de Tyler Scully e Kenneth Moorman (2014).

<sup>225</sup> Para um estudo mais completo e com referências a pesquisas sobre a incidência de crimes violentos nos EUA recomendo a leitura das seguintes obras: ZIMRING, Franklin E.; HAWKINS, Gordon. *Crime Is Not the Problem: Lethal Violence in America*. New York: Oxford University Press, 1997; e MILLER, Wilbur R. *The social history of crime and punishment in America: an encyclopedia*. Los Angeles: SAGE, 2012

<sup>226</sup> “With the difficulty of any major bureaucratic transformation, and the ineffectiveness of currently existing measures, a small number of citizens were not willing to wait for the cessation of crime plaguing their towns and cities. They adopted a different approach, taking matters of justice into their own hands as they acted outside of the boundaries imposed by the law. They became vigilantes” (SCULLY; MOORMAN, 2014, p.635).

<sup>227</sup> As análises dos autores têm como base o livro de: BROWN, Richard Maxwell. *Strain of Violence: Historical Studies of American Violence and Vigilantism*. New York: Oxford UP, 1973.

comunicação atuais – principalmente o cinema – para a divulgação e a manutenção dessa tendência ao vigilantismo, durante os anos 1980.

O Velho Oeste sempre tinha ocupado um lugar especial no sistema de valores americano, incluindo suas noções de vigilantismo. A mentalidade de vigilante apareceu cada vez mais em outros gêneros; por exemplo, os filmes de “policiais que se transformam em vigilantes” alcançaram uma popularidade surpreendente neste momento em filmes como *Die Hard*, *Lethal Weapon*, e *Robocop* que tiveram uma nota positiva com o público. Jeanine Basinger sugeriu em um artigo do *New York Times* que a popularidade desses filmes pode ser atribuída “à sensação de desespero que temos de que o crime está se fechando sobre nós, que não podemos escapar dele, mesmo em nossos melhores bairros”. Através dessas ficções, algumas pessoas chegaram a perceber o que realmente queriam, mesmo que tivessem medo de admiti-lo – queriam revidar (Ibid., p.638, tradução nossa)<sup>228</sup>.

Fora do mundo da ficção, a ação de vigilantes ganhou notoriedade e discussão pública devido ao caso de Bernhard Goetz, um morador de Nova York que, no dia 22 de dezembro de 1984, atirou em quatro jovens negros que ele julgou estarem planejando assaltá-lo no metrô. Goetz, que ficou conhecido como o “vigilante do metrô”, foi condenado a um ano de prisão por porte de arma sem autorização. Porém, sua ação despertou a simpatia de muitos moradores da cidade e também a revolta de outros, principalmente negros, que sentiram que isso poderia gerar uma onda sem controle de ataques racistas. De acordo com o historiador Jeffrey K. Johnson:

Para muitos, Goetz se tornou um símbolo do indivíduo que assume o controle e fornece ordem e justiça em um mundo caótico e injusto. Essa narrativa ajusta-se bem ao maior individualismo promovido por Ronald Reagan e as afirmações do presidente de que o governo federal se tornou oneroso e ineficiente (2012, p.134, tradução nossa)<sup>229</sup>.

O autor sugere que as mudanças visando à redução de gastos públicos que Ronald Reagan implantou – marcadas por cortes em despesas com educação, saúde e segurança pública –, somadas ao discurso de que o governo era uma problema e que as pessoas deveriam resolver seus problemas sem contar com o poder estatal, podem ter alguma relação com essa tendência ao vigilantismo do período. Pois poderiam ter estimulado, indiretamente, que os cidadãos assumissem o lugar do poder público em questões relacionadas à segurança urbana.

---

<sup>228</sup> “The Old West had always held a special place in the American value system, including its notions of vigilantism. The vigilante mindset showed up more and more in other genres; for example, the “cop turned vigilante” movie achieved startling popularity at this time as films such as *Die Hard*, *Lethal Weapon*, and *Robocop* struck a positive note with audiences. Jeanine Basinger suggested in a *New York Times* article that the popularity of these films can be attributed to “the desperate sense we have of crime closing in on us, that we can’t escape it even in our best neighborhoods” (19). Through these fictions, some people came to realize what they really wanted even though they were afraid to admit it – to fight back” (SCULLY; MOORMAN, 2014, p.638).

<sup>229</sup> “To many, Goetz became a symbol of the individual taking control and providing order and justice in a chaotic and unjust world. This narrative worked well with Ronald Reagan’s promotion of heightened individualism and the president’s claims that the federal government had become cumbersome and ineffectual” (JOHNSON, 2014, p.134).

Com relação à proliferação de personagens que atuam como vigilantes nas histórias em quadrinhos, Johnson (p.140-143) afirma que o sucesso desse tipo de herói foi tão grande que até os super-heróis tradicionais passaram por mudanças que os transformaram em personagens com algumas características de vigilantes; tornaram-se mais violentos e sombrios. Um exemplo relevante dessa tendência de reformulação de personagens tradicionais de HQs é o trabalho que o roteirista e desenhista Frank Miller desenvolveu no início da década de 80. Em 1979, a *Marvel Comics* o designou para assumir a revista do personagem *Daredevil*<sup>230</sup> [no Brasil chamado de Demolidor], que estava passando por uma crise com baixas vendas. Durante o período em que trabalhou com essa publicação, Miller promoveu mudanças que transformaram um personagem comum e sem muita expressividade em um vigilante urbano implacável e violento (não chegava a ponto de executar seus inimigos, mas os agredia bastante).

O trabalho de Miller com o personagem fez um grande sucesso e, posteriormente, ele foi contratado pela *DC Comics* para promover uma mudança semelhante em um dos heróis mais tradicionais das HQs, o *Batman*. Em 1986, Miller lançou a minissérie *Batman: The Dark Knight Returns*<sup>231</sup>, na qual ele apresentou aos leitores uma versão envelhecida e extremante violenta do personagem<sup>232</sup>. Para Jeffrey Johnson, Miller transformou o *Batman* em um exemplo do que ele denomina como “herói superconservador”. Ele define esse tipo de herói como uma síntese entre as ideias de diminuição do Estado que Ronald Reagan propagava e o mito do *cowboy*, também usado pelo presidente, criando assim

[...] o super-herói estereotipado que acredita que ele entende melhor do que o governo como criar uma sociedade estável e próspera. Este super-herói clichê é o emblema final do individualismo que raramente escolhe cooperação ou diplomacia, mas prefere dominar seus adversários através de uma enorme exibição de força e superioridade física (Ibid., p. 129, tradução nossa)<sup>233</sup>.

Quanto ao conteúdo narrativo da HQ *The Dark Knight Returns*, o autor considera o trabalho de Miller uma tentativa de expor um outro ponto de vista sobre o personagem e suas motivações psicológicas e sociais: “O próprio Batman parece cruzar a linha entre ser um combatente do crime extremamente motivado e estar insano, assim Miller explora o estado mental de um super-herói

<sup>230</sup> *Daredevil*, criado em 1964 por Stan Lee e Bill Everett, é um super-herói cego que possui poderes especiais que compensam sua deficiência, quando não está agindo como vigilante ele é o advogado Matt Murdock. Para maiores informações sobre as inovações que Miller introduziu na revista *Daredevil*, ver o segundo capítulo do livro “*American Comic Book Chronicles: the 1980s*” de Keith Dallas (2013), páginas 20 a 31. E terceiro capítulo deste trabalho no qual analisamos algumas obras de Miller.

<sup>231</sup> No Brasil, a minissérie recebeu o nome de: “*Batman: o Cavaleiro das Trevas*”.

<sup>232</sup> Essa versão fez tanto sucesso que tornou-se uma referência para as aventuras regulares do personagem nas HQs e também para as produções cinematográficas.

<sup>233</sup> “[...] the stereotypical superhero who believes that he understands better than the government how to create a stable and prosperous society. This clichéd superhero is the ultimate emblem of individualism that rarely chooses cooperation or diplomacy, but prefers to overpower his adversaries through a massive display of strength and physical superiority” (Ibid., p. 129).



que está obcecado com a imposição de um código moral estrito” (p.140, tradução nossa)<sup>234</sup>. Finalizando sua análise sobre esse período, Johnson afirma que essas mudanças nas histórias em quadrinhos refletem a expansão dos valores conservadores difundidos por Reagan e o Partido Republicano: “A América de Reagan exigiu uma sociedade cheia de versões extremas de ideais e valores tradicionais. Super-heróis e super-vilões estavam mudando para espelhar essa sociedade, mas às vezes os resultados foram bem perturbadores” (Ibid, p. 143-144, tradução nossa)<sup>235</sup>.

Com base nas análises de Jeffrey K. Johnson, podemos classificar *Marshal Law* como uma obra que dialoga com essas tendências ao conservadorismo e ao vigilantismo, presentes em diversos quadrinhos dos anos 1980. Na primeira minissérie, Mills e O’Neill concentraram seus esforços na destruição do *Public Spirit* e das ideias que ele representa, podemos classificar esse personagem como um exemplo de um grande herói superconservador. Nas publicações seguintes, eles decidiram combater outros personagens que estavam em voga. Assim, voltaram seu olhar iconoclasta para dois deles que representavam de forma exemplar as tendências ao vigilantismo do mercado de quadrinhos dos anos 1980.

O primeiro alvo do vigilante estatal de Mills e O’Neill foi o implacável *The Punisher*, da *Marvel Comics*, que na versão deles virou o *Persecutor* [Perseguidor] – edição especial *Crime and Punishment, Marshal Law Takes Manhattan* (1989). Em seguida, a crítica destrutiva dos britânicos foi para a bem-sucedida versão do *Batman* que Frank Miller criou, que eles transformaram em um maluco bilionário homicida que atende pelo pseudônimo de *Private Eye* [Olho Privado ou Investigador], na edição especial *Marshal Law: Kingdom of Blind* (1990).

O *Persecutor* é uma versão mais insana e com tendências racistas do personagem *Punisher*. Enquanto o personagem original usa um uniforme negro com uma caveira branca no tórax; o *Persecutor* usa um uniforme com as cores da bandeira dos Estados Unidos, tem *R.I.P.* [*Rest In Peace*] estilizado na forma de uma caveira no peito, tem outra em sua genitália. Ele possui uma suástica tatuada na testa, uma possível referência ao assassino em série, Charles Manson. O *Persecutor* é o ex-combatente da Zona chamado Don Matrione – que não passou pelo processo do Dr. Shocc, logo, ele não tem superpoderes –, cuja especialidade era torturar. Ele era tão bom nisso que atuava como professor de técnicas de tortura para as tropas estadunidenses que estavam atuando nos territórios do Brasil e do Uruguai. O nome do personagem é uma possível referência ao agente do FBI, Dan Mitrione, que nos anos 1960 atuou no Brasil e no Uruguai como professor

---

<sup>234</sup> “Batman himself appears to straddle the line between being an extremely driven crime fighter and being insane, as Miller explores the mental state of a superhero who is obsessed with enforcing a strict moral code” (p.140).

<sup>235</sup> “Regan’s America demanded a society filled with extreme versions of traditional ideals and values. Super-heroes and super-villains were changing to mirror the society but sometimes the results were rather disturbing” (p.143-144).

de tortura<sup>236</sup>, ele foi executado em 1970 pelos Tupamaros. Ele inspirou o filme “Estado de Sítio” (*Etat de siège*)<sup>237</sup>. Nesse aspecto, os quadrinhos assumem um caráter documental realista.

Voltando à ficção, a atuação de Matrione gerou muitas inimizades e quando ele retornou para os EUA, foi seguido por guerrilheiros do Brasil e do Uruguai que desejavam vingança, os *Brazilian Guerrillas* e os *Uruguayan Hit Squad*. Esses grupos armaram uma emboscada para pegar Matrione quando ele estava passeando com sua família em um parque; ele conseguiu escapar, porém sua família foi assassinada. Devido a esse trágico acontecimento, Matrione mergulhou em um processo de vingança, culpando principalmente os imigrantes latinos e estrangeiros, tornou-se o *Persecutor*. De acordo com o texto da HQ, Matrione

[...] não podia aceitar que a culpa era dele... Assim como seu país não poderia aceitar a culpa pelos crimes de que acusava outros. Assim sendo, ele desenvolveu um complexo de perseguição... Que terroristas... Subversivos... Mafiosos... Estavam soltos para destruir uma América tão inocente quanto ele... Culpando-os pelos seus próprios crimes, ele começou uma guerra solitária contra eles (MILLS; O’NEILL, 1989, p.14, tradução nossa)<sup>238</sup>.

O personagem é uma metáfora para criticar a atuação dos Estados Unidos em diversas guerras, não só na América Latina, mas também em outros locais do mundo. Nessa perspectiva, os autores nos apresentam o país como um maníaco homicida, que não assume as consequências de seus atos. Na trama, o *Persecutor* cometeu diversos assassinatos em *San Futuro*, mas conseguiu fugir para Nova York, onde acabou sendo preso em um hospício exclusivo para super-heróis com sérios problemas psicológicos, em decorrência de seus serviços na Zona. *Law* vai a Nova York trazer Matrione de volta vivo ou morto, de preferência morto. A ambientação da narrativa em um hospício tem como objetivo construir uma trama na qual os autores, por meio de textos que representam prontuários médicos, expõem o quanto a mente de Matrione – e de outros internos – é psicologicamente perturbada. E fazem um paralelo entre a insanidade dos personagens e a atuação imperialista dos Estados Unidos. De acordo com o prontuário, o *Persecutor* sofre de “ilusões paranoicas de natureza persecutória” e isso é comprovado por seus atos, que indicam:

O complexo messiânico, sua crença de que ele tem um direito divino de ser juiz, júri e executor; seu alto grau de isolamento na escolha de lutar sozinho sua “guerra” contra o crime; seu diário que mostra detalhes de sua crescente preocupação com as forças de perseguição em seu ambiente; e seu interesse insalubre em armas. Estes são métodos para libertá-lo da responsabilidade por

<sup>236</sup> Para uma breve análise da relação entre governo dos EUA e as ditaduras militares na América do Sul, e a atuação de Dan Mitrone indico o leitura do artigo de: QUADRAT, Samantha Viz. “A preparação dos agentes de informação e a ditadura civil-militar no Brasil (1964-1985)”. In: *Varia Historia*, vol. 28, n. 47, 2012 (p.19-41). Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/vh/v28n47/02.pdf>> Acesso em: 02/10/2018.

<sup>237</sup> Filme de 1973, dirigido por Costa-Gavras.

<sup>238</sup> “[...] He couldn’t accept it was really his fault... Just as his country could accept it could be guilty of the crimes it accused other of. Therefore he developed a persecution complex... That terrorists... Subversives... Mobsters... Were out to destroy an America as innocent as he... Blaming them for his own crimes, he began a one man war against them” (MILLS; O’NEILL, 1989, p.14).

suas ações e projetar suas próprias insuficiências e culpa sobre os outros (Ibid., p.15, tradução nossa)<sup>239</sup>.

Além da questão policial de prender um criminoso fugitivo, *Law* tem um assunto pessoal a resolver com Matrione. Quando estavam na Zona, Joe Gilmore/*Marshal Law* teve aulas de tortura com Matrione. Em uma das aulas em que Matrione estava usando mendigos uruguaios como cobaias para demonstrar a eficiência de seus métodos de tortura, Gilmore discordou veementemente dele e o agrediu com um soco no rosto. Por isso, Gilmore foi preso por vinte duas horas em uma cela solitária e depois usado como cobaia por Matrione, que dizia ser capaz de provocar dor até em quem foi geneticamente modificado para não ter esse tipo de sentimento. *Law* nunca perdoou Matrione nem aprovou seus métodos, logo, vingança é a principal motivação do vigilante de *San Futuro*.

Ao chegar ao hospício, *Law* enfrenta um grupo de heróis lunáticos que tentam proteger Matrione. Ele os retarda temporariamente, livra-se de alguns deles e parte para o confronto final com Matrione que, com a ajuda de uma versão do Homem-Aranha, prende *Law* em uma armadilha e começa a torturá-lo com fios de alta-tensão. Enquanto ocorre a sessão de tortura, os dois personagens têm o seguinte diálogo sobre a atuação de Matrione no papel de agente do governo na guerra:

***Persecutor:*** Induzir a dor mesmo em “homens sem dor”.

***Law:*** É ... é por isso que você foi condecorado cinco vezes durante a guerra?

***Persecutor:*** Mas é claro! O governo sabia o que estava acontecendo.

***Law:*** E isso deixa tudo certo?

***Persecutor:*** Cresça, Joe! A C.I.A. faz isso o tempo todo! Eu não era um sádico perturbado, mas um funcionário autorizado do governo seguindo um procedimento de interrogatório padrão. A tortura era rotineira e automática!

***Law:*** Ainda é um crime!

***Persecutor:*** Não me venha com essa merda de hipocrisia! Qual é a diferença entre matar um homem no campo de batalha e em uma câmara de tortura à prova de som? Resposta: meu jeito não incomoda os vizinhos!

***Law:*** Eu pensei que nossas guerras eram guerras “justas”?

***Persecutor:*** Elas são! Como podemos estar errados? Nós somos os guardiões do mundo, nós realmente somos super-heróis! (Ibid., p.39, tradução nossa)<sup>240</sup>.

---

<sup>239</sup> “The Messianic complex, his belief that he has a God-given right to be judge, jury and executioner; his high degree of isolation in choosing to fight his “war” against crime single-handed; his diary which sets forth details of his growing preoccupation with persecutory forces in his environment; and his unwholesome interest in guns. These are all methods of freeing him from the responsibility for his actions and projecting his own inadequacies and guilt onto others” (Ibid., p.15).

<sup>240</sup> “*Persecutor:* To induce pain even in “the men without pain”. / *Law:* Is... is that what you were decorated for five times during the war? / *Persecutor:* But of course! The government knew what was going on. / *Law:* And that makes it all right? / *Persecutor:* Grow up, Joe! The C.I.A. do this all time! I wasn’t some one-off, deranged sadist, but an authorized government operative following standard interrogation procedure. Torture was routine and automatic! / *Law:* It’s still a crime! / *Persecutor:* Don’t give me any of that sanctimonious hogshit! What’s the difference between to killing a man on the battlefield and in soundproofed torture chamber? Answer: my way don’t disturb the neighbors! / *Law:* I thought our wars were “just” wars? / *Persecutor:* They are! How can we ever be in the wrong? We’re the guardians of the world we really are superheroes! (Ibid, p.39).

Ao ouvir a palavra “super-herói”, *Law* fica extremamente nervoso, recupera suas forças, livra-se da armadilha do *Persecutor* e o espanca violentamente. *Law* algema *Matrione* pelo septo nasal e o coloca em seu carro; enquanto se dirigem para o aeroporto, *Matrione* implora para não ser levado para encarar um julgamento público e diz: “[...] Você também é um vigilante... Você entende... Eu fiz o que era necessário para manter o cidadão comum longe de uma escória como essa...” (Ibid., p.46). Ao ouvir isso, *Law* pergunta se o mesmo vale para o período da guerra, ao que *Matrione* responde: “Já te falei antes... Isso não é um crime... A C.I.A. fez isso no Uruguai... Brasil... Bolívia... Guatemala... El Salvador... Em toda a Zona!” (Ibid., p.46). Então *Law* diz: “Tortura... tão americana quanto torta de maçã, hein?” (Ibid., p. 46)<sup>241</sup>.

Essa parte da narrativa engloba uma clara crítica (quase denúncia jornalística) às diversas intervenções militares dos EUA na América Latina, ao longo do período da Guerra Fria, que seriam justificáveis do ponto de vista governamental, pois estariam ajudando a manter o mundo a “salvo do perigo do comunismo”. Na sequência, *Law* se cansa de *Matrione* e o abandona em meio a um grupo de mendigos canibais que ocupam as ruas de Nova York. Ele termina seus dias de vigilante servindo como alimento para uma comunidade de excluídos da sociedade. Cabe destacar que, mesmo sendo um homem extremamente violento que não demonstra remorso ao executar seus adversários, *Law* tem um certo senso ético e não aceita que seu país use a tortura como uma prática comum nas guerras.

Nas últimas páginas da edição – enquanto o personagem entrega ao comissário McGrand as plaquetas militares de *Matrione* para mostrar que cumpriu a missão –, os autores nos apresentam o prontuário psicológico de *Marshal Law*, que o define como um paciente que sofre de “disfunção compulsiva obsessiva”. Segue descrevendo que o ódio que manifesta contra os super-heróis é uma forma de proteção “[...] contra o reconhecimento das características de super-herói dentro de si e isso indica uma autoaversão” (Ibid., p.49, tradução nossa)<sup>242</sup>. O prontuário também diz que o fato de *Law* usar arames farpados no braço indica que ele “carrega uma carga muito pesada de culpa pelos crimes do passado, pelos quais ele deseja ser punido” (Ibid.)<sup>243</sup>. O texto termina recomendando que *Law* seja submetido a uma lobotomia frontal para aliviar seus sintomas e reduzir seu perigo para a sociedade. Portanto, para Mills e O’Neill, nenhuma pessoa que decide se tornar um vigilante pode ser considerada mentalmente sã.

<sup>241</sup> O texto original dos trechos citados são os seguintes: *Persecutor*: “[...] You’re a vigilante yourself.. You understand... I did what was necessary to protect the ordinary citizen from the scum like that...” / *Law*: “And during the war?” / *Persecutor*: “I told you before... It’s not a crime... the C.I.A. did it in Uruguay... Brazil... Bolivia... Guatemala... El Salvador... All over the Zone!” / *Law*: “Torture... As American as apple pie, huh?” (Ibid., p.46).

<sup>242</sup> “[...] against recognition of super hero characteristics within himself and indicates his own self-loathing” (Ibid., p.49).

<sup>243</sup> “[...] he bears a heavy burden of guilt for past crimes which he desires punishment for” (Ibid.).

Através da contraposição entre *Marshal Law* e *Persecutor*, os autores denunciam as práticas bélicas “não oficiais” dos Estados Unidos. *Persecutor*/Matrione é um soldado que não questiona nenhuma das ordens de seu governo, se for necessário torturar o inimigo para conseguir seu objetivo, ele o fará sem o menor problema; já *Law*/Joe Gilmore é um tipo de soldado menos manipulado, entretanto, ele não chega a se revoltar contra o governo; *Law*, aparentemente, tem a esperança de que seu país possa mudar. Eliminar agentes corruptos como Matrione parece ser um meio de “limpar”, ou melhor, corrigir os erros que os Estados Unidos vinham cometendo ao longo de anos, agindo como uma potência imperialista, indicando assim, um sentimento interno de culpa pelo imperialismo. Com base nos dois personagens, é possível dizer que há dois caminhos para os soldados dos EUA: aceitar o que de fato é uma guerra e fazer tudo o que for necessário para garantir a vitória; ou tentar promover mudanças nessa estrutura bélica para que ela se torne mais justa.

A HQ também destaca e questiona o discurso bélico dos Estados Unidos<sup>244</sup>, que se apresentam como um país predestinado a proteger o mundo, sempre lutando do lado da justiça, da democracia e da liberdade. Quando os autores colocam o personagem *Persecutor* com as cores da bandeira dos EUA, justificando seus atos nas guerras como um procedimento adequado que não podem ser considerado crimes, porque eles são necessários para que sua nação consiga cumprir a grande missão de defender o mundo de todos os inimigos, indicam o quanto esse discurso é falso, já que está sendo proferido por um maníaco homicida torturador. Assim, em *Crime and Punishment, Marshal Law Takes Manhattan*, os leitores são expostos a duas versões do discurso bélico dos Estados Unidos e ambos são identificados a vigilantes; *Law*, o vigilante do governo que tem esperança de mudar alguma coisa agindo de forma violenta; *Persecutor*, que não deseja mudar nada, mas quer apenas continuar fazendo o que foi treinado para fazer e, com isso, manter o mundo seguro em relação a todos que ele considera indignos ou indesejados. A HQ deixa o leitor diante de um impasse, pois não apresenta nenhuma solução ao problema exposto, nenhuma das alternativas é adequada. Aparentemente, não há uma solução.

Após eliminar *Persecutor*, *Law* dirige seu foco destrutivo para *Private Eye* – a versão corrupta e insana do *Batman*, criada por Mills e O’Neill. O empresário bilionário, Scott Brennan, é o homem por trás da máscara do vigilante conhecido como *Private Eye*. Brennan, assim como o *Batman* “verdadeiro”, é um órfão que, quando criança, presenciou o assassinato de seus pais ao saírem de uma locadora de filmes, fato que teria gerado no jovem Brennan o desejo de se vingar de todos os criminosos. O diferencial é que a história não ocorreu exatamente como Brennan

---

<sup>244</sup> Esse tipo de questionamento não é exclusivo das HQs, ao longo de sua história as intervenções imperialista dos EUA tem sido questionadas por diversos agentes sociais. Para maiores informações sobre políticos, soldados e outras figuras públicas que questionam as ações bélicas dos EUA recomento a leitura do livro: POLNER, Murray; WOODS JR., Thomas E. *We who dared to say no to war: America antiwar writing from 1812 to now*. New York: Basic Book, 2008.

costuma narrar. O fato real é que o próprio Brennan pagou Albert, o mordomo da família, para assassinar seus pais. O motivo é que seus pais eram cientistas sádicos e cruéis, que realizavam diversos tipos de experiências com animais, como vivisseções e cegamento de gatos. Até o cão de estimação do jovem Brennan foi usado em uma experiência bizarra, na qual o animal foi decapitado. Além disso, eles usavam seu próprio filho como cobaia de experimentos psicológicos, como no dia do Natal, quando Brennan ganhou muitos presentes, mas foi obrigado por seu pai a dar todos para os órfãos; depois, o pai dele colocou um capuz no rosto do garoto para ver como ele reagia e se desenvolvia, privado do sentido da visão.

Devido a essa infância traumática, Brennan decidiu que deveria eliminar seus pais e iniciar uma nova vida como vigilante. Seus pais lhe ensinaram que os ricos têm o poder para fazer o que quiserem sem dar explicações, estão no topo da sociedade e acima da lei. *Private Eye* associa sua posição social a um dom divino, nas palavras dele: “O meu poder de ganhar dinheiro é um dom de Deus... É meu dever sagrado conservá-lo.... Guardá-lo.... E evitar, a todo custo, que os imundos ponham as mãos sobre ele. A condição sob a qual Deus me deu seu presente é a eterna vigilância” (MILLS; O’NEILL, 1990, p.6, tradução nossa)<sup>245</sup>. Assim, o personagem atua como um vigilante para preservar sua fortuna (e, indiretamente, a fortuna de seus iguais), evitando que todos os que ele considera imundos, vis ou degenerados, se apossam de seu presente divino. A luta de classes, no final de contas, está presente em seus horizontes.

*Private Eye* usa um uniforme nas cores preta, cinza e vermelho, tem um grande olho vermelho no peito, que prende sua capa; a máscara é vermelha, com um detalhe em preto nos olhos e nariz que dá a impressão de estar usando uma outra máscara menor por cima. Ele se define como um “cirurgião das ruas”, suas principais armas são bisturis que usa para amputar membros de criminosos. E segue a “Lei de Talião”, cada membro amputado equivale ao crime cometido. Assim como o “verdadeiro” *Batman*, ele também tem uma série de equipamentos tecnológicos que o ajudam a “remover o crime” de forma cirúrgica; a edição dá destaque a seu carro cirúrgico, equipado com bisturis na parte de baixo, que ele usa para esfolar um sem-teto caído nas ruas.

A narrativa não especifica quais são as fontes de renda do personagem, fora a herança de seus pais; é possível supor, com base nos cenários, que ele é dono de um complexo de indústrias químicas e de tecnologia, além de um abatedouro de gado e ovinos – paralelo metafórico com sua ação nas ruas. Brennan manifesta uma grande obsessão por poder e controle. E usa a identidade de super-herói para expandir seu domínio sobre outras pessoas. Ele utiliza a imagem de super-herói para manipular as pessoas, já que

---

<sup>245</sup> “My power to make money is a gift of God... It’s my sacred duty to conserve it... Guard it... And avoid at all the costs, the unwashed getting their hands on it. The condition under which God has given me his gift is the eternal vigilance” (MILLS; O’NEILL, 1990, p.6).

[...] há uma necessidade profunda de se sentir protegido por uma figura de herói... Que purificará a terra implacavelmente com fogo e espada... Satisfazendo seus desejos inconscientes de sentirem-se chocados e assustados... Desejos tão fortes, que podem cegar as pessoas aos seus excessos. Na verdade, quanto mais pervertido, mais fantásticos os atos de violência, mais provável que eles sejam aceitos. Permitindo-me declarar guerra contra eles. E que eles me adorem por isso (Ibid. p. 31, tradução nossa)<sup>246</sup>.

Essa obsessão do personagem por manipular e controlar as pessoas é tão grande que ele construiu um complexo de vigilância privado, com diversas câmeras que monitoram a cidade, ao estilo do “*Big Brother*” do livro “1984” de George Orwell. Por isso, o símbolo do personagem é um grande olho vermelho. Do alto de seu complexo industrial, ele vigia todos em *San Futuro* e tem a ambição de ter o total controle sobre a vida dos habitantes. O medo e a violência são alguns dos meios que ele utiliza para isso. Nesse ponto da narrativa, há uma cena emblemática, vemos o personagem no alto de seu complexo de vigilância urinando nos que estão abaixo dele e, enquanto faz isso, ele diz: “Sim, eu mijo em todos vocês... E digo que está chovendo” (Ibid., p.32)<sup>247</sup>. Fica evidente que o personagem se atribui um poder quase divino (o “mijo” /chuva vem do Céu) e deixa claro que ele só tem interesse em dominar as outras pessoas, tanto sua vida de herói quanto a de empresário, é voltada para isso.

Outro aspecto dessa obsessão é a relação que o personagem tem com seus ajudantes. Assim como *Batman*, *Private Eye* também tem seu *Robin* – na verdade, ele já teve sete. Ele recruta seus jovens ajudantes em um orfanato, para o qual faz vultuosas doações, onde são treinados, e os melhores são adotados pelo herói para supostamente atuar a seu lado, com o nome de “*Emergency Ward*” [Sala de Emergência]. Em seu discurso oficial, *Private Eye* diz que pretende ajudar esses jovens, dando-lhes boas condições de vida e a iniciação no maravilhoso mundo dos super-heróis. Entretanto, ele é movido por uma outra intenção. Esses *Emergency Ward* fornecem ao herói – que na edição comemora cinquenta anos de vida – uma oportunidade de viver para sempre, “doando” compulsoriamente seus órgãos ao cirurgião das ruas. Esse esquema desumano e aterrador não é do conhecimento de *Law*, nem da polícia de *San Futuro*. Ele só vem à tona quando *Kiloton*, o ajudante de *Law*, decide investigar as empresas do *Private Eye* e descobre os corpos de todos os jovens falecidos, parceiros do herói, guardados em um frigorífico, e constata que eram usados como fontes de órgãos novos para que Brennan prolongasse sua vida e sua ambição de poder, indefinidamente, fazendo dele uma mescla de Drácula e Frankenstein.

---

<sup>246</sup> “[...] That there is a deep need to feel protected by a hero figure... who will purify the land by merciless fire and sword... Satisfying unconscious desires to be shocked and scared... Desires so strong, they can blind people to his excesses. Indeed, the more perverted the more fantastic the acts of violence more likely they are to be accepted. Enabling me to declare war on them. And make them love for it” (Ibid., p.31).

<sup>247</sup> “Yes, I’ve pissed on you all... And told you it is raining” (Ibid., p.32).

A princípio, *Law* não tinha interesse em confrontar *Private Eye*, ele alimentava uma certa admiração pelo personagem, gostava de seu aspecto obscuro: “[...] Para mim, ele gerava a mesma fascinação que o Drácula... Um príncipe das trevas... Um comandante da noite...” (Ibid., p. 25, tradução nossa)<sup>248</sup>. Além dessa fascinação pelo poder simbólico de *Private Eye*, *Law* também acreditava que ambos tinham uma missão similar. De acordo com seu ponto de vista, ele trabalhava para manter as ruas livres dos super-heróis, enquanto *Private Eye* as mantinha livre de criminosos comuns, e ambos usavam métodos extremos para lidar com os problemas urbanos. Porém, ao descobrir o que o herói fazia com seus jovens parceiros, toda a admiração e identificação que *Law* tinha foi rapidamente substituída por seu ódio habitual, somado a um sentimento de vingança, pois *Private Eye* havia assassinado *Kiloton*. A partir disso, *Law* passou a ver quem *Private Eye* realmente era: “Eu olho pra você com novos olhos... E vejo o que você realmente é... Um psicopata jogando jogos de um homem rico... Um abutre predando o crime que seu tipo criou... [...]. A única razão para um bilionário se tornar um vigilante é para manter seu dinheiro. Eu estava tão cego...” (Ibid., p.40, tradução nossa)<sup>249</sup>. Esse momento de mudança de perspectiva é acompanhado por uma violenta batalha entre os dois vigilantes. Enquanto combatem dentro de um matadouro de animais, *Private Eye* expõe suas justificativas para fazer o que faz com as pessoas, dizendo que grande parte dos seres humanos são idiotas e os compara a ovelhas, pois não são capazes de entender o que de fato ocorre. Assim, para o rico herói, os seres humanos não passam de “ovelhas” que ele abate e usa da maneira que achar melhor. Em sua perspectiva, o fato de pertencer a uma classe social economicamente superior lhe dá o direito de explorar tudo e todos. Não há limites para um bilionário.

Em *Kingdom of the Blind*, Mills e O’Neill apresentam sua interpretação pessoal do *Batman* e mostram o quão insano é um homem rico que decide combater o crime. Na perspectiva dos autores, quando um rico decide combater criminosos, ele está na verdade se utilizando de sua posição social para manter sua fortuna intacta. Todo o aparato de vigilância criado pelo personagem também colabora para isso, manter os pobres longe de suas propriedades e de sua riqueza. Scott Brennan é um exemplo estereotipado de um grande capitalista que vê o mundo e os seres humanos como recursos. São “coisas” que ele pode explorar. Essa visão de mundo é justificada por uma argumentação ideológica de que a Providência Divina lhe teria dado o dom de ser rico. E como Pat Mills mencionou em um excerto citado anteriormente, seu objetivo com essa HQ era denunciar o que ele considera as reais motivações dos super-ricos. Por mais que sejam

<sup>248</sup> “[...] He had the same spell for me as Dracula... A prince of darkness... A ruler of the night...” (Ibid., p. 25)

<sup>249</sup> “I look at you with new eyes... And see you for what you really are... A psycho playing a rich man’s games... A vulture preying on the crime your kind created... [...] The only reason a billionaire becomes a vigilante is to hold onto his money. I was so blind...” (Ibid., p.40).



filantropos, agem visando a seus próprios interesses, com um estilo de vida que é considerado uma forma de autopromoção. Suas ações, por melhores que sejam, não visam a uma transformação social profunda, não resolvem o problema da desigualdade social, realizam apenas ações paliativas que estão contribuindo para manter o mundo do jeito que está. Na narrativa, somos apresentados a uma versão exagerada de um homem rico que se relaciona com outras pessoas apenas visando algum tipo de vantagem. Na trama, ser considerado um herói, admirado e/ou temido por muitos é mais uma forma de ter poder sobre os outros. O único objetivo do *Private Eye* é manter-se em sua posição social privilegiada, o maior tempo possível.

Nas edições analisadas, os autores apresentaram e desconstruíram dois modelos de vigilantes, o *Persecutor* e *Private Eye*. Ambos são portadores de um perfil psicológico nocivo. Porém, o primeiro é usado pelos autores como uma metáfora para questionar as ações dos EUA em suas inúmeras intervenções bélicas pelo mundo e denunciar os crimes contra a humanidade que o país cometeu e ainda cometia. O segundo modelo de vigilante pode ser considerado um estereótipo para criticar os grandes capitalistas e seu menosprezo dos direitos humanos e que, para os autores, com frequência são apresentados à sociedade como homens benevolentes e caridosos com os mais necessitados.

Entre esses dois modelos, temos um terceiro, *Marshal Law*, o vigilante que trabalha para o governo. O mesmo governo que emprega torturadores como Don Matrione e permite que homens ricos como Scott Brennan ajam livremente explorando pessoas e recursos naturais, pois estes geram dividendos ao Estado. A única diferença entre *Law* e esses outros personagens é sua conduta moral; ele, apesar de ser extremamente violento, apresenta um código de ética que o faz respeitar os outros seres humanos. Sua raiva e “justiça” são direcionadas àqueles que infringem a lei. Porém, na forma de agir, ele não é diferente dos outros dois. Aparentemente, ele é só um pouco menos louco que os outros que persegue. Novamente, *Law* se apresenta como um personagem paradoxal, ele questiona as ações desses dois vigilantes, os extermina de forma violenta, mas faz o mesmo que eles. Ele também questiona as ações do governo, mas não deixa de trabalhar para ele.

As características psicológicas e os dados narrativos expostos, até agora, indicam que o personagem sofre de graves transtornos mentais e que sua presença na força policial tem o objetivo de atender a uma demanda popular por justiça e segurança. Sua ligação com o governo tem um caráter simbólico e preventivo, mas de fato, *Law* não tem poder nenhum, sua atuação ocorre dentro dos limites da lei e das ordens que seu superior lhe passa. *Marshal Law* é mais um exemplo de figura usada pelos autores como metáfora para a ação do governo dos Estados Unidos. O personagem é também um exemplo negativo. No entanto, isso não fica muito claro nas HQs, ele, por mais que se negue, é o herói da história. Suas ações despertam a empatia dos leitores. De

acordo com a entrevista ao site *Fangoria*, Mills não gosta muito dessa empatia que seu personagem desperta, porém acha difícil desenvolver um personagem que seja totalmente antipático ou que não estabeleça nenhum tipo de laço com os leitores. Para Mills, um dos fatores que contribuem para que o personagem tenha alguma simpatia do público é a culpa que *Law* sente “[...] pelos crimes cometidos pelos soldados americanos” (MILLS, 2013, s/p., tradução nossa)<sup>250</sup>.

Além dessa culpa, outro elemento narrativo que ajuda a despertar sentimentos positivos pelo personagem é o fato de que *Law* pode ser considerado uma vítima. Desde criança, o personagem foi manipulado pelo sistema bélico de seu país, que fez com que ele desejasse ser um super-herói e quando jovem, alistou-se no programa do Dr. Shoc e foi lutar na Zona junto com muitos outros jovens. A realidade da guerra, os horrores que ele presenciou e cometeu arruinaram sua mente. As contradições entre o discurso e a prática do governo dos Estados Unidos colocaram Joe Gilmore em uma posição desconfortável e paradoxal, seu ódio contra os super-heróis é apresentado como uma manifestação de um ódio contra si mesmo. A tragédia pessoal do personagem justifica suas ações, o mesmo ocorre com os personagens criticados em *Marshal Law: Takes Manhattan* e *Kingdom of the Blind*: Matrione teve a família assassinada e decidiu se vingar; Brennan criou uma história falsa sobre ter perdido seus pais para um assaltante para justificar suas ações como vigilante.

Apesar da semelhança entre os personagens há uma distinção básica, Joe Gilmore e Don Matrione (por mais sádico que seja) podem ser vistos como homens comuns que, inspirados pelo discurso patriótico dos EUA, decidiram dedicar suas vidas a combater aqueles que seu país identifica como inimigos. Entretanto, foram vítimas de uma manipulação, sofreram danos psicológicos irreversíveis e só conseguem resolver seus problemas pelo uso da força. Especializaram-se em predação seres humanos. São vítimas de um sistema que os manipulou e os transformou em assassinos. Já o personagem Scott Brennan não pode ser considerado uma vítima, ele é um predador. É um homem socialmente bem-sucedido com uma grande aversão pelos pobres, que decide exterminá-los. Sua vida, por mais que tenha sofrido abusos quando criança, é a de um homem que está no topo da hierarquia social. Ele não é manipulado pelo governo, ele o manipula, sua mente perturbada é fruto de uma educação voltada para a crença no poder ilimitado que a riqueza lhe garante. Temos, portanto, dois homens comuns que perderam a capacidade de sentir algum tipo de empatia por outros seres humanos e um terceiro que nunca teve esse tipo de sentimento, cujo único objetivo de vida é satisfazer suas próprias necessidades, não importando a que custo.

---

<sup>250</sup> “[...] which kinda gives him some sympathy and he feels guilty for the crimes American soldiers committed” (MILLS, 2013, s/p).

Mills e O'Neill nos apresentam narrativas que se pretendem não maniqueístas, não há vilões nem mocinhos, todos são malucos homicidas com ambições de poder absoluto. Contudo, toda essa proposta de leitura se perde em meio à forma como as histórias são apresentadas, pois podemos entender que Matrione e Brennan são os vilões das narrativas e *Law* é o herói que dá a eles o que merecem. É difícil não ver *Marshal Law* como o representante do bem nas HQs e não o apoiar em suas ações autoritárias e homicidas. Além disso, é possível fazer uma relação entre a atuação de *Law* e esses vigilantes com o que o pesquisador, John G. Cawelti, denomina “mitos de violência”. Ele ressalta que nos Estados Unidos, a violência é um elemento recorrente da cultura e que

[...] os americanos têm uma profunda crença na necessidade moral da violência e esta crença explica o paradoxo de pessoas ostensivamente amigas da paz e da lei ficando tão obcecadas com a violência. Também, penso eu, ajuda a explicar certos aspectos do caráter real da violência na América, em particular a que cresce a partir da nossa incapacidade de controlar a propagação de armas de fogo em toda a nossa sociedade. A arma é o nosso principal símbolo da violência moral (CAWELTI, 1975, p.525, tradução nossa)<sup>251</sup>.

Com base em análises de obras literárias, filmes e quadrinhos, Cawelti agrupou e dividiu essa tendência em “cinco mitos da violência”: 1) “*Mito de que crime não compensa*”; 2) “*Mito do vigilante*”; 3) “*Mito da igualdade através da violência*”; 4) “*Mito do herói ‘durão’ e seu Código*” e 5) “*Mito da regeneração por meio da violência*”. Cada um desses mitos corresponde a estereótipos de um (ou mais) determinado(s) personagem(ns) da indústria cultural americana. O primeiro se aplica aos personagens que são adeptos da Lei de Talião, ou seja, acreditam que os crimes devem ser punidos de forma equivalente, a lei deve ser mais rígida. O segundo está relacionado a uma ideia de que a sociedade está enfraquecida e corrompida, logo é necessário que alguém – sozinho ou em grupo – a conserte de forma definitiva. O terceiro está associado ao que poderíamos chamar de luta de classes, já que a violência é apresentada como um meio que personagens de classe mais baixa utilizam para se igualar ou superar os mais ricos e poderosos. O quarto faz referência a personagens como detetives ou policiais que seguem seu próprio código de honra quando combatem o crime. O último transmite a ideia de que em alguns casos, dado o grau de “perversão” e “deterioração” de um local, sociedade ou pessoa, a única forma de purificação é o uso da violência; nessa perspectiva, balas, chamas e bombas são vistos como meios de conduzir a uma purificação.

---

<sup>251</sup> “Americans have a deep belief in the moral necessity of violence and that this belief accounts for the paradox of an ostensibly peace-loving and lawful people being so obsessed with violence. It also, I think, helps explain certain aspects of the actual character of violence in America, in particular that which grows from our inability to control the spread of firearms throughout our society. The gun is our prime symbol of moral violence” (CAWELTI, 1975, p.525).

De forma sucinta, todos esses mitos colaboram para a construção de uma ideia de que em muitos casos, a violência é justificada ou até necessária. No mundo da ficção, essa violência está frequentemente associada a algum tipo de herói, um *cowboy*, um policial, um detetive, um super-herói, um vigilante urbano, um pai de família, ou então a uma vítima que usa a violência em legítima defesa. Cawelti afirma que:

De fato, o tratamento da violência heróica como moralmente justificada tem sido um acompanhamento quase inevitável de histórias de aventura heróica desde os épicos de Homero. Para termos um herói verdadeiramente esplêndido, precisamos de um homem que enfrente o desafio supremo da vida e da morte e que surja triunfante. E se o herói se envolve na violência, sua ação deve ser justificada em algum sentido, mesmo que seja realizada por um herói (Ibid., p.229-230, tradução nossa)<sup>252</sup>.

As HQs apresentam cada um dos cinco mitos que Cawelti descreveu. *Law* é um policial, mas age como um vigilante, acredita que os crimes devem ser punidos de forma equivalente; ele é um operário que, em alguns momentos, usa sua violência contra pessoas de classes mais altas; ele também tem seu próprio código de honra e acredita que a sociedade em que vive está moralmente corrompida e tenta “purificá-la” da forma mais violenta possível. Toda a violência empregada pelo personagem é, do ponto de vista da narrativa, justificada ou justificável, e até necessária, num cenário extremamente hostil.

## 2.4 Críticas sociopolíticas, guerra e violência

As últimas minisséries do personagem – *The Hateful Dead*, *Super Babylon* e *Secret Tribunal* – apresentam uma relativa queda na qualidade dos roteiros. As edições trazem tramas pouco profundas e uma grande quantidade de imagens violentas. Nas duas primeiras, *Law* praticamente promove um genocídio de super-heróis. Na trama, um produto químico que traz os mortos de volta à vida foi despejado na vila de Colma, que se tornou uma necrópole chamada de “*Coma*”, onde todos os super-heróis mortos estão enterrados; grande parte deles está lá por causa de *Law*. Assim, sob o comando do super-herói morto-vivo “*The Black Scarab*” [O Escaravelho Negro], os mortos retornaram para se vingar de quem os matou e dominar o mundo dos vivos. Na trama, somos apresentados ao pai de *Marshal Law*, que trabalha como agente funerário em *Coma*; a mãe dele também aparece na história, mas só em balões de diálogo com *Law*. O pai do personagem é um homem extremamente obcecado por seu trabalho e tem como hobby fazer

---

<sup>252</sup> “Indeed, the treatment of heroic violence as morally justified has been an almost inevitable accompaniment of stories of heroic adventure since the epics of Homer. To have a truly splendid hero we must have a man who faces the ultimate challenge of life and death and emerges triumphant. And if the hero becomes involved in violence, his action must be justified in some sense, if only because it is performed by a hero” (Ibid., p.229-230).

esculturas com sobras de corpos que, por algum motivo, não foram sepultadas. A narrativa toda é pautada na luta de *Law* contra os superzumbis, e o ponto alto da primeira edição é quando a falecida namorada dele volta à vida e o convence a se matar para que fiquem juntos.

Na continuação da trama, em *Super Babylon*, descobrimos que *Law* não se matou de verdade, ele deu um tiro não fatal em seu rosto para ludibriar os zumbis e ganhar tempo para matá-los novamente. Nessa segunda edição, o foco da sátira dos autores são os super-heróis mortos-vivos que lutaram na Segunda Guerra Mundial, que tiveram seus corpos embalsamados e preservados em um museu. Mills e O'Neill apresentam esses heróis como grandes racistas, que odeiam japoneses e alemães, e ignoram que a guerra acabou. Devido a isso, eles assassinam um grupo de turistas alemães e japoneses que estavam visitando o museu. Após massacrar grande parte dos heróis com um enorme tanque nazista, *Law* dialoga com o que sobrou de alguns dos heróis, diz o quanto foi inútil a ação deles na Segunda Guerra, descreve-os como “Dom Quixotes lutando contra moinhos de vento” e que foram usados como propaganda para vender títulos e selos de guerra. Um dos heróis argumenta que eles impediram “cientistas malucos” nazistas e japoneses durante a guerra. *Law* diz que eles foram inúteis por não terem impedido que os cientistas americanos desenvolvessem a bomba atômica. O herói se defende dizendo que sua geração combateu espões infiltrados nos EUA; nesse ponto, os autores usam a fala de *Law* para expor algumas críticas à indústria estadunidense e suas relações comerciais com os nazistas:

Por que vocês não foram atrás das famosas corporações americanas que negociavam com o inimigo e que nunca foram levadas à justiça? As empresas de automóveis que forneceram caminhões e blindados aos nazistas durante a guerra [...]. A empresa de petróleo que vendeu o combustível aos nazistas... A companhia de telefone que ajudou a construir foguetes e bombardeiros alemães... Ainda assim, acho que era uma Era de Ouro de certa forma ... Havia todo o ouro que um banqueiro americano estava comprando dos nazistas... Ouro dental... Carimbado “Auschwitz”?... (MILLS; O'NEILL, 1992, p.38, tradução nossa)<sup>253</sup>.

Na sequência, *Law* parte para uma batalha final contra *Black Scarab* e Lynn, que adotou o codinome de *Vindicta* e deseja se vingar de seu ex-namorado porque ele a enganou, fingindo ser outra pessoa. Lynn/*Vindicta* expressa uma grande revolta contra figuras de autoridade – pai, mãe, professores e namorados – que sempre lhe deram ordens e nunca a deixaram aproveitar a vida. Ela e *Black Scarab* planejam lançar um “raio da morte” em toda a cidade, *Law* os impede e extermina quase todos os heróis revividos. No final, três sobreviventes pegam um último galão da substância

---

<sup>253</sup> “Why didn’t you go after the famous American corporations who traded with the enemy and who were never brought to... justice? The car companies who supplied the Nazis with trucks and armoured cars during the war [...]. The petrol company who sold the Nazi fuel... The telephone company who helped build German rockets and bombers... Still, I guess it was a Golden Age in a way... There was all that gold an American banker was buying from the Nazis... Dental gold... Stamped “Auschwitz”?...” (MILLS; O'NEILL, 1992, p.38)

química que traz os mortos de volta, revivem soldados normais que haviam lutado na Segunda Guerra e têm a seguinte conversa:

**Heróis revividos:** Vocês se lembram de nós? Os heróis com superpoderes?

**Soldados revividos:** Nós lembramos.

**Heróis revividos:** Nós levantamos sua moral durante a Guerra! Agora é a vez de vocês nos ajudarem a destruir o super-nazista *Marshal Law*! O que há de errado? Porque estão nos olhando desse jeito?

**Soldados revividos:** Nós lembramos... Como vocês glamourizam a guerra... Fizeram ela parecer muito fácil com sua besteira de “herói”. Vocês nunca mostraram a realidade, as feridas... O sofrimento... As mortes.

**Heróis revividos:** Vocês estão entendendo tudo errado. Nós heróis com dons especiais sempre reconhecemos que temos um grande débito com os soldados normais que deram suas vidas em nome de seu país.

**Soldados revividos:** Eu odeio quando falam que “deram suas vidas pelo seu país...” Eles tiraram nossas vidas, cuzão. (Nisso os soldados atacam os heróis e os devoram) (Ibid., p.47, tradução nossa)<sup>254</sup>.

A última minissérie solo do personagem, *Secret Tribunal*, trata de uma aventura na qual *Law* é convencido pelo comissário McGrand a se unir e liderar um grupo de supervigilantes (que atendem pelo nome de *Secret Tribunal*) numa missão para ajudar jovens super-heróis, que vivem numa estação espacial, a combater uma ameaça alienígena. Esses seres alienígenas são uma clara referência à espécie fictícia chamada de *xenomorfos*, que estrelam a franquia cinematográfica, *Aliens*. O foco da narrativa é mostrar *Law* agindo em equipe, contra sua vontade, para salvar super-heróis. A HQ continua a denunciar as ações inapropriadas dos chamados super-heróis, principalmente os mais jovens que são apresentados como versões de heróis mais velhos ou já mortos por *Law*, como *Public Spirit Jr.*, que, na narrativa, não passa de um adolescente arrogante que assedia e chega a estuprar jovens heroínas que desejam fazer parte de sua equipe. Violência é o principal tema dessa minissérie, as páginas são repletas de cenas de combate entre *Law* e os alienígenas e os outros super-heróis. E há diversas páginas com cenas que sugerem violência sexual ou algum tipo de abuso físico contra mulheres e homens.

Vale destacar que essas HQs carecem do que Pat Mills denomina de “subtextos políticos” [*political subtexts*], que ele costuma colocar em suas obras desde que escrevia para a *2000 AD*. Suas críticas são basicamente as mesmas das outras edições, ou seja, questiona as ações do governo americano e a forma como os super-heróis são usados para difundir uma visão positiva do país. Não há nenhuma ponderação mais profunda ou a presença de um antagonista que exponha os

<sup>254</sup> “*Heróis revividos:* Remember us? The heroes with super powers?/ *Soldados revividos:* We remember./ *Heróis revividos:* We raise your morale during the war! Now it’s your turn to help us by destroying the super-Nazi Marshal Law! What’s wrong? Why are you looking at us like that?/ *Soldados revividos:* We remember... How you glamorized war... Made it look too easy with all your “hero” bullshit. You never shower the reality, the wounds... The suffering... The deaths./ *Heróis revividos:* You’ve got it all wrong. We specially gifted heroes have always acknowledged the great debt we owe to the ordinary G.I.’s who gave their lives for their country./ *Soldados revividos:* I hate it when they say “he gave his lives for his country...” They took our lives asshole!” (Ibid., p.47).

pontos negativos e positivos de *Law* quando colocados em contraste. Alguns críticos de quadrinhos consideram que essas últimas minisséries do personagem apresentam o “nadir”<sup>255</sup> da criatividade de Mills e O’Neill. Uma das razões para essa relativa queda na qualidade das HQs de *Marshal Law* pode ser atribuída a algumas necessidades financeiras dos autores que, para conseguirem manter seu personagem minimamente rentável, tiveram que adaptá-lo para seguir algumas demandas e tendências do mercado de quadrinhos dos anos 1990, que adentrou em um período de crise.

O cientista social Matthew J. Costello, em seu livro “*Secret Identity Crisis*” (2009), afirma que essa crise do mercado de quadrinhos ocorreu no período entre os anos de 1986 e 1996; que ela se deve ao encolhimento e estagnação do crescimento e a euforia produzida pelas vendas no mercado direto do início da década de 80. Por isso, inúmeras editoras independentes entraram em crise, muitas fecharam suas portas na virada da década. As duas grandes editoras passaram por problemas financeiros, porém tinham fundos para permanecer no mercado. Assim, na tentativa de manter seus leitores (adolescentes do sexo masculino, em sua maioria), as grandes editoras investiram em novas narrativas, que tinham uma maior preocupação com o conteúdo estético visual em detrimento dos textos. Nelas também predominavam personagens ainda mais violentos, portando armas de tamanhos desproporcionais, que podem ser entendidas como representações fálicas (figura 4). Nas palavras do pesquisador: “Nessas várias histórias, os super-heróis se tornam mais violentos e menos limitados pelo legalismo em defesa de uma noção de justiça que é menos clara, mas mais desesperada. Reformulando o herói, como vigilante muitas vezes ligado a alguma forma de traição” (COSTELLO, 2009, p.183, tradução nossa)<sup>256</sup>.

Nesse contexto, *Law* tornou-se um pouco mais violento e menos crítico. Essas mudanças foram muito sutis e o personagem já não tinha mais o mesmo carisma de quando foi criado, esses últimos quadrinhos acabaram não gerando um bom retorno financeiro. De acordo com o próprio Mills, em todas as editoras pelas quais o personagem passou, houve algum tipo de decepção financeira devido à baixa quantidade de edições vendidas e com a remuneração, “[...] então fomos para *Dark Horse*. Não ganhamos dinheiro suficiente, nem com os encontros e então tivemos que

---

<sup>255</sup> O blog sobre quadrinhos “*Suggested for Mature Readers*” publicou quatro textos nos quais analisam todas edições do personagem, *Secrete Tribunal* e os encontros de *Law* são discutidos na última parte, disponível em: <https://suggestedformaturereaders.wordpress.com/2013/10/22/the-bile-no-longer-rises-in-my-throat/>

<sup>256</sup> “In these various stories the superheroes become more violent, and less constrained by legalism in defense of a notion of justice that is less clear but more desperate. Recasting the hero as vigilante is often linked to some form of betrayal” (COSTELLO, 2009, p.183).



parar por razões econômicas. Recentemente, vendi os direitos de reprodução para DC” (MILLS, 2013, s/p, tradução nossa)<sup>257</sup>.



**Figura 4.** Exemplos de HQs dos anos 1990 que adotaram as mudanças mencionadas. Acima à esquerda capa da revista *X-Force* n.9 (Marvel Comics, 1992), à direita *Spawn* n.7 (Image Comics, 1993). Abaixo à esquerda versão mais violenta do *Batman* com armadura e armas capa da revista *Detective Comics* n.675 (DC Comics, 1994), e à direita capa de *Marshal Law, Secrete Tribunal* n.2 (Dark Horse Comics, 1994).

<sup>257</sup> “[...] so we then went to Dark Horse. Didn’t make enough money, so did cross-overs and then had to stop for economic reasons. Recently sold the reprint rights to DC” (MILLS, 2013, s/p). Trecho extraído da entrevista que o autor concedeu ao site *Fangoria*.



*Marshal Law* pode ser definido como uma publicação que dialoga com um amplo contexto de mudanças e crises, tanto na indústria de quadrinhos quanto na sociedade estadunidense. Com relação a esse diálogo do personagem com o contexto, no excerto citado anteriormente, Costello indica duas tendências predominantes no período que nos auxiliam a interpretar as HQs de *Marshal Law* e o cenário no qual estavam inseridas. A primeira é a tendência ao vigilantismo – já abordada anteriormente – que, na análise de Costello, representa uma tentativa de expor nas HQs algumas das insatisfações com relação à ausência do poder público em determinadas questões sociais<sup>258</sup>. A segunda, que pode ser entendida como uma motivação para o vigilantismo, é a de “traição”: de acordo com o autor, em meados dos anos 1980 e a partir do fim da Guerra Fria, houve uma mudança na forma como alguns autores de quadrinhos abordavam certos temas políticos. Muitos passaram a expor em suas obras algumas ideias que apontavam para uma tendência que via o governo, ou alguma outra forma de poder, como um traidor, pois não estaria cumprindo com suas obrigações, ou havia uma discordância muito grande entre o discurso político e o que era praticado. Com base nisso, Matthew Costello sugere que no início dos anos 1990, os Estados Unidos estavam passando por mais uma crise, não só econômica, mas também indenitária. Durante o período da Guerra Fria, o país se definiu e se representou em contraste com seu opositor Soviético. Isso permitiu que o governo se concentrasse mais em defender o país de um inimigo externo. Enquanto o governo cuidava da ameaça externa, a população tentava se organizar e viver da melhor maneira possível. Com o gradativo desaparecimento de seu inimigo, os americanos foram deixando a privacidade de seus lares e voltaram a se preocupar com o que o governo havia lhes prometido.

Saindo desse retiro na década de 1980, eles se descobriram traídos e eles mesmos como os traidores. O legado ideológico da Guerra Fria parecia cada vez mais uma perda de identidade nacional que criou um espaço de compromisso político; a polarização partidária e um discurso político cada vez mais acrimonioso entre os neoconservadores e liberais e seus grupos de interesses marcaram o cenário político, obscurecendo as posições centristas da maioria dos americanos (COSTELLO, 2009, p.195)<sup>259</sup>.

Assim, Costello caracteriza o período como um momento de crise e de opiniões polarizadas e extremadas entre os grupos políticos majoritários dos EUA. Além disso, de acordo com o autor,

---

<sup>258</sup> Em seu livro, Costello analisa quadrinhos do Homem de Ferro e do Capitão América e traça as principais mudanças que ocorreram com esses personagens ao longo do período da Guerra Fria. Ele também analisa alguns personagens secundários e relacionadas a esses outros e que representam essa tendência ao vigilantismo; para maiores informações, ler o quinto capítulo “*Betrayal in the Mirror: 1986-1996*” (p.162-194).

<sup>259</sup> “Emerging from that retreat in the 1980s, they had found themselves betrayed and themselves as the betrayers. The ideological legacy of the Cold War seemed increasingly a loss of national identity that had created a space for political compromise; partisan polarization and an increasingly acrimonious political discourse between neo-conservatives and interest-group liberals marred the political landscape, obscuring the centrist positions of most Americans” (Ibid., p.195).

as HQs da *Marvel Comics* que ele pesquisou nesse período (1986-1996) apresentavam narrativas preocupadas em discutir e criticar determinados modelos de patriotismo e de ação social. Um personagem como o Capitão América, patriota representante de ideais liberais, entrou em uma fase de questionamento quanto a seu papel como defensor do governo e, por isso, foi substituído por uma versão mais obediente e com ideais conservadores<sup>260</sup>. Para Costello, as publicações do período tentavam expor algumas das contradições da Guerra Fria e do discurso dos conservadores republicanos, como o perigo da xenofobia e da crescente falta de assistência social, características de período marcado pela ascensão neoliberal nos EUA e também no Reino Unido.

Voltando para *Marshal Law*, com base nos dados apresentados, é possível enquadrar suas HQs nesse contexto de crítica política, social e indenitária do período. Partindo do que foi analisado até aqui, *Law* é um personagem extremamente violento, um ex-combatente modificado geneticamente pelo exército americano, que atua como um policial/vigilante na cidade de *San Futuro*; sua missão é controlar e exterminar outros ex-combatentes que se tornaram um grave problema social. Podemos interpretar que *Law*, ao agir dessa maneira, está traíndo os vínculos de companheirismo e respeito que deveria ter para com seus ex-colegas de combate. Ao mesmo tempo, a traição de *Law*, assim como sua violência, é (são) justificada(s), pois seus antigos companheiros já não estão mais em um estado de sanidade. O personagem também expõe o descaso do governo com os ex-combatentes que, em vez de serem exterminados, deveriam ter o direito a um tratamento psicológico, já que sua insanidade é fruto do trabalho nas forças armadas. Além disso, devido a seu senso particular de justiça e moral, *Law* considera que os outros super-heróis são traidores: *Public Spirit* traiu o Sonho Americano ao se ausentar durante a guerra na Zona; *Matrione/Persecutor* traiu a ideia de uma América justa e que respeita os direitos humanos; *Brennan/Private Eye* traiu a sociedade que ele dizia defender ao usar seu poder financeiro em benefício próprio; e os heróis da Segunda Guerra Mundial traíram os soldados normais e o povo americano ao fechar os olhos para as relações obscuras entre nazistas e empresários, que traíram o país ao negociarem com o inimigo enquanto a guerra se desenrolava. Portanto, as narrativas sugerem que o governo dos Estados Unidos tem enganado seu povo e os super-heróis são ícones usados para manipular a população e justificar as ações violentas do país, que seriam tão “nobres” quanto esses personagens.

Em suas narrativas, Mills e O’Neill denunciam essa autoimagem enganosa, apresentando de forma sarcástica e metafórica as consequências das guerras que os EUA têm travado pelo mundo em nome de seus ideais supostamente democráticos e de uma ideia improvável de que

---

<sup>260</sup> Entre agosto de 1987 e fevereiro de 1989, o Capitão América original, Steve Roger, foi substituído por John Walker, essa trama foi desenvolvida pelo roteirista Mark Gruenwald e analisada por Costello no capítulo cinco do livro já citado.

estariam destinados a transformar o mundo em um local melhor. Um exemplo emblemático dessa crítica está na primeira página da terceira edição da minissérie *Fear and Loathing*, que apresenta o desenho (figura 5) de um avião com a imagem de Jesus Cristo jogando bombas em uma igreja de um povoado da América Latina.



**Figura 5.** A guerra na Zona foi justa, pois Deus estava do lado dos EUA (*Marshal Law*, n. 3, p.3, 1988).

O título do capítulo é “*Superhero Messiah*” [Messias Super-herói] e traz as seguintes inscrições: “*The Zone was a just war. God was on our side*” [A guerra na Zona foi justa. Deus estava do nosso lado]. A imagem é extremamente expressiva, nela os autores conseguiram expor em um único quadro, toda a contradição que percebiam no discurso propagado pelo governo

americano: de que estavam em um combate justo e na ideia de que Deus estaria apoiando essa guerra. Os autores constroem uma imagem que demonstra o quão absurda e falsa é a afirmação de que Deus estaria apoiando o bombardeio a uma igreja.

Os argumentos e críticas que os britânicos tecem estão em consonância com as análises do historiador, Sidney Lens, sobre o que ele denomina “mito da moralidade”. Esse mito é definido pelo autor como uma necessidade que os Estados Unidos têm de encontrar algum tipo de justificativa moral e/ou religiosa para suas ações bélicas. “Dizem-nos que os Estados Unidos sempre tentaram evitar a guerra; quando forçados a seguir a via militar, raramente o fizeram movidos por desejos de ganho ou glória” (LENS, 2006, p.21). Esse mito contribui para a formulação de uma visão de que os EUA só se envolvem em guerras moralmente justas, já que ao longo de sua história eles

[...] têm sido antibelicosos, anti-imperialistas, anticolonialistas [...] De modo geral, de acordo com o mito, os Estados Unidos têm respeitado religiosamente os direitos de outros povos de determinar seus próprios destinos: sempre foram solidários a lutas revolucionárias que buscassem a genuína independência, sempre se abstiveram de intervir nas questões internas de outras nações, grandes ou pequenas, poderosas ou fracas. Mais que qualquer outra grande nação, têm sido guiados por uma desprendida preocupação com os menos afortunados (Ibid.).

Lens segue sua análise afirmando que esse discurso é irreal, essa ideia de que os EUA são um país “benevolente e caridoso” é uma grande mentira. Ele afirma que, ao longo de sua história, o país tem feito exatamente o contrário do que pregam em seu mito: “[...] têm imposto sua vontade sobre inúmeras nações, contra os desejos e interesse delas; têm violado centenas de tratados e acordos; têm cometido crimes de guerra tão chocantes quanto numerosos [...]” (Ibid., p.21-22). O autor também afirma que os americanos acreditam que Deus lhes deu o direito de tomar territórios e se expandirem; e ao fazerem isso, “Não estavam pisoteando outros povos, mas abrindo-lhes novas perspectivas; ser parte dos Estados Unidos era um privilégio, não um jugo” (Ibid., p.23). Como já foi mencionado anteriormente, Mills entende que os super-heróis americanos contribuem para difundir essas falsas ideias sobre os EUA. É evidente que a imagem mencionada e todas as HQs de *Marshal Law* visam desconstruir esse “mito da moralidade” incorporado e difundido por super-heróis que se apresentam como símbolos da benevolência e justiça dos Estados Unidos.

Mills e O’Neill, através de suas narrativas, procuram desmascarar as inúmeras contradições e atos do governo americano que podem ser considerados uma traição dessas ideias míticas sobre o país e sua suposta responsabilidade generosa para com os outros. Eles demonstram que essa traição não é exclusiva do governo, pois os ricos empresários do país também têm praticado atos contraditórios ao longo da segunda metade do século XX. O alvo central da crítica dos britânicos são as intervenções bélicas dos Estados Unidos. Eles descontroem a visão de que a Segunda Guerra

foi uma “guerra boa”, expondo as conhecidas transações comerciais entre americanos e nazistas e a tragédia sem precedentes das bombas atômicas lançadas no Japão. Cutucam a ferida da Guerra do Vietnã, transpondo suas consequências para o contexto das intervenções dos EUA em países como El Salvador, Nicarágua e Granada. Denunciam o apoio a governos ditatoriais no Brasil, Chile, Uruguai, Argentina entre outros, com a desculpa de conter o avanço do comunismo e supostamente espalhar a democracia e o capitalismo pelo mundo. Eles mostram para os próprios americanos o quanto o discurso de seu país é, no mínimo, hipócrita. E apresentam os super-heróis como o símbolo máximo dessa hipocrisia. São ícones que divulgam uma imagem falsa extremamente positiva dos EUA. Exaltam o patriotismo já que a maioria deles usa uniformes que ostentam as cores da bandeira estadunidense. Eles transmitem a ideia de que seu país está protegendo o mundo (reduzido muitas vezes ao espaço de uma grande cidade como Nova York ou a fictícia *Gothan City*) de diversas ameaças, vilões e terroristas com as mais diversas motivações e orientações políticas.

As mensagens transmitidas pelos autores mostram aos leitores de *Marshal Law* um pouco de como os Estados Unidos atuam no mundo, questionam as justificativas morais para a guerra e o uso da violência em outros contextos. Entretanto, parte dos questionamentos e críticas da obra acaba se perdendo devido ao excesso de violência presente nas páginas da HQ, que aumenta ao longo de suas publicações. Para o pesquisador, Darcy Sullivan (1991, p.84), os super-heróis violentos surgiram como uma forma de “celebrar” as ideias conservadoras e a política externa de Reagan e seu sucessor George Bush. Para Sullivan, heróis como *Punisher*, o *x-man Wolverine*, o *Batman* de Miller e outros que agiam de forma violenta celebravam a América do fim dos anos 80 por meio de sua “grosseria e egoísmo”.

O novo super-herói ultraviolento amenizou a tensão entre as imagens positivas e negativas dos leitores da América moderna, dando uma figura heroica com métodos inescrupulosos. Os super-heróis brutos “provaram” pelo exemplo de que uma América brutal ainda era justa. A “verdade, a justiça e a modo americano” de *Superman* tornou-se “Meu Modo”, um credo definido pela ambição, em vez de ideais mais elevados (SULLIVAN, 1991, p. 84-85, tradução nossa)<sup>261</sup>.

O super-herói ultraviolento seria uma representação de um Estados Unidos individualista e que não tem vergonha de impor aos outros suas vontades. Ele tem um grande poder e o usa em seu próprio benefício. *Marshal Law* é evidentemente uma crítica, uma paródia desse tipo de herói. Entretanto, ele não deixa de ser também um herói com esse perfil, suas ações como representante do governo indicam disposição e necessidade de resolver tudo de forma violenta. A crítica é o

---

<sup>261</sup> “The new, ultraviolent superhero eased the tension between readers' positive and negative images of modern America by giving an unambiguous heroic figure unscrupulous method. Brutal super-heroes “proved” by example that a brutal America was still righteous. Superman's “truth, justice, and American way” became “My Way”, a credo defined by the ambition rather than highfalutin' ideals” (SULLIVAN, 1991, p.84-85).

aspecto que os autores procuraram destacar. Porém, toda a obra é permeada por sentimento de pessimismo muito grande, que sugere que eles não tinham nenhuma perspectiva de que a situação que expunham poderia melhorar. As HQs de *Marshal Law* não trazem nenhum tipo de esperança quanto ao futuro. E isso fica evidente no final da sexta edição da minissérie *Fear and Loathing*, quando os autores nos mostram os últimos trechos do artigo de Lynn Evans, enquanto *Law* se despede dela no cemitério:

Conforme o otimismo sobre o futuro dá lugar ao pessimismo, o herói é substituído pelo anti-herói. Entre eles o mais brutal é “*Marshal Law*”. Com cortes de navalha dos dois lados do rosto, dando a impressão de que sua garganta está cortada, seu uniforme parece ter sido deliberadamente feito para ser o oposto do *Public Spirit*. Ele é o Nêmesis do *Public Spirit*. O gêmeo sombrio do herói do sol. Assim como se acredita que Nêmesis extinguiu os dinossauros, então ele trata os “heróis” como se seu tempo já tivesse passado. Ele é uma estrela escura. [...] Só o tempo dirá que tipo de modelo ele será, mas se o passado pertencia ao *Public Spirit*... O futuro pertence a *Marshal Law*... (MILLS; O’NEILL, 1989, p.29, tradução nossa)<sup>262</sup>.

Com base nessa citação, podemos inferir que os autores pretendiam colocar *Law* como um tipo de advertência. Temiam que o mundo sob o domínio dos Estados Unidos se tornasse um local ainda mais violento. Nessa perspectiva, *Marshal Law* representaria a nova fase do heroísmo dos Estados Unidos e de seu imperialismo pós-Guerra Fria, uma figura obscura e violenta que se impõe aos outros e os domina. Ele estaria substituindo *Public Spirit*, um herói mais otimista, porém não menos violento, que servia ao propósito de motivar seu povo a lutar e a ver o lado positivo de tudo, inclusive das guerras. *Law* assume que não há um lado positivo, seu país é uma nação bélica e corrupta, que usa desculpas morais para justificar sua dominação. Ele reconhece os erros que seu país cometeu, mas não deixa de trabalhar para o Estado nacional. Uma atuação totalmente contraditória, um sinal da insanidade do personagem. Aparentemente, o próprio personagem não tem nenhuma esperança quanto a um futuro melhor, segue seu caminho de ódio e vingança, esperando que, com isso, sua jornada termine da forma mais violenta possível.

Até o momento, analisamos duas obras que apresentam protagonistas masculinos em um cenário de caos e conflito constante. No próximo capítulo, analisaremos as HQs da personagem *Martha Washington*, que narram a vida de uma mulher negra em um futuro repleto de caos e conflito similar ao dos personagens, Reuben Flagg e *Marshal Law*. O diferencial dessa obra, além da protagonista, está em uma acentuada mudança na narrativa que progressivamente deixa de ser

---

<sup>262</sup> “As optimism about the future gives way to pessimism, so hero is replaced by anti-hero. Of them all, the most brutal is “*Marshal Law*”. With razor slashes down each cheek, looking as if his throat’s been cut, his costume seems deliberately designed to be the exact opposite of the *Public Spirit*’s. He is the *Public Spirit*’s Nemesis. The sun hero’s dark twin. Just as Nemesis is believed to have caused the extinction of the dinosaurs, so he deals with “heroes” whose time has gone. He is the dark star. [...] Only time will tell what kind of role model he will be, but if the past belongs to the *Public Spirit*... the future belongs to *Marshal Law*...” (MILLS; O’NEILL, 1989, p.29).

uma trama distópica e torna-se uma utopia. As HQs da personagem se inserem no mesmo contexto mercadológico que analisamos, até o momento, e dialogam com algumas questões contextuais do período pós-Guerra Fria. A princípio, ela apresenta temores quanto a esse novo cenário geopolítico e posteriormente idealiza um mundo governado pelos EUA.

## Capítulo 3

### *Martha Washington* e os Estados “Desunidos” da América

#### 3.1 Frank Miller e Dave Gibbons em busca de autonomia

Martha Washington é uma personagem feminina e negra criada pelo roteirista Frank Miller, em parceria com o desenhista Dave Gibbons, ambos nomes muito conhecidos no mercado editorial de quadrinhos devido a seus trabalhos anteriores com personagens da *Marvel* e da *DC Comics*. As HQs de Martha Washington foram publicadas pela *Dark Horse Comics* em forma de minisséries e edições especiais esporádicas, entre os anos de 1990 e 2007.

Frank Miller é provavelmente um dos mais conhecidos e premiados artistas de quadrinhos dos Estados Unidos. Ele nasceu em 1957, na cidade de Olney, em Maryland, é o quinto filho de sete de uma família católica irlandesa<sup>263</sup>. Miller cresceu lendo quadrinhos, assistindo a *westerns* e filmes sobre detetives; desde criança, já apresentava habilidades artísticas e o desejo de trabalhar com quadrinhos. Entre suas principais influências estão os desenhistas de quadrinhos, Jack Kirby<sup>264</sup> e Wallace Wood<sup>265</sup>, e o cineasta Alfred Hitchcock. Em 1976, ele se mudou para Nova York<sup>266</sup>, ficando fisicamente mais próximo dos estúdios das grandes editoras nas quais desejava trabalhar. O ano de 1978 foi muito importante para a carreira de Frank, ano em que seu primeiro trabalho como desenhista profissional foi publicado (junho de 1978), uma adaptação em quadrinhos da série de ficção científica e suspense *The Twilight Zone* [no Brasil foi batizada de Além da Imaginação], porém, Miller não teve seu nome creditado nessa obra. Ao mesmo tempo, ele conseguiu um trabalho na *DC Comics* ilustrando uma HQ sobre a Segunda Guerra Mundial, escrita por Wyatt Gwyon e intitulada “*Deliver Me From D-Day*” para a revista *Weird War Tales* n. 64. E, no final do ano, Frank Miller estava desenhando para a *Marvel Comics*; o primeiro quadrinho dele para a editora foi na revista *John Carter, Warlord of Mars* n.18 (novembro de

---

<sup>263</sup> Informações retiradas da biografia do autor no site *The Famous People*. Disponível em: <<https://www.thefamouspeople.com/profiles/frank-miller-3387.php>> Acesso em: 28/01/2018

<sup>264</sup> Kirby foi um dos grandes artistas de quadrinhos dos EUA, seu talento rendeu-lhe o apelido de “Rei” dos quadrinhos. Durante os anos de 1985 e 1987 foi criada uma premiação com seu nome o “*Kirby Awards*”; Frank Miller ganhou essa premiação entre 1986 e 1987.

<sup>265</sup> Também conhecido como Wally Wood (1927-1981), ganhou reconhecimento por seus trabalhos nas HQs de terror, suspense e humor para a *EC Comics* e para a revista *MAD*. Realizou diversos trabalhos para as duas grandes editoras dos EUA.

<sup>266</sup> Miller viveu em Nova York até 1985, quando mudou-se para Los Angeles em busca de um local mais tranquilo e menos violento para viver. Sobre essa mudança, o autor deu um depoimento em uma entrevista ao *The Comics Journal* n. 101 de agosto de 1985.



1978). Assim, com apenas 21 anos de idade, Frank já estava desenvolvendo pequenos trabalhos artísticos para as duas maiores editoras de quadrinhos dos EUA.

Em maio de 1979, Miller assumiu os desenhos da revista do personagem *Daredevil* [Demolidor] na edição de número 158; na época, a HQ era escrita por Roger McKenzie. As vendas da revista estavam baixas e, com a entrada de Miller, aos poucos, a publicação começou a despontar nas vendas. Porém, os roteiros não estavam agradando aos leitores e nem Miller, que então, convenceu o editor a deixá-lo escrever os roteiros da publicação. Logo, em janeiro de 1981, chegava às bancas de jornal dos EUA a edição 168 de *Daredevil*, escrita e desenhada por Frank Miller, com o apoio do arte-finalista, Klaus Jason. De acordo com Keith Dallas, quando Miller assumiu os roteiros da revista, houve uma “revolução” nas aventuras do personagem.

Frank Miller era um contador de histórias como nenhum outro, e o *Daredevil* se tornou um quadrinho de super-herói como nenhum outro. Acima de tudo, era violento, muito mais violento que os outros quadrinhos vendidos em bancas de jornais no início dos anos 1980. Personagens eram baleados, esfaqueados, empalados, mutilados e completamente espancados. De fato, em uma entrevista do início do ano de 1982 ao *Comics Journal*, Miller afirmou que violência era o tema da obra [...] (DALLAS, 2013, p.29-30, tradução nossa)<sup>267</sup>.

A violência que Miller introduziu nas HQs do personagem foi um dos elementos que motivaram o rápido sucesso das narrativas. Além disso, Frank inovou ao introduzir personagens e tramas mais obscuras inspirados em filmes *noir* e de artes marciais, e tudo isso ocorria no ambiente urbano degradado e poluído da cidade de Nova York. Ele inovou na forma de conduzir as narrativas, usando cada vez menos balões de falas e de pensamentos, e mudando o tradicional narrador em primeira pessoa para um em terceira pessoa onisciente. O sucesso de Miller com o personagem foi lhe garantindo maiores benefícios na editora, como maior autonomia para desenvolver enredos e personagens; e, evidentemente, uma remuneração maior. Além de *Daredevil*, ele também desenhou HQs de outros personagens da *Marvel*, como o Homem-Aranha e o *ex-man Wolverine*. Desse modo, em pouco tempo, Frank Miller se tornou um artista conhecido e cultuado no mundo dos quadrinhos.

No ano de 1983, Miller deixou de trabalhar com o personagem que lhe deu fama e sucesso para investir em uma HQ autoral chamada, “*Ronin*”<sup>268</sup>, publicada em forma de minissérie pela *DC Comics*. Posteriormente, Frank Miller voltou para a revista *Daredevil*, mas agora apenas como

---

<sup>267</sup> “Frank Miller was a storyteller like no other, and Daredevil became a superhero comic book like no other. Foremost, it was violent, far more violent than the other early 1980s newsstand comic books. Characters were shot, stabbed, impaled, maimed and thoroughly bludgeoned. Indeed, in an early 1982 Comics Journal interview, Miller asserted that violence was the book’s theme [...]” (DALLAS, 2013, p.29-30).

<sup>268</sup> *Ronin* foi publicado em seis edições entre julho de 1983 e agosto de 1984. A trama narra as aventuras de um samurai que viaja no tempo, e é uma HQ que mistura samurais, magia e ficção científica, considerado um dos trabalhos mais ousados de Miller, pois apresenta diversas experimentações narrativas e estéticas. Para maiores informações, consultar a página 103 do livro “*American Comic Book Chronicles: The 1980s*” de Keith Dallas.

roteirista; os desenhos das HQs passaram a ser desenvolvidos em parceria com o artista David Mazzucchelli<sup>269</sup>. Além disso, escreveu a minissérie “*Elektra Assassin*”<sup>270</sup>, desenhada por Bill Sienkiewicz e publicada pelo selo de quadrinhos adultos da *Marvel, Epic Comics*. E, no início dos anos 1990, publicou a minissérie “*Daredevil: a man without fear*” [Demolidor: o homem sem medo] em parceria com o desenhista, John Romita Jr. A notoriedade de Miller e sua competência profissional renderam-lhe uma maior mobilidade e liberdade criativa na indústria de quadrinhos. O ápice disso, provavelmente, é a “carta branca” que ele recebeu da *DC Comics* para reformular o personagem *Batman* na minissérie “*The Dark Knight Return*”<sup>271</sup>, que, como foi mencionado no capítulo anterior, é considerada um marco nas narrativas do personagem e na indústria de quadrinhos. Após essa obra de grande sucesso, Frank Miller, em parceria com Dave Mazzucchelli, recontou a origem do personagem entre as edições 404-407 da revista *Batman* (1987), que recebeu o nome de “*Batman: Year One*” [*Batman: Ano Um*].

Nos anos seguintes, ele continuou realizando trabalhos como roteirista e desenhista para as duas grandes editoras e se aventurou no cinema, roteirizando as duas sequências da franquia *Robocop*<sup>272</sup>. Miller também se envolveu em alguns debates com a *DC Comics*, em razão de um projeto da editora para criar um sistema de classificação etária, similar ao que Hollywood<sup>273</sup> usa em seus filmes. Com isso, ficaria mais claro a qual faixa etária se destinavam determinados quadrinhos, principalmente aqueles com temáticas mais adultas e violentas. Para Miller, isso soava como mais uma forma de censura que atingiria diretamente seus trabalhos; ele considerava isso algo desnecessário dentro de uma indústria que já tinha seu próprio código de censura, o *Comics Code Authority*. Este gradativamente estava perdendo sua funcionalidade devido aos trabalhos do próprio Miller e de outros artistas que, ao longo dos anos 1980, trabalhavam com temáticas mais adultas publicados em editoras independentes. Artistas como Alan Moore e Howard Chaykin

---

<sup>269</sup> Os dois trabalharam juntos entre 1984 e 1986, nesse período desenvolveram uma das melhores histórias do personagem denominada “*Born Again*” e publicada nas edições 227-233 da revista *Daredevil* em 1986. No Brasil, essa história recebeu o nome de “A queda de Murdock” e foi publicada e republicada diversas vezes. Grande parte desses trabalhos de Miller com o personagem podem ser encontrados no mercado brasileiro, pois foram republicados recentemente pela editora Panini, que detém os direitos de publicação de personagens da *Marvel* e da *DC Comics* aqui.

<sup>270</sup> Elektra é provavelmente a personagem de maior sucesso criada por Miller durante sua passagem pelas HQs do Demolidor, ela é uma ninja assassina que atua como mercenária. A minissérie mencionada foi publicada em oito edições entre agosto de 1986 e março de 1987, e também é considerada um trabalho com grandes inovações e experimentações narrativas e gráficas.

<sup>271</sup> Foi publicada entre fevereiro e junho de 1986, Miller fez os roteiros e os desenhos, a arte-final ficou a cargo de Klaus Jason e a colorização teve como autora Lynn Varley. Miller fez duas continuações para essa série, *Batman: The Dark Knight Strikes Again* publicada entre 2001 e 2002, e *The Dark Knight III: The Master Race*, publicada entre 2015 e 2017.

<sup>272</sup> Miller escreveu e fez uma breve atuação em *Robocop 2*, de 1990, e também escreveu o roteiro de *Robocop 3*, de 1993.

<sup>273</sup> A indústria de cinema utiliza um código de censura baseado nas letras *G, PG, PG13, R, NC17* e *X*. Nos quadrinhos, a ideia era criar um código de letras semelhantes que indicasse a quem o conteúdo das HQs era destinado.

também manifestaram seu descontentamento com essa iniciativa<sup>274</sup>. Sobre esse assunto de classificação etária nos quadrinhos, Frank Miller fez a seguinte declaração em uma entrevista ao *The Comics Journal*, em 1985:

Eu me oponho a qualquer tipo de sistema de classificação. Não funciona, e seria um desastre para os quadrinhos. Abro meu guia de TV e leio desculpas após desculpas, por qualquer coisa nos filmes que sugerem algo além de um estado de espírito dos desenhos animados das manhãs de sábado. Se alguém cai, um filme obtém classificação para violência, e os pais preguiçosos da América não precisam procurar mais nada. [...] O mais insidioso destruidor de válvulas do entretenimento disponível é o desenho animado das manhãs de sábado, que está ensinando uma geração inteira que nada tem significado algum. Que não há nada para lutar, sem dor e alegria na vida. Além de tudo isso, não há um padrão consistente para a classificação, e nunca poderá ter, dado o tipo de pessoas que os criam (MILLER, 1985, p.66, tradução nossa)<sup>275</sup>.

O excerto nos dá uma amostra das opiniões de Miller, elas sugerem que o autor estava decepcionado com os rumos que os meios de comunicação e a sociedade de seu país estavam tomando. Indicam, da mesma forma, que ele temia que as novas gerações se tornassem desmotivadas em consequência do excesso de entretenimento normatizado que os impedia de perceber as dificuldades da vida e as recompensas quando estas são superadas. Além disso, ele questionava a forma como esse tipo de classificação de conteúdo era desenvolvido. Com relação a violência e sexo contidos em seus quadrinhos, Miller deu a seguinte declaração:

A questão da violência, por si só, é uma besteira. Como é o sexo. Em si mesmos, não são bons nem ruins. Porque vivemos em uma era de estatísticas, em vez de valores, e a política e os meios de comunicação tentam nos reduzir a índices, e as pessoas são demasiadamente preguiçosas para pensar nisso, de alguma forma essa fabricação total foi imposta ao artista, que não lembra que a violência tem um como ou quando e por quê, se esquece que a violência é infligida por alguém que defende sua vida ou vidas de seus entes amados contra uma fera raivosa, a própria violência deve ser considerada má. [...] Os quadrinhos não deveriam ser culpados por terem um alto nível de sexo, ou violência, mas por terem um baixo nível de pensamento, valor responsável, e lógica interna. Eu ficaria encantado de ver algumas boas cenas de sexo nos quadrinhos (Ibid., p.68-69, tradução nossa)<sup>276</sup>.

<sup>274</sup> Apesar das críticas e manifestações de diversos artistas, atualmente, as grandes editoras de quadrinhos – que já não seguem o *Comics Code Authority* – utilizam códigos que indicam aos pais quem deveria ler o conteúdo de seus produtos. O código utiliza as seguintes letras: *E-everyone* [todos]; *T-teen* [adolescentes a partir de 12 anos]; *T+ teen plus* [adolescentes com mais de 15 anos]; *M-mature* [para maiores de 17 anos].

<sup>275</sup> “I oppose any kind of rating system. It doesn’t work, and it would be a disaster for comics. I open up my TV guide and read apology after apology for anything in the movies that hints at anything beyond a Saturday morning cartoon state of mind. If somebody falls down, a movie gets rating for violence, and the lazy parents of America need look no further. [...] The most insidious, valve-destroyer entertainment available is the Saturday morning cartoon, which is teaching an entire generation that nothing means anything. That there’s nothing to fight for, no pain and joy in life. Beyond all that, there’s no consistent standard to the rating, and never can be, given the kind of people who assign them” (MILLER, 1985, p.66). Entrevista publicada na edição 101 do *Comics Journal*, foi conduzida por Kim Thompson.

<sup>276</sup> “Violence, in and of itself, is a bullshit issue. As is sex. In and of themselves, neither is good or evil. Because we live in an age of statistics, instead of values, and politics and media try to reduce us to columns of figures, and people are just too damn lazy to think through it, somehow this total fabrication has been foisted on the artist, that violence never mind how or when or why, nerve mind if the violence is inflicted by someone defending his life or lives of his

Nessa parte da entrevista, Frank Miller deixa claro que acredita que existem momentos em que o uso da violência é necessário e justificável, mas lamenta a existência de uma tendência política e midiática que procura mostrar que a violência é algo intrinsecamente negativo, e que difunde a mesma ideia sobre o sexo. Frank não acha que o problema de suas HQs e de outras é o excesso de violência ou sexo, mas a falta de conteúdos mais reflexivo e coerente com o contexto da trama desenvolvida. Em outras palavras, o autor critica quadrinhos que simplesmente apresentam cenas de violência e sexo descontextualizadas, que não têm uma razão coerente para estarem na narrativa. Mais adiante, na mesma entrevista, Miller diz que a violência que ele apresentava em suas HQs do *Daredevil* era coerente com o contexto de uma história de crime e ação. A violência empregada pelo personagem era justificável e necessária para combater os criminosos da trama. Porém, ele admite que cometeu alguns exageros ao fazer as HQs, mas não se arrepende disso.

Frank Miller é um grande defensor da liberdade criativa dos autores de quadrinhos e criticava abertamente a política de direitos autorais das grandes editoras dos EUA. Para ele, os artistas deveriam ter direito total sobre os personagens e obras que criavam para essas editoras. Apesar de ser um grande defensor de mudanças com relação a isso, Miller não tinha muita esperança quanto a tal possibilidade:

Mas, com relação a questão dos direitos dos criadores, não vou dizer que acho que será resolvido, mas acho que a porta está sendo chutada. E, francamente, estou cansado de tudo isso, estou cansado de negociações, eu realmente sinto que tudo o que eu quero fazer é trabalhar. Gostaria que todas essas coisas fossem resolvidas para sempre (Ibid., p.70, tradução nossa)<sup>277</sup>.

Nos depoimentos, Miller apresenta-se como um artista militante, acredita que quadrinhos poderiam transmitir mensagens de cunho social e moral mais profundos e, por isso, não deveriam se restringir a uma audiência infantil e nem ser limitados por classificações etárias ou censura. É possível identificar nas falas do autor que, no fim dos anos 1980, ele demonstrava um certo cansaço com relação à forma como essas grandes editoras tratavam o seu trabalho e a produção de outros artistas. Isso o levou a procurar formas alternativas de publicar seus quadrinhos e a procurar novos parceiros nessa empreitada. Foi nesse momento de busca que ele estabeleceu uma parceria com o desenhista e roteirista, Dave Gibbons.

---

loved one against some drooling beast, violence itself is to be considered evil. [...] What comics are often guilty of is not a high level of sex, or violence, but of a low level of thought out, responsible value, of internal logic. I'd be delighted to see some good sex scenes in comics" (Ibid., p.68-69).

<sup>277</sup> "But, as far the creators' rights issue, I won't say I think it's been solved, but I think the door's kicked in. And, frankly, I'm little tired of that whole end of it, I'm tired of negotiating, I really feel that all I want to do is work. I kind of wish that all that stuff could be settled for all time" (Ibid., p.70).

Gibbons nasceu em Londres, em 1949, e iniciou sua carreira como desenhista em meados dos anos 1970, realizando diversos trabalhos para publicações independentes e fanzines. Posteriormente, foi empregado pela editora *IPC Comics* e iniciou uma longa carreira profissional como desenhista e diretor artístico da revista *2000 AD*. Nessa publicação, ele criou e ilustrou diversas HQs em parceria com Tom Tully (*Harlem Heroes*, 1977), Pat Mills (*Ro-Busters*, *ABC Warriors*, *Judge Dredd*, 1977-1979), Gerry Finley-Day (*Rogue Trooper*, 1981-1982); Alan Moore (*Ro-Jaws' Robo-Tales* e *Tharg's Future Shocks*, 1980-1982). E, inclusive, desenhou quadrinhos para a *Marvel UK*, subdivisão britânica da editora norte-americana. Nesse período, Gibbons ficou conhecido por seu excelente trabalho na adaptação em quadrinhos do personagem *Doctor Who* (1979-1980)<sup>278</sup>. Sobre essa etapa, o artista deu a seguinte declaração em uma entrevista para o site brasileiro “Universo HQ”:

A *2000 AD* surgiu numa época ideal. Havia toda uma geração de pessoas como eu que cresceram lendo as histórias em quadrinhos feitas nos Estados Unidos e que realmente queria desenhar quadrinhos – e a *2000 AD* foi onde conseguimos nos congregar. Nomes como Brian Bolland, Kevin O’Neill, Mike McMahon; ela foi como um clube para nós todos. Eu nunca fui um grande fã do Dr. Who, mas havia uma boa chance de trabalhar com Pat Mills e John Wagner, que são dois dos meus escritores favoritos e as histórias eram realmente interessantes de se desenhar, porque, além do personagem central, era possível fazer cenários de ficção científica e ideias diferentes a cada semana. Assim, a variedade era bem bacana (GIBBONS, 2009, s/p)<sup>279</sup>.

Apesar de ser um artista reconhecido e requisitado no Reino Unido, Gibbons sempre teve a pretensão de trabalhar para o mercado americano de quadrinhos. A princípio, ele via o mercado americano de quadrinhos como um tipo de “máfia” que só aceitava nativos em seu meio. Porém, ao ler uma HQ americana desenhada pelo artista britânico, Barry Windsor-Smith<sup>280</sup>, Gibbons percebeu que era possível conseguir trabalho nos EUA. De acordo com o autor: “[...] então eu lembro claramente de pensar: pode ser feito. E uma vez que tornou-se uma possibilidade, foi tudo o que eu persegui. Eu provavelmente tinha cerca de 19 ou 20 [anos de idade]” (GIBBONS, 2008, s/p, tradução nossa)<sup>281</sup>. O sonho de Gibbons se tornou realidade, em 1982, quando foi contratado

<sup>278</sup> Informações biográficas retiradas do site do *British Council Literature*. Disponível em: <<https://literature.britishcouncil.org/writer/dave-gibbons>> Acesso em: 03/02/2018.

<sup>279</sup> Entrevista concedida a Sidney Gusman, publicada em 9 de março de 2009. Disponível em: <<http://www.universohq.com/entrevistas/dave-gibbons-o-outro-pai-de-watchmen/>> Acesso em: 03/02/2018.

<sup>280</sup> Artista muito conceituado no mercado estadunidense, fez trabalhos para a *Marvel* e *DC Comics*. É conhecido e reverenciado por seus desenhos na adaptação do personagem “Conan, o Bárbaro” para a *Marvel* entre 1970 e 1973.

<sup>281</sup> Texto original: “[...] so I clearly remember thinking: it can be done. And once it became a possibility that was all I pursued. I was probably about 19 or 20”. Citação extraída da biografia do autor no site do *British Council Literature*, o texto é também uma citação de uma entrevista que Gibbons forneceu à revista *Time* em 2008. Disponível em: <<https://literature.britishcouncil.org/writer/dave-gibbons>> Acesso em: 03/06/2018.

(juntamente com outros talentos do Reino Unido) pelo editor da *DC Comics* Len Wein<sup>282</sup> (1948-2017).

Nos EUA, Gibbons iniciou sua carreira desenhando as HQs do personagem, Lanterna Verde, com o qual trabalhou entre os anos 1983 e 1985, inclusive, ilustrou quadrinhos do *Superman* e *Batman*, entre outros personagens *DC Comics*. Nesse período, restabeleceu sua parceria com o roteirista Alan Moore, que estava desenvolvendo trabalhos para a *DC*. Juntos, criaram a história “*For the man who has everything*”<sup>283</sup> [Para o homem que tem tudo], que é considerada uma das melhores HQs do personagem *Superman*. E, em 1986, lançaram seu trabalho de maior sucesso, “*Watchmen*”, minissérie em 12 edições publicada entre 1986 e 1987. Nessa HQ, Moore e Gibbons trouxeram ao mundo dos super-heróis uma abordagem adulta e, até certo ponto, mais realista, pois expunham as possíveis consequências físicas, psicológicas, sociais e políticas da existência de vigilantes mascarados e de seres com algum tipo de poder sobre-humano. A série foi muito bem recebida pelo público e pela crítica e tornou-se um marco na indústria de quadrinhos<sup>284</sup> e na carreira de seus autores. Quando questionado sobre o impacto dessa HQ em sua vida e carreira, Gibbons deu a seguinte resposta:

[...] *Watchmen* teve um impacto muito benéfico e positivo na minha carreira. Como grande fã de quadrinhos, poder trabalhar em algo que teve esse impacto e que assumiu esta posição dentro do mercado é uma honra enorme e algo de que muito me orgulho. Realmente, os efeitos são todos positivos, não consigo pensar na parte negativa. Talvez uma identificação maciça com esta obra, quero dizer, eu fiz outros trabalhos! Mas, de verdade, estou muito feliz de estar associado a *Watchmen* – não me fez nenhum mal! (2009, s/p)<sup>285</sup>.

Além de desenhar, Dave Gibbons também escreve roteiros para quadrinhos; em 2004, ele escreveu e desenhou “*The Originals*”, publicada pelo selo *Vertigo* da *DC Comics*. Tem escrito roteiros para outras publicações da editora, inclusive, para editoras independentes. Em uma entrevista publicada na revista “*Dark Horse Insider: the world’s greatest comics*” n. 29, Gibbons afirma que gosta de trabalhar em parceria com outros autores, principalmente quando tem a

---

<sup>282</sup> Foi um dos grandes escritores e editores dos quadrinhos americanos. Criou diversos personagens para a *DC Comics*, como *Swamp Thing* (Monstro do Pântano no Brasil). Também trabalhou para a *Marvel Comics*, onde foi cocriador do personagem *Wolverine*. Trabalhou para outras editoras menores, mas foi na *DC Comics* onde ficou mais tempo e consolidou sua reputação como roteirista e editor. Para maiores informações sobre Wein, consultar: <<https://www.nytimes.com/2017/09/11/arts/design/len-wein-influential-comic-book-writer-dies-at-69.html>>

<sup>283</sup> Publicada originalmente em 1985 na revista *Superman Annual* n. 11. Essa HQ faz parte da coletânea “*Superman – o que aconteceu com o homem de aço*”, publicada no Brasil pela editora Panini.

<sup>284</sup> A série ganhou diversos prêmios e periodicamente é reeditada tanto nos EUA quanto no Brasil. E também foi adaptada para o cinema em 2009, com a direção de Zack Snyder. E em 2019 ganhou um série televisiva produzida pelo canal HBO. Para maiores informações sobre *Watchmen*, recomendo a leitura das dissertações de mestrado dos seguintes historiadores: RODRIGUES, Márcio dos Santos. *Representações política da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980*. Belo Horizonte: UFMG, 2011; CZIZEWESKI, Gregori Michel. *O fim está próximo: poder, tensão e nostalgia na visão da Guerra Fria a partir de Watchmen*. Florianópolis: UFSC, 2011.

<sup>285</sup> Disponível em: <<http://www.universohq.com/entrevistas/dave-gibbons-o-outro-pai-de-watchmen/>> Acesso em: 03/02/2018.

oportunidade de colaborar com autores muito bons como, Alan Moore e Frank Miller: “Eu odiaria deixar o roteiro em segundo plano, ou reciprocamente, odiaria deixar a arte em segundo plano” (GIBBONS, 1994, p. 5, tradução nossa)<sup>286</sup>. Portanto, Gibbons é um artista que se preocupa com a qualidade de seus trabalhos; quando desenha, prefere se dedicar exclusivamente a isso e o mesmo vale para quando escreve. Assim, ele valoriza muito as parcerias que faz com outros autores de quadrinhos, pois sempre almeja produzir um trabalho que atenda a seus padrões de qualidade.

A partir dessa breve exposição biográfica, podemos considerar que Frank Miller e Dave Gibbons são dois artistas com uma longa experiência no mercado de quadrinhos. Os trabalhos de ambos tornaram-se marcos para a indústria de quadrinhos dos 1980. Esses dois artistas se conheceram no começo dos anos 1980, quando Miller foi ao Reino Unido participar de uma convenção de artistas e fãs de quadrinhos. Posteriormente, eles se encontraram novamente em 1988 quando Gibbons foi aos Estados Unidos para participar da *San Diego Comic-Con*<sup>287</sup>. De acordo com um texto de Gibbons, publicado na edição encadernada de Martha Washington, foi nesse ano que decidiram criar a personagem.

[...] escapamos para tomar umas cervejas e, se me lembro bem, fomos ao zoológico de San Diego – começamos a conversar seriamente sobre fazer algo juntos. Não consigo me lembrar do caminho que nossa discussão tomou, mas fiquei surpreso ao ler as ideias iniciais de Frank, e me vi familiarizado com uma jovem soldado chamada Martha, que estava em uma missão para evitar que um clone evangélico do Elvis destruísse o resto dos Estados Unidos com armas nucleares de seu complexo de bunkers no deserto do Arizona (GIBBONS, 2017, p.8, tradução nossa)<sup>288</sup>.

Essa versão inicial da HQ não chegou a ser desenvolvida, pois, apesar de ter demonstrado um interesse quase que imediato pela personagem, Gibbons acabou se envolvendo com outros trabalhos e perdeu o interesse pela parceria, por achar que a narrativa poderia tomar um caminho muito obscuro e negativo. Assim, ligou para Miller, disse que desejava abandonar o projeto e explicou suas preocupações. Miller ficou surpreso com essa notícia, porém ouviu os argumentos de seu parceiro e “[...] dentro de meia hora estava sugerindo uma nova direção que poderíamos tomar. Que abordou todas as minhas preocupações com o tom obscuro da obra e me entusiasmou com a ousadia” (Ibid.)<sup>289</sup>.

<sup>286</sup> “I’d hate to let the script down, our conversely I’d hate to let art down” (GIBBONS, 1994, p.5).

<sup>287</sup> É considerada a maior convenção de quadrinhos do mundo e foi criada em 1970; desde então, ocorre anualmente na cidade de San Diego no estado da Califórnia.

<sup>288</sup> “[...] escaping for yet more beers and, if I remember right, a trip to the San Diego Zoo – started to talk more seriously about doing something together. I can’t remember what directions our discussion took but was surprised when, reading Frank’s fragmentary initial outline, I found myself getting acquainted with a young soldier called Martha, who was on a mission to prevent an evangelical Elvis clone nuking the rest of the United States from his bunker complex in Arizona desert” (GIBBONS, 2017, p.8).

<sup>289</sup> “He was naturally taken aback but within a half hour was suggesting a new direction we might take. This addressed all my worries about the dark tone of the book and thrilled me with its boldness” (Ibid.).

Resolvido esse problema inicial, Miller e Gibbons necessitavam de uma editora para publicar sua obra; devido ao sucesso de ambos, se quisessem, poderiam ter publicado sua HQ através de uma das grandes editoras – provavelmente a *DC Comics* com a qual eles tinham laços empregatícios mais recentes –; entretanto, escolheram lançar Martha Washington pela *Dark Horse Comics*. De acordo com uma entrevista de Miller, publicada na versão brasileira da revista *Wizard*, quando questionado sobre motivo por ter escolhido essa editora, ele deu a seguinte resposta: “Tem a ver com as pessoas e a filosofia. [...] eu queria trabalhar com uma editora jovem. Não queria negociar com dinossauros enferrujados e acho que acabou funcionando bem pros [sic.] dois lados” (MILLER, 1996, p.53)<sup>290</sup>. Nesse ponto, vale expor algumas informações sobre a editora *Dark Horse*. Ela foi criada em Milwaukie, Oregon, no ano de 1986, pelo empresário e artista de quadrinhos, Mike Richardson. A princípio, Richardson, aproveitando o crescimento das vendas no mercado direto, abriu uma pequena loja de quadrinhos chamada, *Pegasus Book*. O negócio cresceu rápido e ele proveitou seus lucros para investir em sua própria editora, pois desejava ter um espaço para publicar seus quadrinhos e de outros autores. Como empresário, Richardson percebeu que havia um mercado promissor para editoras independentes<sup>291</sup>. Em uma matéria comemorativa de trinta anos da editora, o desenhista Jacob Pander<sup>292</sup> deu o seguinte depoimento:

Mike Richardson sentiu que o quadrinho independente poderia ser um híbrido entre a *Marvel* e as coisas mais contemporâneas como *Fantagraphics*. É aí que *Dark Horse* realmente preenchia um espaço para autores como nós, que cresceram lendo Homem-Aranha e Homem de Ferro, mas também *Zap* e *Heavy Metal* – combinando o tradicional com o alternativo e encontrando aquele ponto doce que não era estritamente super-heróis ou algo realmente cru (2016, s/p, tradução nossa)<sup>293</sup>.

A proposta da editora era fornecer aos leitores quadrinhos que fossem um meio termo entre as publicações das grandes editoras e, ao mesmo tempo, tivesse a ousadia e irreverência dos chamados quadrinhos *underground*. De fato, a proposta não era muito diferente das de outras editoras independentes surgidas em meados dos anos 1980. Na mesma matéria citada acima, a ex-editora Diana Shutz afirma que, no começo, a *Dark Horse* procurou fornecer aos leitores um material mais adulto e que continha boas histórias. Além disso: “[...] proporcionou uma

<sup>290</sup> Entrevista concedida a Tom Russo e publicada na segunda edição da revista *Wizard* lançada pela editora Globo em setembro de 1996.

<sup>291</sup> Informações retiradas do site da própria editora, disponível em: <<https://www.darkhorse.com/Company/History/>> Acesso em: 06/02/2018

<sup>292</sup> Jacob Pander e seu irmão Arnold são ilustradores e trabalharam para a *Dark Horse* nas séries *Grendel* e *Exquisite Corpse* no início dos anos 1990.

<sup>293</sup> “Mike Richardson sensed that indie comics could be a hybrid between Marvel and the more contemporary stuff like Fantagraphics. That's where Dark Horse really filled a space for creatives like ourselves who grew up reading Spider-Man and Iron Man but also Zap and Heavy Metal – merging the traditional with the alternative and finding that sweet spot that wasn't strictly superheroes or something really raw” (PANDER, 2016, s/p). Disponível em: <<http://www.wweek.com/arts/2016/08/10/dark-horse-comics-secret-origins-as-told-by-the-people-who-were-there-30-years-ago/>> Acesso em: 06/02/2018.



oportunidade para que os autores possuíssem seu próprio trabalho. E embora a *Dark Horse* não fosse a primeira editora a fazer isso, ainda era uma opção relativamente nova para os criadores na época e, politicamente, era algo em que acreditávamos fortemente” (Ibid.)<sup>294</sup>. As primeiras publicações da editora foram as revistas “*Dark Horse Present*”<sup>295</sup> e “*Boris the Bear*”<sup>296</sup>. Nos anos seguintes, a *Dark Horse* foi gradativamente ampliando suas publicações e expandindo sua atuação no mercado de entretenimento. Um dos fatores que levaram a editora ao sucesso foi o investimento em direitos de publicação de franquias cinematográficas de sucesso como *Aliens*, *Predator* [Predador], *Terminator* [Exterminador do Futuro], *Robocop* e *Star Wars*<sup>297</sup>. Ela também investiu na tradução e publicação de quadrinhos japoneses, mangás, como *Lone Wolf and Cub* [Lobo Solitário, no Brasil], de Kazuo Koike, e *Astro Boy*, de Osamu Tezuka, entre outros. E, ao longo dos anos 1990, fizeram acordos com grandes editoras de mangás e trouxeram inúmeras publicações japonesas para os Estados Unidos.

A editora também investiu em produções cinematográficas. Sua primeira inserção em Hollywood foi a adaptação, não muito bem sucedida, do quadrinho *Dr. Giggles* (1992). Posteriormente, em 1994, tiveram um retorno melhor com a adaptação das HQs *The Mask* [O Máskara], filme que foi estrelado pelo comediante Jim Carrey. Entre suas publicações que tiveram adaptações cinematográficas, vale destacar aquelas baseadas em quadrinhos do roteirista e desenhista, Mike Mignola: *Hellboy* (2004), *Hellboy II: The Golden Army* (2008)<sup>298</sup>; e os filmes feitos a partir de quadrinhos de Frank Miller: *Sin City* (2005), *300* (2006), *300: Rise of an Empire* (2014) e *Sin City: A Dame to Kill For* (2014)<sup>299</sup>. Além disso, a casa editorial foi responsável por criar a franquia, *Aliens vs. Predator*, que surgiu nos quadrinhos e depois se tornou uma série

---

<sup>294</sup> “[...] provided an opportunity for creators to own their own work. And though Dark Horse was hardly the first publisher to do that, it was still a relatively new option for creators at the time, and, politically, one that many of us believed in pretty strongly” (Ibid.).

<sup>295</sup> Revista que compilava trabalhos de diversos artistas independentes, que a editora utilizava para oferecer uma prévia do material que pretendia lançar, e também investigar qual personagem tinha condições de ter um maior retorno financeiro caso se tornasse uma série regular.

<sup>296</sup> Quadrinhos satíricos que apresentavam um pequeno urso que interagia com e ridicularizava personagens de filmes, seriados e quadrinhos que faziam sucesso na época. Foram criados por James Dean Smith e Mike Richardson e publicados até 1991. Posteriormente, suas HQs foram retomadas entre 2007 e 2008. Para maiores informações, consultar o site *Comic Vine*: <https://comicvine.gamespot.com/search/?q=boris+the+bear&page=1>

<sup>297</sup> Os direitos de adaptação de *Star Wars*, a princípio, pertenciam à *Marvel Comics*, mas em meados dos anos 1990, a *Dark Horse* os comprou. Atualmente, os direitos de *Star Wars* pertencem à *Disney* e os direitos de publicação retornaram para *Marvel Comics* já que a editora foi comprada pela *Disney* em 2009.

<sup>298</sup> O personagem *Hellboy* foi criado em 1993, trata-se de um demônio que dedica sua vida a combater seres fantásticos e sobrenaturais que ameaçam os seres humanos, diferenciado do diabo na tradição cristã (suporte do Mal). Os dois filmes do personagem foram dirigidos por Guillermo del Toro e contaram com a participação de Mike Mignola na elaboração dos roteiros.

<sup>299</sup> *Sin City* foi criada em 1994, é uma série de quadrinhos na qual Miller narra histórias de personagens envolvidos em crimes e assassinatos, os dois filmes foram dirigidos por Robert Rodriguez e Miller, o cineasta Quentin Tarantino participou da direção do primeiro filme. Já *300* é baseado na HQ de mesmo nome lançada em 1998, e conta a história lendária dos trezentos soldados espartanos da Antiguidade grega que morreram tentando impedir a invasão persa. O primeiro filme foi dirigido por Zack Snyder e o segundo por Noam Murro. A continuação em quadrinhos foi publicada em 2018 pela *Dark Horse*.

cinematográfica, com dois filmes até o momento (2018) lançados, entre 2004 e 2007. O sucesso da *Dark Horse* foi tão grande que ela chegou a ser considerada a terceira maior<sup>300</sup> editora de quadrinhos dos EUA, perdendo apenas para as gigantes do mercado *Marvel* e *DC Comics*.

Na *Dark Horse Comics*, Miller e Gibbons se associaram a outros artistas consagrados dos quadrinhos estadunidenses e criaram o selo “*Legend*”. De acordo com Gibbons (2017), no início dos anos 1990, a editora havia se tornado um tipo de paraíso para artistas veteranos que ansiavam por criar e publicar seus próprios quadrinhos. A forma como Mike Richardson tratava e negociava era bem diferente do habitual nas grandes editoras: “[...] Richardson era muito prestativo e acessível, juntamente com a atenção extra que sua pequena linha de títulos poderia oferecer a cada projeto individual” (2017, p.392, tradução nossa)<sup>301</sup>. Além de Miller e Gibbons, o selo *Legend* contava com a participação dos seguintes autores: Paul Chadwick, John Byrne, Arthur Adams, Mike Mignola, Geof Darrow, Walt Simonson e Mike Allred<sup>302</sup>. Todos esses artistas recebiam um tratamento especial que os fez se sentirem acolhidos e respeitados pela editora, algo que não era sentido nas grandes similares, onde havia uma relação mais impessoal.

Todos esses autores envolvidos no selo tinham em comum o fato de serem pessoas com uma grande experiência no ramo de quadrinhos e gozavam de uma relativa fama em decorrência de seus trabalhos anteriores. Desejavam fazer quadrinhos que abordassem temas diferentes dos que haviam trabalhado no decorrer de suas carreiras. Gibbons afirma que: “[...] nossos gostos se afastaram dos super-heróis extremos para variações mais sutis e peculiares desse tema, geralmente sem capa ou uma identidade secreta” (Ibid.)<sup>303</sup>. Outro fator que estimulou a entrada desses autores na *Dark Horse* foi o desejo de ter maior tranquilidade para desenvolver suas obras, ou melhor, a liberdade de escrever e desenhar dentro de um tempo que consideravam adequado, sem ter que seguir um ritmo de produção predeterminado. Não queriam mais ser pressionados por editores que exigiam prazos mensais de produção e também não desejavam ser punidos se não conseguissem cumprir os prazos. Em 1985, Miller já criticava esse modelo de produção mensal. Em uma entrevista ao *The Comics Journal*, ele afirmava que, de seu ponto de vista, o ritmo de produção mensal das grandes editoras (e de algumas pequenas) era desestimulante para os artistas: “E acho

---

<sup>300</sup> Atualmente, a editora vive um momento de incerteza, pois o mercado de entretenimento dos Estados Unidos está passando por uma modificação caracterizada pelo crescimento do monopólio da *Disney*, que vem adquirindo empresas menores e direitos de publicação de personagens que antes pertenciam à *Dark Horse*. Para maiores informações sobre a história da editora e seu momento atual, recomendo a leitura do artigo “*Dark Horse*: da glória para um futuro incerto” de Sérgio Codespoti, publicado no site Universo HQ. Disponível em: <<http://www.universohq.com/materias/dark-horse-da-gloria-para-um-futuro-incerto/>> Acesso em: 07/02/2018.

<sup>301</sup> “[...] Mike Richardson was very much hands on and accessible, together with extra attention that their smaller lineup of titles would allow each individual project” (GIBBONS, 2017, p.392).

<sup>302</sup> Os artistas citados produziram os seguintes quadrinhos respectivamente: *Concret*, *Next Men*, *Monkeyman* and *O’Brien*, *Hellboy*, *Big Guy* and *Rusty the Boy Robot*, *Robocop* vs. *The Terminator* e *Madman*.

<sup>303</sup> “[...] our tastes had moved away from hardcore superheroics to more subtle and quirky variations on the theme, usually without a cape or a secret identity insight” (Ibid.).

que os artistas de quadrinhos geralmente produzem mais ou menos o dobro do material que é sensato para se manter atual. Eu fiz essa coisa mensal, isso realmente te encoraja a se repetir e a adotar soluções fáceis” (1985, p.68, tradução nossa)<sup>304</sup>. Portanto, Miller acreditava que o ritmo de produção é um problema para a indústria de quadrinhos, já que acaba forçando os artistas a criarem além de suas capacidades, tendo como resultado quadrinhos medianos e profissionais estressados.

Em suma, no final dos anos 1980, Miller e Gibbons eram dois artistas de quadrinhos que tinham um projeto autoral em andamento, mas estavam saturados dos esquemas de produção das grandes companhias, por isso buscavam um meio de publicar seus quadrinhos com maior autonomia. E a *Dark Horse*, na época, era a única editora disposta a fornecer isso aos seus artistas. O resultado foi que o selo *Legend*: “[...] parecia ter uma existência tênue para um selo de quadrinhos mensais. Alguns meses poderiam ter lançamentos de três títulos *Legend*, então nenhum pelos próximos três meses, daí uma edição individual de algum título, e um novo hiato, e assim por diante” (GIBBONS, 2017, p.392, tradução nossa)<sup>305</sup>.

Assim, no caso de Miller e Gibbons e dos outros artistas mencionados, a editora *Dark Horse* forneceu-lhes condições de trabalho melhores que o habitual nas grandes editoras. O grande diferencial da *Dark Horse* era a liberdade criativa e de produção, já que não havia a obrigação de produzir uma certa quantidade de quadrinhos dentro de um determinado tempo. Trabalhando para essa editora, Miller e Gibbons adquiriram uma valiosa oportunidade de controlar, não só as narrativas que criavam, mas o tempo de que dispunham para fazer isso. Vale ressaltar que todos os artistas citados nesta pesquisa – Howard Chaykin, Pat Mills e Kevin O’Neill –, em algum momento de suas carreiras, acabaram publicando algum trabalho autoral pela *Dark Horse*. Dado que demonstra a importância dessa editora no mercado de quadrinhos.

Aproveitando essa liberdade e tais condições de trabalho, os autores publicaram as aventuras de Martha Washington em forma de minisséries e edições especiais, que foram lançadas sem uma periodicidade determinada. A primeira minissérie “*Give me Liberty*” [Dê-me liberdade] foi publicada em quatro partes, entre junho de 1990 e abril de 1991; as duas primeiras saíram em um intervalo de três meses, a terceira demorou quatro meses e a última, depois de cinco meses (posteriormente, foi compilada em um único volume, em 1994). Após essa primeira minissérie, Miller e Gibbons publicaram duas histórias curtas da personagem: “*Collateral Damage*” [Danos Colaterais] (1991), “*State of the Art*” [Estado da Arte] (1993).

---

<sup>304</sup> “Comic-Book people, I think, generally produce about twice the material that’s wise to produce to keep yourself fresh. I’ve done the monthly thing and it really does encourage you to repeat yourself and to rely on weak solutions” (MILLER, 1985, p.68).

<sup>305</sup> “[...] seemed to have something of a tenuous existence as a comic book imprint for monthly comics. Some months there might be three Legend titles out, then none for next three months, then a single issue of some other title, then another gap, and so on” (GIBBONS, 2017, p.392).

A segunda minissérie “*Martha Washington Goes to War*” [Martha Washington Vai à Guerra] foi publicada em cinco partes, entre maio e novembro de 1994, com um intervalo de um ou dois meses entre cada uma (em 1995, a minissérie foi compilada em um único volume). Depois em 1995, publicaram uma edição especial intitulada “*Happy Birthday Martha Washington*” [Feliz Aniversário Martha Washington], que comemora o aniversário da personagem. A edição contém três histórias curtas, as primeiras são versões coloridas das HQs *Collateral Damage* e *State of the Art*; a terceira é inédita e se chama “*Insubordination*” [Insubordinação] (1995); dentro da cronologia da personagem, essas histórias se passam entre os acontecimentos da primeira e segunda minissérie. Em seguida, lançaram outra edição especial chamada “*Martha Washington: Stranded in Space*” [Martha Washington: Abandonada no Espaço], história na qual ela encontra o personagem *Big Guy*. E “*Martha Washington: Attack of Flesh-Eating Monsters*” [Martha Washington: Ataque dos Monstros Comedores de Carne], essas duas histórias são prelúdios para a trama que se desenvolve na terceira minissérie. Durante o ano de 1996, não houve nenhuma publicação da personagem.

Entre dezembro de 1997 e maio de 1998, lançaram a minissérie em três partes “*Martha Washington Saves The World*” [Martha Washington Salva o Mundo] (compilada em um único volume em 1999). Por fim, após nove anos sem publicar nada da personagem, Miller e Gibbons lançaram a edição especial “*Martha Washington Dies*” [Martha Washington Morre], em julho de 2007, último capítulo das aventuras da personagem. Em 2009, todas essas obras foram compiladas numa edição encadernada chamada “*The Life and Times of Martha Washington in the twenty-first century*”<sup>306</sup> [A vida e os tempos de Martha Washington no século vinte e um].

Como o título da compilação indica, as histórias de Martha Washington se passam nos Estados Unidos do século XXI. Elas cobrem o período ficcional de 100 anos, se iniciam ainda no século XX, em 1995, com o nascimento da personagem, e terminam em 2095, ano em que Martha morre. Em uma entrevista de 1994, Frank Miller afirmava que seu objetivo era narrar toda a vida de Martha Washington. Além disso, ele disse que: “Minha esperança para o futuro é publicar uma nova série de Martha Washington todo ano” (MILLER, 1994, p.2, tradução nossa)<sup>307</sup>. Esse projeto não se realizou, um dos motivos foi a necessidade que os autores tinham de realizar trabalhos paralelos, financeiramente mais rentáveis que as HQs da personagem.

Quanto à ideia de narrar toda a vida da personagem, os autores não tinham objetivo de contar de forma detalhada cada dia vivido por Martha, em vez disso eles construíram narrativas

---

<sup>306</sup> Além de Miller e Gibbons todas publicações da personagem contaram com os trabalhos de colorização de Robin Smith, Angus McKie e Alan Craddock.

<sup>307</sup> “My hope in the future is to have a Martha Washington series out every year” (MILLER, 1994, p.2). Entrevista conduzida por Bob Sodaró e foi publicada na revista *Dark Horse Insider: the world’s greatest comics* número 29 em maio de 1994.

que se focam em momentos relevantes da vida da personagem. A primeira minissérie centra-se na infância e na adolescência, dos treze aos dezessete anos de Martha. A segunda, no início da vida adulta da personagem, ela tem por volta de dezenove anos. Na terceira, a personagem tem aproximadamente vinte e três anos e depois disso, há um grande salto de tempo, quando os autores nos apresentam a personagem já idosa, prestes a completar cem anos de vida. A trama das três minisséries da personagem mostra o desenvolvimento pessoal e moral de Martha. Portanto, as HQs de Martha Washington concentram-se em duas pontas de sua vida, juventude e velhice. A última fase foi abordada de forma muito superficial em apenas 17 páginas.

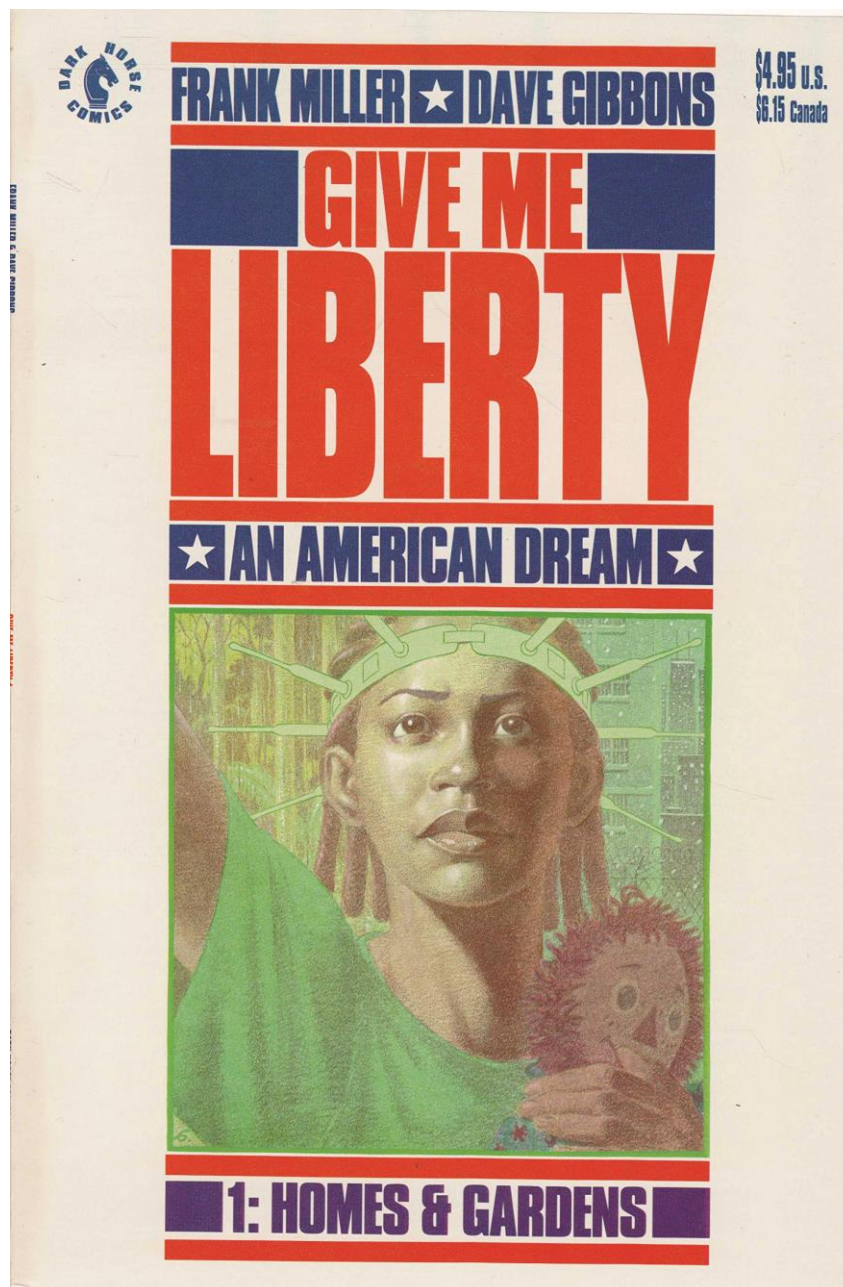
### 3.2 A trajetória ficcional de Martha Washington e dos EUA.

A capa da primeira edição da personagem apresenta o título *Give Me Liberty* e o subtítulo *An American Dream* [Um sonho americano] e uma representação gráfica da protagonista que remete à Estátua da Liberdade (figura 1). A presença das cores da bandeira dos EUA, vermelha, azul e branca, indica um teor patriótico, problematizado por cenas de violência e conflito, além do fato de ser uma heroína negra. A partir do título dessa primeira minissérie e das referências simbólicas, evidencia-se que um dos temas centrais das HQs de Martha Washington é a luta pela liberdade, que, pelo visto, não estava dada.

Outro indício dessa temática é a citação presente na contracapa da primeira edição da minissérie “*I know not what course others may take but – as for me – give liberty or give me death*” [Eu não sei que rumo os outros podem tomar, mas – quanto a mim – me dê liberdade ou me dê a morte]. O excerto é do famoso discurso de Patrick Henry (1736-1799)<sup>308</sup> “*Give me liberty, or give me death!*”, proferido em 1775. A frase expressa uma disposição ao sacrifício e está envolta em inúmeras interpretações míticas sobre o movimento pela independência do que viria a ser os Estados Unidos. A presença dessa referência nas HQs sugere que a personagem apresenta essa mesma disposição para se sacrificar em nome de sua própria liberdade e de seu país. A liberdade, pelo que se observa, ainda não chegara.

---

<sup>308</sup> É um dos chamados “pais fundadores” dos Estados Unidos, teve um papel de destaque nas lutas pela independência e também foi governador do estado da Virginia duas vezes, de 1776 até 1779 e de 1784 até 1786. Para uma análise crítica da atuação de Patrick Henry, recomendo a leitura do capítulo 8 do livro: RAPHAEL, Ray. *Mitos sobre a fundação dos Estados Unidos: a verdadeira História da independência norte-americana*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006. O título em português dá impressão de que se trata de uma obra sensacionalista que se propõe a contar a “verdade” sobre o passado dos EUA; entretanto, é apenas uma obra que discute alguns versões estabelecidas sobre agentes que participaram da independência e expõe contradições que eles apresentavam.



**Figura 1.** Capa da primeira edição apresentando Martha Washington em uma imagem que remete a Estátua da Liberdade. (Martha Washington, 1990, n.1, capa).

O nome da personagem é o mesmo da esposa de George Washington, a primeira primeira-dama<sup>309</sup> do país. Nas entrevistas que Miller concedeu sobre Martha Washington, ele não explica o motivo da escolha do nome, mas podemos presumir que o autor tenha tentado ironizar a referência histórica atribuindo à sua protagonista o nome de uma mulher branca associada à independência dos EUA, mas que, assim como seu marido, utilizava o trabalho de africanos escravizados em suas propriedades, ressignificando, desse modo, o nome da personagem histórica ao associá-lo a uma

<sup>309</sup> Para quem se interessar por uma interpretação enaltecadora e um tanto mitológica sobre o papel da primeira-dama na independência dos EUA e na atuação dela ao lado de George Washington, indico a leitura do livro: BRYAN, Helen. *Martha Washington: First Lady of Liberty*. New York: John Wiley and Sons, 2002.

personagem negra. Por outro lado, dado o conteúdo patriota da obra, é provável que Miller quisesse simplesmente homenagear a primeira-dama, colocando como referência para que as novas gerações possivelmente se interessem pela personagem histórica. Essa última hipótese é mais provável, pois em uma entrevista publicada em 1998, Miller manifesta sua insatisfação com trabalhos historiográficos que estavam destacando o fato de que Thomas Jefferson era um proprietário de escravos (e chegou a ter filhos com uma escravizada chamada, Sarah “Sally” Hemings (1773-1835)). Para o quadrinista, esse tipo de interpretação é negativa já que “[...] anula todas as suas realizações e sua genialidade. Isso é muito injusto, porque foi o pensamento dele entre outros que levou ao fim da escravidão” (MILLER, 1998, p.55, tradução nossa)<sup>310</sup>. Além disso, quando questionado se ele entendia essa tendência como uma tentativa de dar maior complexidade ou de destruir determinada figura histórica, Miller foi taxativo:

Eu acredito que é um desejo destruí-los. Eu acredito que estamos em um momento em que não podemos abraçar, nem temos estômago para tanto, a ideia de que existam seres humanos superiores, indivíduos superiores. Você sabe, estamos em um momento em que as pessoas querem ver espinhas estouradas. Eles não querem ver acne curada. Estou esperando que alguém escreva um livro desagradável sobre Nelson Mandela. Porque geralmente não suportamos ter alguém que nos faça sentir – que alguém era capaz de algo tão bom assim (Ibid., tradução nossa)<sup>311</sup>.

As falas de Miller indicam sua preocupação com a manutenção de uma interpretação da história voltada para a glorificação de indivíduos que se destacaram por ações ou ideias. E lamenta que os heróis de seu país estejam sendo revisitados e interpretados de forma menos heroica e mítica, substituindo isso por uma interpretação que destaca suas contradições e falhas. Ele defende a necessidade de heróis que sirvam como exemplos e estimulem as pessoas a fazerem algo melhor. Miller acredita que personagens ficcionais podem ser usados para ensinar ou inspirar determinadas noções sobre o que é certo ou errado. Mas seu foco principal não é esse, ele deseja construir narrativas que sejam divertidas e que mostrem a evolução de um determinado personagem, para algo que considera melhor. É basicamente isso que ele faz ao longo das HQs de Martha Washington. No entanto, é possível identificar uma contradição nessas ideias do autor, pois ele defende os heróis canônicos de críticas, mas finda apontando tensões e limites de seus heróis, como é o caso de Martha.

---

<sup>310</sup> “[...] cast out all his accomplishments, and his genius. That’s grossly unfair, because it was his thinking among others that led to the end of slavery” (MILLER, 1988, p.55). Entrevista concedida a Chris Brayshaw, publicada na edição 209, *The Comics Journal*, dezembro de 1998.

<sup>311</sup> “I believe it’s a desire to tear them down. I believe we’re in a time we can’t embrace, can’t even stomach for long, the idea of there being superior human beings, superior individuals. You know, we’re in a time where people want to see pimples popped. They don’t want to see acne cured. I’m waiting for somebody to write the nasty book about Nelson Mandela. Because we usually can’t stand to have anyone who makes us feel like – someone was capable of something that good” (Ibid.).

Essa primeira edição é toda voltada para apresentar a personagem; nela, os autores narram parte de sua infância no conjunto habitacional que o governo criou para famílias de negros pobres, chamado de *Cabrini Green* ou só *Green*, localizado na periferia da cidade de Chicago. Na primeira página da HQ, vemos a data 1995 e somos apresentados a Martha, ou melhor, a sua mãe dando à luz a personagem. Na mesma página, vemos outra data, 1996, e a imagem de um homem grisalho escoltado em meio a uma multidão. Esse homem é o novo presidente dos EUA, o autoritário e megalomaniaco, Erwin Rexall – o sobrenome dele pode ser traduzido como “Rei de todos”, pois é a junção da palavra *rex*, rei em latim, e *all*, todos em inglês. Rexall revogou a 22ª emenda e por isso pôde se reeleger diversas vezes, tornando-se um tipo de presidente vitalício dos EUA.

As histórias são narradas pela própria Martha e o cenário em que ela vive é revelado aos poucos para o leitor. De acordo com a personagem: “Papai dizia que o *Green* é uma prisão para gente que não fez nada de errado. O governo chama de bem-estar social, mas meu pai chamava de prisão. Tem arame farpado igual prisão, eles atiram em você se tentar sair. Ninguém sai. Nem quando está morto. Papai nunca saiu do *Green*” (MILLER; GIBBONS, 1994, p.10-11, tradução nossa)<sup>312</sup>. A partir dessa descrição e das imagens apresentadas, fica evidente que o conjunto habitacional é um tipo de campo de concentração construído pelo presidente Rexall para, supostamente, fornecer um espaço digno e seguro para a comunidade negra viver. O local é uma construção completamente fechada, com poucas janelas e vigiado 24 horas por helicópteros e guardas armados, ninguém pode deixar o local. O pai de Martha morreu em 1996, em uma manifestação contra a segregação que ele e seus iguais sofriam no *Green*. Esse “conjunto habitacional” pode ser interpretado como um referência à exclusão e segregação social que a comunidade afrodescendente dos EUA tem sofrido desde o período pós-escravidão. Essa situação só mudou graças à crescente atuação do movimento negro, principalmente a partir dos anos 1950-1960<sup>313</sup>, porém ainda é algo que se faz presente na sociedade,<sup>314</sup> apesar da existência de leis que condenam qualquer tipo de segregação e discriminação racial.

Um dos primeiros objetivos da jovem heroína é se libertar do *Green*. Dentro da instalação, vê-se uma comunidade extremamente carente; as famílias habitam pequenos quartos, onde fazem suas refeições e assistem à TV. Fora desses cubículos, há um ambiente violento dominado por

---

<sup>312</sup> “Dad said the Green’s a prison for people who haven’t done anything wrong. They call it social welfare, but dad calls it a prison. It’s got barbed wire like prison and they shoot you if you try to get out. Nobody ever gets out even when they’re dead. Dad never got out of the Green” (MILLER; GIBBONS, 1994, p.12-13). A numeração das páginas corresponde à da compilação da primeira minissérie lançada em 1994.

<sup>313</sup> Para uma análise geral da atuação e conquistas dos movimento Negro nos EUA recomendo a leitura dos dois primeiros capítulos do livro: WALLENFELDT, Jeff. (org.) *The Black Experience in America: From Civil Rights to the Present*. New York: Rosen Education Service, 2010.

<sup>314</sup> Com relação a segregação racial ainda presente nos EUA e para uma análise de como as comunidades negras sobrevivem e interagem em espaços de segregação, os chamados guetos, consultar o livro: WILSON, David. *Cities and Race, America’s new black ghetto*. New York: Routledge, 2007.



gangues e traficantes de drogas; Martha tem que andar pelas ruas disfarçada de menino para não ser vítima de estupro. Na escola, a jovem demonstra um grande conhecimento de informática, ela consegue hackear facilmente o sistema de avaliação governamental e alterar suas notas; isso chama a atenção de seu professor Donald. Após isso, ambos começam uma amizade. Ele é de fora do *Green* e trabalha lá como voluntário, traz lanches de fora para Martha e conversam sobre informática e outros assuntos. Donald é negro, isso indica que nem toda a população negra da cidade estava reclusa no conjunto habitacional, provavelmente só as famílias mais pobres desse grupo permaneciam ali. O professor alimenta a vontade de liberdade da jovem Martha.

As coisas começam a mudar quando Martha testemunha o assassinato de Donald e, numa reação de medo e raiva, acaba ferindo e matando o assassino, um conhecido matador da máfia local chamado, *Ice Man*. Após esse acontecimento, a personagem fica extremamente apavorada e mergulha num estado de catatonia, permanecendo imóvel por vários dias. Quando retornou desse estado, Martha ouviu dos médicos que a tratavam que, se ela continuasse assim, teriam que levá-la para uma unidade especializada em problemas psiquiátricos (um hospício) fora do *Green*. Ao ouvir isso, ela resolve continuar fingindo que está mentalmente debilitada, pois vê naquilo uma forma de sair de sua atual prisão. Evidentemente, ela tem noção de que será levada para uma outra prisão, mas a personagem considera isso a única forma de se libertar. A moça expressa os seguintes pensamentos: “... fora do *Green*, estou partindo o coração de mamãe agindo como idiota e louca, mas não tem como contar pra ela, não tem como contar pra ela, não tem como contar pra ela... sair do *Green*. Eu vou aguentar qualquer coisa que eles fizerem comigo, eu vou sair” (MILLER; GIBBONS, 1994, p.24, tradução nossa)<sup>315</sup>.

Martha é levada para a ala psiquiátrica de uma *State Correctional Facility* [Instalação Estadual de Correção], onde vive sob efeito de sedativos e dentro de suas limitações, procura ocupar o tempo circulando pelo local. Num desses momentos, ela encontra uma ala onde fazem testes com crianças com poderes telepáticos, ela estabelece contato mental com uma das crianças e a nomeia de Raggedy Ann ou só Raggyann [pode ser traduzido como Ana Retalhinho], nome pelo qual a personagem chamava sua boneca preferida (essa criança com poderes mentais é importante para os acontecimentos futuros da trama). Nesse momento da narrativa, o governo decide que a instituição correcional é por demais dispendiosa e manda fechar todas elas e colocar seus pacientes na rua. Assim, Martha finalmente está livre, mas, desabrigada, passa a viver nas ruas e a mendigar para conseguir comer. Enquanto isso, o governo manda ambulâncias e enfermeiros para, aparentemente, aplicar doses de injeção letal nos ex-pacientes dos hospícios.

---

<sup>315</sup> “...out of the Green, it breaks mom’s heart to see me acting like I’m stupid and crazy, but there’s no way to tell her, no way to tell her, no way to tell her... no way... way to... [...] way out of the Green. Whatever they feed me I’ll get out, I’ll get out” (MILLER; GIBBONS, 1994, p.24).

Martha foge deles e, num acesso de raiva, mata um dos enfermeiros com uma garrafa quebrada, rouba seus cartões de crédito, saca uma grande quantia de dinheiro de um caixa eletrônico e começa a viver escondida em meio à multidão da cidade. Até que encontra um cartaz das forças armadas dos EUA, agora chamadas de *PAX*, a propaganda diz que quem se alistar terá uma oportunidade de recomeçar, eles não fazem perguntas e, além disso, apagam os registros criminais dos voluntários. Assim, tem início a carreira militar da personagem, indicando uma tendência anti-heroica, afinal, ela é uma criminosa empregada a serviço da pátria.

Vale destacar que Miller e Gibbons desenvolveram um método estético diferente para expor o contexto social e político dos EUA ficcional que criaram: ao longo de todas as edições da primeira minissérie, eles quebram a narrativa, inserindo imagens que simulam propagandas, páginas de jornais e revistas (algumas ocupam mais de quatro páginas da HQ) e também imagens de noticiários televisivos que, aos poucos, ajudam o leitor a construir o cenário no qual a personagem circula. Esse recurso só é usado durante a primeira minissérie, nas demais ele é abandonado e as narrativas seguem um ritmo mais linear no que diz respeito a histórias em quadrinhos. Através dessas inserções de outras mídias, ficamos sabendo que a Casa Branca sofreu um atentado cometido por terroristas árabes, no qual o presidente Rexall ficou gravemente ferido e todos os parlamentares que poderiam sucedê-lo estavam na mesma situação ou mortos. O único que não estava no local era o liberal democrata, Howard Johnson Nissen, Secretário da Agricultura, que assume interinamente a presidência e inicia algumas mudanças políticas.

Enquanto isso, Martha, após passar por um breve treinamento militar – que a instruiu a ouvir e seguir ordens e a atirar –, é levada para seu primeiro combate na Amazônia brasileira para evitar o desmatamento da floresta promovido pela *Fat Boy Burger*, uma grande corporação de *fast food*. A empresa controla alguns estados dos EUA e pretende expandir seus negócios e pastos para outras áreas do globo, e a Amazônia é uma região almejada. Logo que chega, ou melhor, cai de paraquedas, literalmente, no campo de batalha, Martha é atacada pelos inimigos e quase morre envenenada por uma arma química. Os quadros e os desenhos transmitem toda a tensão desse momento, vemos soldados morrendo e uma fumaça amarela que preenche todos os quadros enquanto a personagem principal tenta fugir da área contaminada e colocar uma máscara contra gases. Na sequência, Martha se distancia do grupo, senta-se em um tronco de árvore no meio da floresta e começa a chorar. Na página seguinte, ela enxuga as lágrimas e diz a si mesma: “Isso não vai me matar. Eu não vou morrer aqui. Isso não vai me matar” (Ibid., p.49, tradução nossa)<sup>316</sup>. A partir disso, a personagem mergulha em suas tarefas e passa a se dedicar totalmente ao combate e a superar suas limitações. Em pouco tempo, seis meses, suas habilidades de combate lhe garantem

---

<sup>316</sup> “This won’t kill me. I won’t die here. This won’t kill me” (Ibid., p.49).

a patente de sargento e a colocam em um patamar de liderança. Isso acaba incomodando seu superior de batalhão, o tenente Stanford Moretti, que se torna o grande inimigo de Martha nessa primeira minissérie. Moretti é um homem ambicioso e corrupto que está na *PAX* como agente infiltrado da corporação *Fat Boy*. Martha, sem querer, flagra Moretti e outros três soldados incendiando a floresta que deveriam salvar, ela tenta impedi-los. Esse momento é representado por uma luta violenta: ela é alvejada por Moretti, mas continua lutando apenas com uma faca, com a qual mata os soldados que acompanhavam Moretti e o esfaqueia no peito.

Posteriormente, a personagem acorda em um hospital e descobre que Moretti também sobreviveu – ele perdeu um dos pulmões devido ao ferimento –, ambos são considerados heróis de guerra, já que foram os únicos sobreviventes e ninguém testemunhou o ocorrido. Na última página da primeira edição, vemos Moretti ao lado de Martha, que está na cama do hospital, ele explica para ela como sua origem social o ajudou a sobreviver e a ameaça:

Minha família já está providenciando um pulmão de última geração. Logo estarei novo em folha. Minha família tem muito dinheiro. E muito poder. Ninguém vai acreditar em uma crioula de rua que fugiu de um manicômio me acusar de ser qualquer coisa além de um herói de guerra. Então, Washington, vamos aproveitar que somos heróis de guerra. E não faça nenhuma merda comigo (Ibid.; p.56, tradução nossa)<sup>317</sup>.

A partir disso, Martha começa a ser perseguida e ameaçada por Moretti, que foi promovido a capitão, enquanto ela continuou com a patente de sargento. Nesse momento, a narrativa demonstra a existência de uma discriminação social, gênero e racial, deixando claro que o sistema privilegia o homem branco da elite em detrimento da mulher negra pobre. Ao longo da segunda edição, vemos Moretti enviando Martha para missões suicidas e desnecessárias, para se vingar e mostrar seu poder. Os quadrinhos mostram Martha em diversas frentes de batalha, enquanto Moretti aparece em situações de lazer, tomando sol ou jogando tênis. Ele, também, coloca psicopatas nos batalhões que Martha comanda e por isso ela constantemente tem que brigar com alguns de seus subordinados, que tentam violentá-la. Essa situação leva a protagonista a um estado de cansaço e desespero. Ela começa a ter sonhos, nos quais é visitada por uma pantera negra, o animal se torna uma espécie de espírito que acompanha a personagem ao longo da narrativa, um símbolo da força interior dela e uma possível referência ao grupo Panteras Negras, além de evocar os elementos de natureza e selvageria como dimensões de capacidade para a sobrevivência. Um ponto positivo desse momento da narrativa foi o encontro entre Martha e o presidente Nissen – numa ocasião na qual ela e Moretti foram condecorados, ele recebeu a patente de coronel e ela

---

<sup>317</sup> “My family’s got a state-of-the-art lung on its way. I’ll be good as new. My family got a lot of money. A lot of power. Nobody’s going to believe some street nigger out of a nuthouse that I’m anything but a war hero. So let’s both be war heroes Washington. And don’t give any shit” (Ibid., p.56).

continuou sendo sargento –, a jovem guerreira aproveitou para falar sobre o *Green* e o presidente imediatamente destruiu o local e libertou seus moradores. Nesse momento, há um reencontro entre Martha e sua mãe, a moça desenvolveu uma ação a favor de sua comunidade de origem, evidenciando capacidade solidária.

Na sequência, Martha é enviada para uma missão suicida no espaço com a finalidade de combater um grupo separatista de neonazistas gays chamado, *Aryan Thrust* [Essência Ariana], que sequestraram um satélite governamental com poder de fazer ataques com raios laser. Martha reencontra a jovem Raggyann que está presa no satélite, seus poderes mentais são usados para controlar o raio laser. A protagonista derrota os nazistas e foge do satélite que está prestes a se autodestruir, mas quase morre ao reentrar na atmosfera terrestre. Ela acaba caindo em uma reserva indígena e é feita refém pelo chefe da tribo, que pretende negociar sua liberdade em troca de dinheiro e algumas demandas sociais. Enquanto estava como prisioneira na reserva, Martha faz amizade com o índio apache Wasserstein que, posteriormente, se torna namorado e parceiro de combate de Martha em sua luta para reunificar os EUA e derrubar o governo tirano. Nesse ínterim, Moretti se aproxima do presidente Nissen com o objetivo de articular um golpe – tendo em conta que o Estado encontra-se cada vez mais fragmentado devido ao início de diversas guerras separatistas. No decorrer da minissérie, Martha consegue impedir o plano de Moretti, mas como consequência ela acaba restituindo o poder ao presidente Rexall, que devido aos ferimentos que sofreu quando a Casa Branca foi atacada, acabou se tornando um tipo de robô, que tem como única parte humana o cérebro exposto numa redoma de vidro. Assim, a trama da primeira minissérie de Martha Washington se pauta no combate a essa conspiração e na tentativa de transformar os EUA em uma nação unida internamente.

No início da segunda minissérie, a protagonista se apresenta da seguinte maneira: “Meu nome é Martha Washington. Eu sou um soldado. E essa é a Segunda Guerra Civil Americana” (MILLER; GIBBONS, 1995, p.9, tradução nossa)<sup>318</sup>. Nesse trecho é possível perceber o quanto a personagem incorporou sua função, ela não se descreve como mulher ou negra, ela é só um soldado lutando em um guerra para reunificar seu país. Depois de evocar a fundação dos EUA, ela agora lembra o marco da Guerra Civil (fim da escravidão). A trama dessa segunda minissérie é um pouco mais simples, basicamente vemos Martha lutando contra as nações que se separaram da União. Os Estados Unidos de Martha estão divididos em nove nações independentes e com diversas orientações políticas e econômicas. *God's Country* [Nação de Deus]<sup>319</sup>, governada pelo Cirurgião

---

<sup>318</sup> “My name’s Martha Washington. I’m a soldier. This is the Second American Civil War” (MILLER; GIBBONS, 1995, p.9). A página citada corresponde à edição encadernada de *Martha Washington Goes to War*, lançada em 1995.

<sup>319</sup> Ocupa uma área que corresponde aos estados de Washington, Oregon, Dakota do Norte e Idaho.

Geral<sup>320</sup> e os líderes da chamada Nova Iniciativa Calvinista, tem como objetivo eliminar todos os que são considerados impuros e querem um mundo livre de drogas. *The First Sex Confederacy* [Primeira Confederação Sexual]<sup>321</sup>, nação governada por um movimento feminista radical comandado por Amanda Nissen, ex-primeira-dama dos EUA que banuiu de seu território americanos do sexo masculino, assim como a pornografia, o machismo e o casamento. *The East Coast Capitalist Dictorship* [Ditadura Capitalista da Costa Leste] é formada pela cidade de Nova York, que está sob o governo do ditador Edward Beluga e tem problemas internos causados pelas lutas constantes entre os supremacistas brancos e gays do *Aryan Thrust* e os militantes do *Black Supremacist Front*<sup>322</sup> [Frente Supremacista Negra]. *Wonderland* [País das Maravilhas]<sup>323</sup>, nação dominada por animais robóticos que faziam parte de um parque de diversões. *Real America* [América Real]<sup>324</sup>, nação pertencente à corporação *Fat Boy Burgers*, a empresa rompeu com o governo federal em razão da proibição da produção e consumo de carne de gado. *The Mexican Territory* [Território Mexicano] é de onde vem a mão de obra da *Fat Boy* e a empresa tem interesse em anexar o território. *The Lone Star Republic* [República da Estrela Solitária], antigo estado do Texas, governado por Billy Bob Coolant que tem como lema “armas, carne e cervejas para todos”, e são grandes parceiros da *Fat Boy Burgers*. *Florida*, nação isolada econômica e militarmente, que apresenta uma tendência a se unir com Cuba. *The New England Federation* [Federação dos Estados da Nova Inglaterra]<sup>325</sup>, nação militarmente fraca e com uma maior tendência a voltar para União.

Essa divisão extrema gerou um grande caos no território e uma crise sem precedentes, agravada pelo uso indiscriminado de armas químicas e nucleares – como consequência, alguns locais do território se tornaram desertos radiativos habitados por mutantes. Martha e a *PAX* têm a difícil missão de reunificar a nação. Em meio aos combates, Martha acaba investigando o misterioso desaparecimento de cientistas e outras pessoas com habilidades para criar e consertar equipamentos eletrônicos e bélicos. A ausência desses profissionais faz com que grande parte dos equipamentos utilizados pela *PAX* comece a dar defeito e a prejudicar a empreitada bélica contra as nações separatistas. Martha descobre que isso faz parte de uma ação de sabotagem de um grupo de agentes conhecidos como “fantasmas”, que planejam destituir o governo dos EUA por meio de uma sabotagem tecnológica e criar uma utopia global pautada em liberdade, harmonia e alta

---

<sup>320</sup> Nos Estados Unidos, o Cirurgião Geral é um cargo público, e aquele que ocupa essa função deve cuidar da saúde pública do país.

<sup>321</sup> Inclui os estados do Tennessee, Mississipi, Carolina do Norte e do Sul, Geórgia e Alabama.

<sup>322</sup> Esse grupo de supremacistas negros só é mencionado na HQ ele não aparece em nenhuma das minisséries ou edições especiais da personagem.

<sup>323</sup> Corresponde ao estado da Califórnia e parte do território mexicano adjacente.

<sup>324</sup> Formada pelos estados de Utah, Arizona, Colorado e Novo México.

<sup>325</sup> Composta por Maine, Vermont, Massachusetts e New Hampshire.

tecnologia. Wasserstein e Raggedy Ann fazem parte desse projeto. A princípio, esse grupo se torna o grande inimigo que Martha deve subjugar.

Porém, a personagem começa a mudar de ideia quando reencontra Wasserstein e ele mostra o protótipo do mundo que pretendem construir. Os rebeldes vivem em um local que é como um paraíso em meio a uma zona contaminada por radiação, uma grande área verde, com rios limpos e uma monumental estrutura em forma de pirâmide, onde as pessoas residem. A comunidade é formada por cientistas e intelectuais que estão fartos das ações do governo dos EUA e decidiram que já havia passado da hora de assumirem o poder. Wasserstein deixa claro que seu propósito é: “sedição e traição”. Ao ouvir isso, Martha expressa o seguinte pensamento: “Traição, ele diz, como se fosse algo nobre. Isso tudo é realmente maluco” (MILLER; GIBBONS, 1995, p.93, tradução nossa)<sup>326</sup>. Apesar de ter achado o local maravilhoso e concordar com algumas das ideias que os rebeldes defendem, Martha a princípio não estava disposta a trair seu governo ou a aderir à causa desse grupo. Essa postura permanece até o momento em que a *PAX*, usando uma arma que causa terremotos, ataca o local sem motivo algum; matando e ferindo muitos inocentes. Ao contemplar a destruição e os corpos, Martha manifesta o seguinte pensamento:

Foi a *PAX*. Eles mentem e mentem, e matam e matam, não há um fim para isso. Coogan estava certo. Eles transformam tudo em um instrumento de morte. Apenas outra arma. Foi isso que fizeram comigo. Eu sou apenas outra arma. Foi a *PAX*, malditos sejam. Foi a *PAX*. Para o inferno com eles (Ibid., p.112, tradução nossa)<sup>327</sup>.

Nesse momento, Martha toma consciência do que ela é, ou melhor, daquilo em que ela foi transformada, e reconhece que estava lutando do lado errado. A partir disso, Martha assume uma nova identidade:

Eu sou uma traidora agora. E isso não me incomoda nem um pouco. E uma pequena parte de mim me diz que isso deveria me incomodar. Me diz que minha mãe ficaria horrorizada em saber que eu sou uma traidora. Mas isso não me incomoda. E uma voz maior e mais forte dentro de mim está me dizendo que estou fazendo a coisa certa. É maior e mais forte do que qualquer voz que eu já ouvi de qualquer um. Talvez minha mãe concordasse com isso, se estivesse viva. Eu nunca saberei. Mas é a minha voz, e é a única que eu vou seguir a partir de agora (Ibid., p.118, tradução nossa)<sup>328</sup>.

---

<sup>326</sup> “Treason he says, like it’s something noble. This is all really screwy” (MILLER; GIBBONS, 1995, p. 93).

<sup>327</sup> “It was PAX. They lie and lie and kill and kill and there’s no end to it. Coogan was right. They turn everything into just another way to kill. Just another weapon. That’s what they did to me. I’m just another weapon. It was PAX, damn them. It was PAX. To hell with them” (Ibid., p.112).

<sup>328</sup> “I’m a traitor now. And it doesn’t bother me one damn bit. And a little part of me tells me it ought to bother me. It tells me my mom would be horrified to know I’m a traitor. But it doesn’t bother me, whether it should or not. And a bigger stronger voice inside me is telling me I’m doing the right thing. It’s bigger and stronger than any voice I’ve ever heard from anybody else. Maybe my mom would agree with it, if she was alive. I’ll never know. But it’s my voice, and it’s the only one I’m going to follow from now on” (Ibid., p.118).

A protagonista finalmente se libertou da hierarquia militar, ela não deseja mais cumprir ordens, anseia por seguir seus próprios pensamentos e fazer o que considera certo, mesmo que isso a transforme em uma traidora. Ela não deixou de ser uma guerreira, mas agora sua luta tem uma motivação própria. Ela não luta mais por seu país ou povo, agora é movida por um ideal maior, uma utopia. Sua nova meta de vida é criar um mundo melhor, não manter no poder um governo caracterizado como injusto e corrupto. A empreitada revolucionária de Martha e do grupo de rebeldes dá certo, eles assumem o poder nos EUA e dão início a um projeto ambicioso de espalhar suas ideias e seu modo de vida pelo mundo, e, posteriormente, por outros mundos e dimensões, como indica a narrativa da terceira minissérie. Nas últimas páginas dessa minissérie, vemos Martha passando por um processo de aprimoramento físico e educacional em que aprende artes-marciais e tem aulas de gramática, história e filosofia. Isso permite que ela consiga discutir política e filosofia com seu companheiro Wasserstein. A HQ termina com Martha dando a seguinte declaração sobre o mundo que ela pretende construir:

É um trabalho difícil. Não há fim para as pessoas que querem dominar umas às outras. Depois, há a Europa, a Ásia e a África e, pelo que estamos ouvindo, estão em muito pior estado do que a América. Trabalho duro, mas vamos fazer isso. Nós não temos uma bandeira. Nós não temos um nome. Conseguir que essa multidão concorde com qualquer coisa é quase impossível. Tudo o que temos em comum são corações fortes e boas mentes. E um princípio orientador. Liberdade. Uma missão simples: fazer um mundo mais feliz. Fazer um mundo melhor. Eu queria que minha mãe estivesse viva, então eu poderia dizer a ela, tudo se resume a algo. De *Cabrini Green* para a Amazônia, para todos os lugares suados e sangrentos em que lutei, chorei e matei, tudo isso se soma a algo. Estou aqui para fazer a minha parte para fazer um mundo mais feliz. Um mundo melhor (Ibid., p. 137-138 tradução nossa)<sup>329</sup>.

Assim, ao longo dessas duas minisséries, podemos identificar uma grande transformação na personagem, que passou de soldado que cumpria ordens a uma rebelde guiada por ideais utópicos de construção de um mundo considerado melhor. Martha e o grupo ao qual ela pertence embarcaram em um guerra contra o mundo para transformá-lo em um lugar melhor, levar sua visão de liberdade a todos.

Na terceira minissérie, os autores apresentaram o próximo passo do desenvolvimento da sociedade utópica à qual a personagem pertence: a conquista e colonização do espaço. O grande inimigo a ser combatido é a inteligência artificial Vênus, que acredita ser uma entidade divina e

---

<sup>329</sup> “It’s a hard work. There’s no end of people who want to boss each other around. Then there’s Europe and Asia and Africa, and from what we’re hearing, they’re in much worse shape than America is. Hard work, but we’ll do it. We don’t have a flag. We don’t have a name. Getting this crowd to agree on anything it’s just about impossible. All we’ve got in common are strong hearts and good minds. And one guiding principle. Liberty. One simple mission: to make a happier world. To make a better world. I wish my mom were alive so I could tell her, it all adds up to something. From *Cabrini Green* to the Amazon to all the sweaty, bloody places I’ve fought and killed it all adds up to something. I’m here to do my part to make a happier world. A better world” (Ibid., p.137-138).

deseja que todos os seres humanos a adorem e lhe obedeçam. Vênus consegue subjugar facilmente grande parte dos humanos com a instalação de microchips de controle em seus cérebros. Porém, Martha possui uma resistência e determinação que superam a de qualquer outro ser humano. E, após muitos contratemplos, a guerreira consegue desativar Vênus; infelizmente, durante o processo, ela destrói todas as fontes de energia elétrica da Terra e mata milhares de pessoas. Mas ao final, a ordem é reestabelecida e Martha parte para sua nova missão, desbravar o espaço. A terceira minissérie termina com essa mulher negra assumindo uma nova identidade: “Meu nome é Martha Washington. Eu sou uma exploradora” (Ibid., 1999, p.110, tradução nossa)<sup>330</sup>.

A partir dessa descrição das HQs de Martha Washington, percebemos sua trajetória enquanto personagem e heroína. De uma jovem negra pobre e socialmente segregada, para soldado, revolucionária e, por fim, exploradora espacial. Também detectamos a mudança no que ela representa: a princípio fragilidade, insegurança e dependência; posteriormente, Martha foi se construindo como uma mulher forte, confiante e independente.

### 3.3 Quem é Martha Washington e o que ela representa?

Com base na trajetória ficcional de Martha Washington, podemos defini-la como uma representação de personagem feminina forte e independente. Suas ações, ao longo das narrativas, a caracterizam como um guerreira excepcional e com uma grande determinação, que a faz superar todos os obstáculos e inimigos. Entretanto, a personagem apresenta outras características que se relacionam com o espaço que a obra ocupa no mercado de quadrinhos estadunidense de meados dos anos 1980 e 1990 que, inclusive, envolvem as relações que ela estabelece com demandas de representatividade de gênero e raça nas HQs.

De modo geral, é possível afirmar que a indústria de quadrinhos tem sido um espaço midiático no qual as mulheres não têm um grande protagonismo, seja como personagens ou autoras. Isso ocorre devido a uma condição social de machismo há muito estabelecida, além de se tratar de um meio de comunicação voltado para um público essencialmente masculino, que anseia por se ver representado nas HQs<sup>331</sup>. De acordo com as pesquisas de Selma Oliveira (2007) e Mike Madrid (2016), as mulheres nas histórias em quadrinhos são frequentemente estereotipadas e representadas em papéis secundários dependentes de figuras masculinas, seja como esposa, namorada, parceira ou uma dama indefesa que precisa ser resgatada. Essa constatação não significa

---

<sup>330</sup> “My name is Martha Washington. I’m an explorer”. (Ibid., 1999, p.110). A numeração da página corresponde a versão encadernada da minissérie *Martha Washington Saves the World*.

<sup>331</sup> A indústria de quadrinhos estadunidense tem passado por algumas modificações atualmente e aberto cada vez mais espaço para representações de minorias antes excluídas ou estereotipadas em suas publicações.



que esse é o único espaço existente para as mulheres nos quadrinhos, há diversos exemplos de publicações que apresentam heroínas como protagonistas, por exemplo, a personagem Mulher-Maravilha [*Wonder Woman*]<sup>332</sup> que é a mais conhecida e de maior sucesso nesse meio. Contudo, ela pode ser considerada uma gota d'água em um oceano de heróis masculinos, já que de modo geral, poucas personagens femininas conseguiram o mesmo sucesso e longevidade editorial. Ademais, a personagem inaugurou um modelo representativo de heroínas e super-heroínas nos quadrinhos, o chamado “amazonismo”, que de forma geral é uma reinterpretação do antigo mito das guerreiras amazonas, associado com demandas do movimento feminista. A pesquisadora Selma Oliveira, no livro “*Mulher ao quadrado*” (2007), afirma que o amazonismo pode ser caracterizado como: “[...] uma expressão extrema da mulher guerreira que considera o patriarcado, assim como os homens, essencialmente opressivo” (p.121). Esse modelo foi amplamente adotado e modificado na construção de inúmeras super-heroínas.

A historiadora, Jennifer K. Stuller, em seu livro “*Ink-satined Amazons and Cinematic Warriors*” (2010), acrescenta algumas informações relevantes relacionadas ao mito das amazonas e sua apropriação e ressignificação nas histórias em quadrinhos. A autora afirma que na antiga Atenas, as amazonas:

[...] representavam a independência e a bravura femininas, o que era tão emocionante quanto ameaçador para as estruturas sociais estabelecidas. A rejeição amazônica de papéis de gênero apropriados exigiu sua derrota, e como um conto preventivo sobre os perigos da transgressão social, o desafio das amazonas na verdade facilitou sua queda mítica (p.17, tradução nossa)<sup>333</sup>.

Assim, podemos entender o mito das amazonas como uma narrativa incômoda, mas ao mesmo tempo, atraente. De acordo com a autora, essa parte da atração que as personagens guerreiras despertam passou a ser usada nas representações de heroínas nos quadrinhos e no cinema, a partir dos anos 1980. Essa representação foi fortemente influenciada pelo “*backlash*” [pode ser traduzido como reação ou contra-ataque] – termo que autora pegou emprestado da obra

---

<sup>332</sup> Mulher-Maravilha ou *Wonder Woman* foi criada em 1941 pelo psicólogo William Moulton Marston. Suas HQs narram as aventuras de uma guerreira amazona, que decidiu deixar sua comunidade e dedicar-se a proteger o mundo contra diversas ameaças. Ela é considerada a primeira personagem a ressignificar o mito das amazonas nos quadrinhos. Para algumas análises historiográficas sobre a personagem recomendo a leitura das seguintes dissertações: LIMA, Sávio Queiróz. *Vestígios e práticas de discursos feministas nos quadrinhos da Mulher-Maravilha: as ocultas mulheres de Bana-Mighdall*, Niterói/RJ: Universidade Salgado de Oliveira, 2017; e CHACON, Beatriz da Costa Pan. *A mulher e a Mulher-Maravilha: uma questão de história, discurso e poder (1941 a 2002)*. São Paulo: USP, 2010. Chacon também tem um artigo sobre a personagem: “Mulher Maravilha: seu gênero, sua história e o ensino”. In: SILVA, Marcos (org). *Ensino de história e poéticas*. São Paulo: LCTE, 2016 (pp. 83-97).

<sup>333</sup> “[...] represented female independence and bravery, which was as exciting as it was a threat to the established social structures. Amazonian rejection of appropriate gender roles necessitated their defeat, and as a cautionary tale about the dangers of social transgression, Amazon defiance actually facilitated their mythic downfall” (STULLER, 2010, p.17).

homônima<sup>334</sup> da jornalista e militante feminista, Susan Faludi –, que basicamente designa uma série de ações que tinham como objetivo reverter as poucas vitórias, direitos e espaço que o movimento feminista havia duramente conquistado (como maior liberdade sexual, direito a votar e ter as mesmas condições de trabalho que os homens).

Partindo disso, Stuller analisa algumas protagonistas guerreiras no cinema e nos quadrinhos dos anos 1980, como a personagem *Red Sonja*<sup>335</sup>, criada nos anos 70 nos quadrinhos de *Conan*, que posteriormente ganhou um título próprio e uma adaptação cinematográfica. A autora foca sua análise na versão cinematográfica da personagem que ilustra como o *backlash* funciona. *Sonja* é uma guerreira mercenária extremamente habilidosa com a espada, praticamente imbatível, que foi obrigada a se tornar mais violenta e forte que homens para vingar o assassinato de sua família e estupro sofrido na infância. Apesar de ser representada como uma mulher forte e independente, o filme passa a mensagem de que no fundo o que ela deseja é ser conquistada por um guerreiro, um homem mais forte. Nesse caso, a mulher guerreira e independente é representada como um tipo de animal selvagem que precisaria ser domada por um homem. E a representação da personagem não deixa muito claro se ela é uma mulher subversiva ou se só está em dúvida quanto a seu papel na sociedade. Stuller analisa outro estereótipo de mulher forte e guerreira denominado de “*Action Babes*”<sup>336</sup>, ou seja, mulheres fisicamente fortes, perigosas e sensuais em muitos momentos. No cinema dos anos 1980, esse modelo foi representado pelas protagonistas femininas, Sarah Connor (Linda Hamilton) e Ellen Ripley (Sigourney Weaver), respectivamente das franquias *Terminator* (Exterminador do Futuro) e *Aliens*. Para a autora, essas duas personagens indicam uma certa masculinização das ações e do corpo feminino. Apesar disso, o protagonismo delas nos filmes pode ser entendido como uma visão positiva sobre as mulheres.

Alguns críticos elogiaram essas mulheres com armas e atitude por oferecerem uma iconografia simbolicamente transgressora – outros questionaram se personagens poderiam realmente fornecer visões alternativas de feminilidade se apenas seus corpos, e não seus espíritos, mudassem. Seria “*musculinity*”, como Yvonne Tasker chamou de “masculinização do corpo feminino”, verdadeiramente radical? Continuam os debates sobre se as *Action Babes* dos anos 1980 eram ou não “homens travestidos” ou mulheres tornadas masculinas por suas armas e músculos, mas mantido feminino por seus filhos adotivos ou reais. Talvez fossem personagens revolucionários em si, simplesmente porque apresentavam imagens de mulheres que raramente haviam sido vistas antes no cinema americano, fora dos filmes B. “A mudança precisa ser imaginada antes

<sup>334</sup> *Backlash: The Undeclared War Against American Women*, o livro foi publicado originalmente em 1981. Há uma versão em português: FALUDI, Susan. *Backlash: o contra-ataque na guerra não declarada contra as mulheres*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

<sup>335</sup> Criada em 1973 por Roy Thomas e inspirada na literatura de Robert E. Howard, criador de *Conan*. A personagem estreou sua própria revista em 1977, lançada pela *Marvel Comics*. O filme *Red Sonja* estreou em 1985 e foi dirigido por Richard Fleischer; no Brasil, recebeu o título de: *Guerreiros de Fogo!*

<sup>336</sup> Esse modelo também foi utilizado no cinema dos anos 1990, principalmente em produções de baixo orçamento, o site especializado em cinema IMDB fornece uma lista e sinopses de alguns filmes desse gênero. Disponível em: <<https://www.imdb.com/list/ls074106726/>>

que possa começar”, escreveu Gloria Steinem, e embora as imagens de Ellen Ripley e Sarah Connor forneçam muitas contradições a serem abordadas, elas também, como observa McCaughey, fornecem inspiração para visualizar mudanças em como o gênero é percebido e como as mulheres escolhem andar heroicamente no mundo (STULLER, 2010, p.64, tradução nossa)<sup>337</sup>.

Além dessa característica controversa, as mulheres guerreiras no caso específico das histórias em quadrinhos, principalmente nos anos 1990, passaram a ser, gradativamente, representadas de forma hiper-sexualizada. Novas e antigas heroínas ganharam contornos anatomicamente desproporcionais e exagerados. Essas mulheres, em sua maioria, eram desenhadas com corpos repletos de músculos bem definidos, magras (muitas vezes com cinturas extremamente finas), pernas muito longas, seios e nádegas grandes, entre outros atributos estéticos e anatômicos em geral não condizentes com uma mulher do mundo real. Lutavam alguma arte marcial, portavam armas de fogo e armas brancas, como espadas, facas, adagas etc. Além disso, todas essas mulheres combatiam e ainda combatem o crime seminuas, usando maiôs ou biquínis estilo fio-dental. Esse tipo de modelo foi largamente aplicado em diversas personagens femininas. Na *Marvel Comics*, destacam-se personagens como *Psylocke*<sup>338</sup>, integrante dos *X-men*, e a ninja *Elektra*, criada por Frank Miller; na *DC Comics*, a Mulher-Maravilha<sup>339</sup> foi reformulada para se encaixar nesse modelo; e a *Image Comics* (editora iniciante no período) provavelmente foi a empresa que mais usou e abusou desse tipo de representação em personagens como *Fairchild*<sup>340</sup> e *Glory*<sup>341</sup>, entre muitas outras (figura 2).

---

<sup>337</sup> “Some critics have praised these hard-bodied women with guns and attitude as offering a symbolically transgressive iconography—others questioned whether or not the characters could truly provide alternative visions of womanhood if only their bodies, and not their spirits, changed. Was “musculinity,” as Yvonne Tasker called “the masculinization of the female body,” truly radical? Debates continue about whether or not Action Babes of the 1980s were “men-in-drag” or women made masculine by their guns and muscles, but kept feminine by their adopted or actual children. Perhaps they were revolutionary characters in and of themselves, simply because they presented images of women that had rarely been seen before in American cinema, outside of B-movies. “Change has to be envisioned before it can begin,” wrote Gloria Steinem, and though the images of Ellen Ripley and Sarah Connor provide many contradictions to be addressed, they also, as McCaughey notes, provide inspiration for envisioning changes in how gender is perceived and how women choose to walk heroically in the world” (STULLER, 2010, p.64).

<sup>338</sup> *Psylocke* é Elizabeth “Betsy” Braddock, personagem criada em 1976 por Chris Claremont e Herb Trimpe, ela é de origem britânica, porém no início dos anos 90 teve seu corpo original substituído pelo de uma ninja asiática supersexy. Possui poderes mutantes telepáticos.

<sup>339</sup> Desde que foi criada a Mulher-Maravilha passou por diversas modificações; entre os anos de 1994 e 1995, o escritor William Messner-Loebs e o desenhista brasileiro Mike Deodato Jr. introduziram uma nova personagem, Artemis, que substituiu provisoriamente a original.

<sup>340</sup> Caitlin Fairchild é uma personagem criada por Jim Lee, Brandon Choi e J. Scott Campbell, ela fazia parte da equipe *Gen 13*, seus poderes incluíam superforça e resistência a ferimentos.

<sup>341</sup> *Glory* é uma guerreira amazona, é uma versão da Mulher-Maravilha criada pelo desenhista e roteirista Rob Liefeld.



**Figura 2.** Algumas das representações femininas nas HQs do final dos anos 80 e início dos anos 90. De cima para baixo e da esquerda para direita: *Red Sonja*, *Elektra* e *Psylocke* (*Marvel Comics*); “nova” *Mulher-Maravilha* (*DC Comics*), *Fairchild* e *Glory* (*Image Comics*).

Para o pesquisador Mike Madrid (2016, p.287-288), essas mudanças na indústria de quadrinhos dos EUA são ao mesmo tempo positivas e negativas. Positivas, pois demonstram que esse mercado finalmente estava se abrindo, inclusive, consumindo quadrinhos nos quais as personagens femininas eram mais do que donzelas indefesas ou namoradas dependentes de personagens masculinos<sup>342</sup>. Entretanto, o ponto negativo disso é a representação hiper-sexualizada dessas heroínas e guerreiras agressivas e sensuais. As características físicas dessas personagens servem para suprir um tipo de fetiche masculino por mulheres fortes e dominadoras, que às vezes

<sup>342</sup> Isso não significa que não houve quadrinhos estrelados por mulheres. Madrid cataloga e analisa diversas publicações desde a década de 1940 que apresentam mulheres como protagonistas; no entanto, em muitas, constata-se a recorrência dos estereótipos mencionados acima.

remetem a uma tendência sadomasoquista<sup>343</sup>. Madrid também sugere que esse tipo de heroína só surgiu devido a mudanças nos padrões de comportamento sexual iniciados entre as décadas de 60 e 70 e da relativa popularização de revistas de filmes eróticos (pornográficos) nos anos 80. Essas mudanças tornaram aceitável a existência de heroínas sexualmente ativas – em períodos anteriores, essa característica era atribuída às vilãs que existiam para desafiar a moral e castidade dos heróis, daí a denominação de “*bad girls*” [garotas más]. De acordo com Selma Oliveira: “As *bad girls* viraram uma fórmula certa para as editoras venderem novas revistas, cujas protagonistas sejam gostosas e saiam por aí distribuindo golpes marciais, socos e muitos pontapés” (2007, p.122).

Aparentemente, a indústria de quadrinhos encontrou um novo estereótipo feminino para agradar e estimular a imaginação de um público consumidor majoritariamente masculino que estava passando pela puberdade, mesmo que tardiamente. Mike Madrid afirma que: “A ironia de toda a situação era que, finalmente, havia mais títulos do que nunca estrelando mulheres, mas eram tão altamente sexualizados que pareciam anular qualquer de seus poderes” (2016, p.291, tradução nossa)<sup>344</sup>. Em suma, ao hiper-sexualizar essas guerreiras, a indústria de entretenimento encontrou um meio de esvaziar de sentido o discurso sobre independência e protagonismo feminino presente no mito das amazonas. Vale ressaltar que o machismo e o sexismo não eram exclusivos das produções das grandes editoras; estavam presentes nos quadrinhos *undergrounds* dos anos 1960-1970, e nos das editoras independentes dos anos 1980, por exemplo, em *American Flagg*, analisada no primeiro capítulo. Grande parte das narrativas em quadrinhos apresentavam em alguma escala temas sexistas, machistas e eróticos, representando mulheres como objetos sexuais à disposição dos homens. Percebendo isso, várias mulheres decidiram fazer seus próprios quadrinhos, nos quais abordariam temas referentes ao cotidiano, trabalho, sexo etc., tudo de um ponto de vista feminista e feminino. A roteirista e desenhista, Trina Robbins,<sup>345</sup> é uma das grandes referências dos quadrinhos feministas *underground* por sua militância e pela publicação da revista “*It Ain't Me, Babe Comix*”, em 1970.

Essa contextualização ajuda a entender parcialmente o que Martha Washington representa. Além dessas questões de representatividade feminina, ela pode ser inserida em discussões sobre a questão da representação de mulheres negras nos quadrinhos, se a representação de mulheres

---

<sup>343</sup> Quanto a esse fetiche Selma Oliveira cita um editorial da revista *Bad Girls* n.1 no qual o autor faz a seguinte declaração: “Mas nós, machos dominadores, adoramos quando uma genuína sádica *bad girl* põe as mangas de fora e bota pra quebrar. Tudo bem que as vezes machuca, mas é parte do jogo” (p.123).

<sup>344</sup> “The irony of the whole situation was that finally there were more titles than ever starring women, but they were so highly sexualized that it seemed to cancel out any of their power” (Ibid., p.291).

<sup>345</sup> Robbins é autora de diversas HQs e também escreve obras que discutem o papel das mulheres nos quadrinhos, não só como representação, mas também como produtoras dentro desse meio de comunicação. Em 1986 ela foi a primeira mulher a desenhar as aventuras da Mulher-Maravilha. Para informações adicionais sobre a autora e sua luta recomendo a leitura de uma entrevista que ela concedeu a revista *Cult*, disponível em: < <https://revistacult.uol.com.br/home/trina-robbins-madrinha-dos-quadrinhos-underground/>>.

brancas nos quadrinhos envolve, como vimos, uma grande estereotipação e sexualização. Quando se trata de mulheres negras, as representações não são muito diferentes. Porém, as mulheres brancas, desde que existem histórias em quadrinhos (meados do século XIX), tiveram algum tipo de representação, mesmo que de forma negativa. Já as mulheres negras, durante um bom tempo, foram completamente excluídas desses meios de comunicação. De fato, esse tipo de exclusão e estereotipificação não é algo restrito às histórias em quadrinhos, a população negra (independentemente do gênero) foi sistematicamente estigmatizada e marginalizada pelos principais meios de comunicação dos EUA. E essa situação foi mudando aos poucos, devido à mobilização e organização desses grupos excluídos<sup>346</sup>.

De acordo com a pesquisadora, Deborah Elizabeth Whaley (2016, p.16), personagens masculinos negros tem aparecido em papéis secundários esporadicamente nas HQs, desde 1934 com *Lothar* em *Mandrake*<sup>347</sup>; outro exemplo é o personagem *Ebony White* (1940), parceiro do *Spirit*<sup>348</sup>. Posteriormente, surgiram os primeiros protagonistas negros; em 1954, foram publicadas algumas HQs com um personagem chamado *Waku*<sup>349</sup>; em 1965, a *Dell Comics* lançou um personagem chamado *Lobo*<sup>350</sup> e, em 1966, a *Marvel Comics* lançou as HQs do *Black Panther*<sup>351</sup> [Pantera Negra], provavelmente um dos mais conhecidos personagens negros dos quadrinhos. A partir da década de 1970, houve uma maior proliferação de protagonistas negros; de acordo com Whaley, isso ocorreu devido aos movimentos por direitos civis e pelo fenômeno cinematográfico conhecido como *Blaxploitation*, que visava a produzir filmes voltados para o consumo da população negra dos Estados Unidos. Assim, a indústria de quadrinhos percebeu que havia possibilidade de lucrar com esse público e criou-se o que a autora chama de “*Blaxplocomics*”, que “[...] eram compatíveis com esta tendência, e os escritores criaram negros superfortes como *Luke Cage* e *Black Lightning* [Raio Negro], uma mistura de intimidador hiper-sexualizado, bruto e musculoso” (WHALEY, 2016, p. 16, tradução nossa)<sup>352</sup>.

---

<sup>346</sup> Para maiores informações sobre a luta contra preconceitos, representações negativas de negros e latinos nos meios de comunicação (principalmente jornais e TV) estadunidense recomendo a leitura de: GONZÁLEZ, Juan; TORRES, Joseph. *News for all the people: the epic story of race and American media*. New York: Verso, 2011.

<sup>347</sup> Conhecido personagem mágico criado por Lee Falk em 1934, nas HQs *Mandrake* e *Lothar* lutavam lado a lado contra criminosos.

<sup>348</sup> Personagem criado por Will Eisner, *Ebony* é um jovem negro que ajuda o *Spirit* a combater o crime e também tem uma função cômica nas HQs.

<sup>349</sup> *Waku, Prince of the Bantu* era um personagem africano que estrelava suas próprias HQs na revista *Jungle Tales*.

<sup>350</sup> *Lobo* era um cowboy negro que estrelava sua própria revista publicada entre 1965 e 1966.

<sup>351</sup> Criado por Stan Lee e Jack Kirby, teve seu nome inspirado no grupo Panteras Negras, fez sua estreia nas aventuras do Quarteto Fantástico em 1966. Após essa estreia, ele apareceu em diversas outras publicações da editora e a partir de 1973, estreou suas aventuras solo na sexta edição da revista *Jungle Action featuring: The Black Panther*. Em 2018, estreou nos cinemas numa produção que teve um ótimo retorno financeiro.

<sup>352</sup> “Blaxplocomics were compatible with this trend, and writers made Black superspades such as Luke Cage and Black Lightning a mixture of hypersexual bravado, brute, and brawn” (WHALEY, 2016, p.16).



Com relação a essa forma de representação, a pesquisadora Anne Caroline Quiangala afirma que: “O padrão de personagem negro é androcêntrico e inscrito tanto em valores hegemonicamente construídos como positivos, quanto enclausurados em arquétipos coloniais, por exemplo, de uma masculinidade negra exagerada, abismante e temível” (2017, p.50). É nessa onda dos anos 70 que surgem as primeiras heroínas negras como; *Misty Knight* (1975), ex-policial, detetive coadjuvante nas HQs *Heroes for Hire*, *X-men* e *Deathlok*; e *Storm* [Tempestade] dos *X-men* (1975). Essas heroínas negras tinham em comum o fato de serem representadas de forma superficial e de ocuparem funções secundárias, ou como ajudantes de heróis ou membros de pouca expressividade dentro de um grupo cheio de homens com muitos poderes. De acordo com Quiangala, a forma como as personagens negras são representadas nos quadrinhos tem como objetivo “[...] transmitir ininterruptamente mensagens que associam Negras a estereótipos sexuais, exóticos, eróticos e metaforicamente bestiais” (Ibid., p.27).

Além disso, a autora compara a forma como heroínas brancas e negras são representadas. As primeiras não são definidas por sua raça ou etnicidade, mas por modelos de feminilidade que as apresentam como seres indefesos, submissos e que necessitam ser protegidas ou salvas pelos heróis. Já as personagens negras são representadas a partir de estereótipos do período da escravidão que: “[...] atribui força, resistência e indelicadeza às mulheres Negras, diferente de outras construções de racialidade, salientando a supremacia capitalista patriarcal” (Ibid., p.51). A partir disso, Quiangala faz uma breve análise da personagem Martha Washington e afirma que: “A caracterização da mulher Negra como fisicamente forte é uma continuidade da expropriação da feminilidade que impõe um padrão de mulher vitoriana frágil que as mulheres negras, historicamente, como corpo social, não puderam acessar” (Ibid., p.73).

No excerto acima, a autora sugere que a forma como Martha foi representada contribui para manter uma visão estereotipada e preconceituosa sobre as mulheres negras, que seriam vistas como desprovidas de feminilidade, uma característica atribuída às mulheres brancas. Do ponto de vista da autora, por mais que as HQs da personagem contribuam para a divulgação de uma imagem que podemos considerar positiva de uma mulher negra, a publicação acaba incorrendo e reforçando velhos estereótipos racistas e machistas.

Complementando essa ideia, a socióloga Patricia Hill Collins<sup>353</sup> (2016, p.103) afirma que as mulheres negras e as brancas têm sido estereotipadas<sup>354</sup>. Contudo, as mulheres negras seriam as

---

<sup>353</sup> O referido texto foi publicado originalmente em 1986, sua tradução para o português ocorreu apenas em 2016.

<sup>354</sup> Para maiores informações sobre a propagação de estereótipos preconceituosos sobre mulheres negras, latinas e outras minorias nos meios de comunicação dos EUA ver o primeiro capítulo do livro: CHILDS, Erica Chito. *Fade to black and White: inter-racial images in popular culture*. Maryland: Rowman and Littlefield Publisher, 2009.

“mulas” do homem branco e as mulheres brancas os “cachorros”<sup>355</sup>. Essa comparação indica o espaço que essas mulheres têm no mundo patriarcal, umas são o animal de carga usado para o trabalho pesado e as outras o animal de estimação que fica na casa e recebe um tratamento diferenciado, porém ambas compartilham uma situação de desumanização. A autora diz que uma das características das mulheres negras é a “assertividade”, e que esta é considerada a mais perigosa para o *status quo*. E, por isso, é estereotipada como agressividade:

Muitos dos atributos existentes nos estereótipos relacionados a mulheres negras são, em verdade, versões distorcidas de aspectos do comportamento das mulheres negras vistos como os mais ameaçadores ao patriarcado branco (Gilkes, 1981; White, 1985). Por exemplo, mulheres afro-americanas agressivas são ameaçadoras, pois desafiam as definições do patriarcado branco de feminilidade. O ato de ridicularizar mulheres assertivas ao denominá-las de Sapphire<sup>356</sup> reflete o esforço de colocar todas as mulheres em seus devidos lugares. Em seus papéis como figuras centrais na socialização da próxima geração de adultos negros, mães fortes são igualmente ameaçadoras, pois elas contradizem visões patriarcais das relações de poder da família. Ridicularizar mães negras fortes ao rotulá-las de matriarcas (Higginbotham, 1982) reflete um esforço similar de controlar outro aspecto do comportamento de mulheres negras que é especialmente ameaçador ao *status quo* (Ibid., p.104).

Collins afirma que um dos objetivos do feminismo negro<sup>357</sup> é mudar esses estereótipos. Mas isto não é tão simples, a substituição de estereótipos negativos por positivos, pode ser problemática, “[...] caso a função dos estereótipos como mecanismo para controlar imagens permaneça velada” (Ibid., p.103). E complementa essa ideia dizendo que: “Visto por esse prisma, faz pouco sentido, a longo prazo, para as mulheres negras trocarem um conjunto de imagens controladoras por outro, mesmo se, a curto prazo, estereótipos positivos levem a um melhor tratamento” (Ibid.). Para resolver o problema de estereótipos, a autora diz que uma das funções do movimento feminista negro é incentivar a valorização e ressignificação destes. Todavia, deve-se ter cuidado ao fazer isso:

Uma coisa é aconselhar mulheres afro-americanas a resistirem ao estereótipo de Sapphire, alterando o seu comportamento para se tornarem mansas, dóceis e estereotipadamente “femininas”. Outra coisa bastante diferente é aconselhar mulheres negras a abraçarem sua assertividade, a valorizarem sua ousadia, e a continuarem a usar essas qualidades para sobreviverem e transcenderem os ambientes hostis que circunscrevem as vidas de tantas mulheres negras. Ao

<sup>355</sup> Essa comparação ocorre em uma citação que autora faz de uma entrevista de Nancy White concedida a John Gwaltney, para referência completa consultar a obra citada.

<sup>356</sup> “Sapphire foi uma personagem negra famosa do show de rádio Amos ‘n’ Andy da década de 1930, nos Estados Unidos. A personagem era retratada como uma mulher negra brava de difícil convivência”. Essa nota de rodapé faz parte do texto da autora, reproduzo aqui para explicar a referência feita. Para uma análise a respeito da permanência dessa personagem no imaginário sobre mulheres negras recomendo a leitura do artigo: *The Sapphire Caricature* escrito por David Pilgrim. Disponível em: <<https://ferris.edu/HTMLS/news/jimcrow/antiblack/sapphire.htm>>

<sup>357</sup> Sobre o feminismo negro e suas demandas específicas recomendo a leitura do livro: DAVIS, Angela. *Mulheres, cultura e política*. São Paulo: Boitempo, 2017. Para um panorama sobre o movimento feminista negro e questões envolvendo representatividade recomendo a leitura de: hooks, bell. *Black looks: race and representation*. New York: Routledge, 2015; RIBEIRO, Djamilia. *O que é lugar de fala?* Belo Horizonte (MG): Letramento, 2017.



definir e valorizar a assertividade e outras qualidades “não femininas” como atributos necessários e funcionais da condição feminina afro-americana, a autoavaliação das mulheres negras desafia o conteúdo de imagens controladoras externamente definidas (Ibid., p.104).

Com base nisso, cabe determinar se Martha Washington apenas reproduz um estereótipo de mulher negra agressiva, ou se valoriza a assertividade da personagem. Para tentar responder a essa questão, é necessário saber qual era o objetivo dos autores quando criaram a personagem. Em uma entrevista de 1994 na qual Miller e Gibbons foram questionadas sobre o que eles sabiam “sobre ser um negro empobrecido e mulher?”, Miller deu a seguinte resposta:

Coloque Dave nisso também. Dois caras brancos de classe média, escrevendo sobre uma heroína negra e empobrecida. Eu acho que Martha Washington é um ser humano. Se eu não conseguisse escrever um personagem como esse, tudo que eu escreveria seria uma história chata sobre pessoas como eu. Eu escrevi sobre pessoas que podiam voar, a experiência humana é sentida universalmente emoções que nos unem como pessoas. Eu posso imaginar como certas situações são. Acho que seria extremamente intolerante da minha parte dizer ‘Ah, eu não posso escrever esse personagem, ele é negro e eles pensam diferente. Eles experienciam as coisas diferente.’ Tanto quanto, claro, escrever uma mulher, há mistérios ali. Eu não posso rastejar pra dentro da cabeça de uma mulher e ser ela. Eu acho que enquanto há diferenças entre homens e mulheres, ambos são humanos. Ambos sentem vergonha, compaixão, horror e ambos sabem como é superar obstáculos (MILLER, 1994, p.3, tradução nossa)<sup>358</sup>.

Dave Gibbons concorda e complementa a resposta de Miller da seguinte maneira:

Bem Frank veio com a personagem, mas é tudo a mesma coisa para mim. O que tentamos fazer foi criar uma personagem que fazia parte do grupo dos oprimidos, por assim dizer. O heroísmo é, vir de uma posição de, se não de fraqueza, algum tipo de desvantagem, e superá-la. Pode parecer que ser negro seja uma desvantagem, e ser uma mulher negra é ainda mais uma desvantagem. Eu quero dizer que isso é um fato. Obviamente, não deveria ser assim, mas isso é um fato. Na minha opinião, o que faz dela particularmente interessante – ela começou com muitas desvantagens. Além de não ter aspirações exatas, ela começou a se afastar ou até mesmo pensar sobre as desvantagens com as quais ela começou. Ela realmente vive sua vida da melhor maneira que pode, que é um heroísmo de um tipo verdadeiramente heroico (GIBBONS, 1994, p.3, tradução nossa)<sup>359</sup>.

---

<sup>358</sup> “Get Dave in on this too. A couple of middle-class white guys, writing about a black, impoverished heroine. I think Martha Washington is a human being. If I couldn’t attempt to write a character like this, all I would write is rather a boring stories about people like me. I’ve written about people who could fly, Human experience is universally felt emotions that bind us together as people. I can imagine what certain situations are like. I think that it would be extremely bigoted of me to say, ‘oh, I can’t write that character, it’s black and they think different. They experience things different.’ As far as, of course, writing a woman, there are mysteries there. I can’t crawl inside a woman’s head and be her. I think while there are differences between men and women, both are human. Both feel shame, compassion, horror, and both know what it’s like to overcome obstacles” (MILLER, 1994, p.3).

<sup>359</sup> “Well Frank came up with the character, but it’s all the same to me. What we want to do was create a character who was one of the downtrodden, as it were. That’s what heroism is, to come from a position of, if not weakness, of disadvantage anyway, and rise above it. It would seem that to be black is a disadvantage, and to be a black woman is even more of a disadvantage. I mean that is a fact. It obviously shouldn’t be that way, but that’s a fact. In my mind that’s what makes its particularly interesting – that she has started with a lot of disadvantages. Besides that hasn’t exactly got aspirations, but she started daunted or even thinks about the disadvantages that she started with. She really lives her life in the best way she can, which is a heroism of a truthful and more heroic kind” (GIBBONS, 1994, p.3).

As falas dos autores indicam que eles têm um certo conhecimento sobre os tipos de desvantagens que uma mulher negra pode enfrentar, vivendo em um país com altos índices de racismo e machismo. Eles reconhecem que fazem parte de um grupo social privilegiado e, por isso, não são os mais aptos para contar a história de uma mulher negra empobrecida. Entretanto, eles não veem isso como um impedimento para narrar a história dessa personagem com uma origem tão diversa da deles. Assim, entendem a narrativa que criaram como um exercício de se imaginar no lugar do outro; ademais, é uma tentativa de abordar temas de autossuperação e heroísmo que acreditam ser comum a todos os seres humanos. Divulgar esse suposto “denominador comum” humano é o grande objetivo dos autores. Portanto, é possível inferir que não pretendiam, pelo menos não intencionalmente, reproduzir estereótipos preconceituosos. Além disso, na mesma entrevista, Miller diz que:

Eu tenho consciência da falta de personagens femininas nos quadrinhos e queria fazer a minha parte para apresentá-las. Especificamente no caso de Martha, as primeiras ideias que tive, foram que eu queria um herói americano definitivo. Parte do que é essencialmente americano historicamente é ser capaz de vir de baixo e conseguir algo grande. Como nas histórias de Horatio Alger<sup>360</sup>. Então eu reconhecidamente empilhei o baralho todo contra ela de todas as maneiras: empobrecida, negra, feminina. Ela tinha todas as marcas contra ela e a virtude da personagem é que ela não se considera uma vítima (MILLER, 1994, p.3, tradução nossa)<sup>361</sup>.

A declaração do autor atesta sua preocupação com a ausência de personagens femininas nos quadrinhos. E seu comprometimento com um ideal de superação que ele considera essencial para seu país, e que é uma característica do chamado Sonho Americano (já evidente na capa da primeira edição); que basicamente difunde a ideia de que se as pessoas se esforçarem bastante, em algum momento, talvez depois que morrerem, conseguirão superar sua condição de pobreza. Com relação ao fato de não representar Martha como uma vítima, Miller diz que fez isso porque “Acho que a maneira como nosso país está se afogando em autopiedade agora é improdutiva, destrutiva

---

<sup>360</sup> Horatio Alger Jr. (1832-1899) foi um escritor estadunidense conhecido por suas obras infanto-juvenis sobre garotos pobres que conseguiam superar as adversidades da vida e alcançar o sucesso. Suas obras passavam a ideia de que com força de vontade, empenho e trabalho duro seria possível superar condições de pobreza extrema e ascender a classe média. Para maiores informações biográficas consultar o website “*The Horatio Alger Society*” dedicado ao autor e a sua obra: <<https://www.horatioalgersociety.net/index.html>>. Para uma análise do importância de Alger para a construção do Sonho Americano, consultar a tese de: LENTZ, Samantha Marie. *The Narrative of the American Dream: Evaluating the impact of Horatio Alger Jr. on America’s definition of success* (2016), disponível em: <[https://lsa.umich.edu/content/dam/english-assets/migrated/honors\\_files/Lentz%20Samantha.pdf](https://lsa.umich.edu/content/dam/english-assets/migrated/honors_files/Lentz%20Samantha.pdf)>

<sup>361</sup> “I have been acutely aware of the lack of female characters in comics and wanted to do my bit to introduce them. Specifically in the case of Martha, the very first notions I had were that I wanted an ultimately American hero. Part of what is essentially American historically is being able to come from very little and gain a great deal. The Horatio Alger story. So I admittedly stacked the deck against her every which way: impoverished, black, female. She had every mark against her and the virtue of the character is that she doesn’t think of herself as a victim” (MILLER, 1994, p.3).

e meio repugnante. Hoje em dia todo mundo é uma vítima. É incrível” (Ibid.)<sup>362</sup>. Apesar disso, Miller diz que não fez a personagem pensando em transformá-la em um modelo, ele não se responsabiliza e nem procura prever que tipo de identificação seus leitores podem ter com a personagem. Ele deixa claro que:

Minha objeção a modelos reflete minhas crenças pessoais. É isso que estou fazendo. Eu não tenho nenhum interesse em dizer às pessoas como votar, que Deus adorar, nada. Em minhas histórias eu posso apenas refletir minhas próprias crenças, sejam meus personagens heróis ou não. Se houver algum efeito secundário, quando alguém for afetado e tiver vontade de lutar uma boa causa ou algo assim, isso é uma coisa maravilhosa. Mas conscientemente sentar e dizer que você vai instruir as pessoas é contra tudo o que eu acredito, em fantasia e ficção. Na verdade, é um insulto para o leitor. Eu acho que os heróis são uma coisa muito boa. Eu acho que a vida do herói é um protótipo do que uma vida bem dirigida seria. O único lugar que rejeito essa noção de modelo é quando dizem que as fantasias envolvidas são feitas com a intenção de doutrinar. Não é meu trabalho (Ibid.)<sup>363</sup>.

Por mais que Miller afirme que seu objetivo como escritor não é doutrinar ou sugerir a seus leitores que sigam determinadas posições políticas, sociais ou morais, fica evidente que ele sempre pretende passar uma mensagem para seu público. Em uma entrevista posterior, ele deixa claro quais são suas intenções com a personagem: “Com Martha, uma das coisas que eu tentei transmitir é que ela tem, através da série, uma mente cada vez mais disciplinada, a ponto de ser quase sobre-humana. Se você a colocasse na prisão por muito tempo como Mandela, sua reação provavelmente seria similar à dele” (MILLER, 1998, p.53, tradução nossa)<sup>364</sup>. Ao desenvolvê-la dessa forma ele quis evidenciar que Martha é uma mulher capaz de se manter sã independentemente do que ocorra com ela, como indica a comparação que ele faz. É interessante destacar como a personagem foi desenvolvendo sua mente disciplinada: no princípio, ela apenas seguia ordens e no desenrolar da trama, vai adquirindo suas próprias convicções, deixando de ser subordinada. A disciplina militar se mantém nela, porém como um elemento que lhe permite se organizar e fazer o que deseja, não é mais como uma faceta de submissão. Em suma, disciplina nesse caso tem um sentido de autocontrole.

---

<sup>362</sup> “I think the way our country is wallowing in self-pity now is unproductive, destructive, and kind of disgusting. These days everybody is a victim. It’s just amazing” (Ibid.).

<sup>363</sup> “My objection of role models is, it reflects my personal beliefs. That’s what I’m doing. I don’t have any interest in telling people how to vote, what God to worship, nothing. I can only reflect my own beliefs in my stories, whether my characters are heroes or not. If there is some secondary effect, where someone is affected, and feels like fighting a good fight or something, that’s a wonderful thing. But to consciously sit down and say that you’re going to instruct people is against everything I believe in, in fantasy and fiction. In fact, it’s an insult for the reader. I think heroes are a very good thing. I think hero’s life is a prototype of what a well-led life would be. The only place I reject this role-model notion, is in saying that the fantasies involved are done in order to indoctrinate. It’s not my job” (Ibid.).

<sup>364</sup> “With Martha, one of the things I tried to get across is that she has, across the series, an increasingly disciplined mind, to the point where it’s almost superhuman. That, should you put her in prison for a long as Mandela was, her reaction would probably be similar to his” (MILLER, 1998, p.53).

Martha Washington é uma personagem feminina desenvolvida em um contexto de hipersexualização e objetificação de heroínas; entretanto, a personagem não se encaixa exclusivamente nesse modelo, exceto por sua característica de guerreira, ela não pode ser comparada com as Amazonas dos anos 90. Em nenhum momento das HQs, Martha foi representada de forma sexualizada. Há alguns poucos instantes em que ela aparece nua, mas só seus seios ficam explicitamente à mostra, essa exposição é coerente com o contexto narrativo e não apresenta nenhuma conotação de teor explicitamente erótico. No restante das narrativas, Martha é desenhada trajando um uniforme militar que pouco mostra as formas de seu corpo. Além disso, as HQs não apresentam nenhuma referência à prática sexual da personagem, não há cenas de ato sexual entre ela e o namorado, com outros homens ou mulheres. Em *Give Me Liberty*, uma cena indica que ela teve que matar um membro de seu pelotão que tentou violentá-la, entretanto esse momento não é mostrado de forma explícita, é apenas sugerido. De modo geral, Martha é representada de forma não sexualizada, mas isso não quer dizer que ela seja desprovida de desejos, ela simplesmente é uma mulher interessada em outras coisas, principalmente, em superar seus limites.

Outro ponto relevante da narrativa é a forma como Miller e Gibbons constroem a relação entre gêneros. A princípio, Martha é uma personagem que não possui uma total independência da figura masculina. Essa independência é conquistada ao longo das narrativas. Em primeiro lugar, ela é uma mulher que luta por sua própria liberdade. Ao fugir do *Green* e entrar para o exército, Martha consegue se libertar parcialmente. Porém essa liberdade não é plena, está presa à hierarquia militar e ao universo da guerra, no qual há uma predominância masculina, evidenciada pelos privilégios concedidos ao personagem Moretti. Ela tem que provar constantemente que é digna de estar naquele espaço. Ao final da terceira minissérie, quando Martha parte para uma longa missão de exploração espacial, subentende-se que ela finalmente está livre. Livre para agir da maneira que achar melhor, seus limites agora são os do universo, ou seja o infinito. Martha, assim como a personagem *Red Sonja*, é representada como uma guerreira extremamente habilidosa que sempre derrota seus adversários; entretanto, em nenhum momento das narrativas ela demonstrou o desejo de ser dominada por algum dos homens com quem interage.

Com relação a Moretti, seu principal antagonista masculino, ela acaba se submetendo a chantagens dele. Porém, fica claro que Martha só aceita essa condição de submissão por não ter outra saída. Sua situação de mulher negra e ex-criminosa a coloca em uma posição complicada. A princípio, ela não tem poder para revidar ou escapar daquela relação de dominação. Mas ao final, ela consegue organizar um plano de vingança no qual prova que Moretti é um traidor da pátria. O desfecho da disputa entre Martha e esse homem é muito interessante. Moretti foi preso e aguardava o momento em que seria executado, Martha vai visitá-lo na prisão e conta a história de um amigo

dela que também foi condenado à morte e que pediu seu cinto de couro para se suicidar. A guerreira oferece seu cinto a Moretti. Ele começa a chorar e pede que Martha fique com ele enquanto se mata. Ela fica na cela e contempla a morte de seu adversário (figura 3).



**Figura 3.** Martha Washington contemplando os últimos momentos de vida de Moretti (Martha Washington, 1994, p.206).

Essa cena final é inquietante, demonstra o potencial que a personagem tem para suportar situações tétricas. O texto e a expressão da personagem indicam que ela sente algum tipo de satisfação ao assistir ao fim que Moretti escolheu para si mesmo por sua sugestão. O grande

coronel, destemido soldado, golpista, vindo de uma família rica e poderosa foi vencido por uma jovem negra que ele havia classificado como apenas uma “crioula de rua que fugiu de um manicômio”. Ele morreu como um covarde, pois não teve coragem de encarar o pelotão de fuzilamento. De forma figurada, Martha foi carrasco de seu antigo algoz. No decorrer das histórias em quadrinhos, sempre que Martha confronta alguém do sexo oposto é sublinhada sua superioridade em relação a eles, não necessariamente em força física, mas em determinação para lutar e não se render. Nisso, a personagem é imbatível.

Essa característica torna a relação afetiva com seu namorado Wasserstein complicada. Na terceira parte de *Martha Washington Saves the World*, ela o descreve da seguinte maneira: “Wasserstein, ele é mais esperto do que eu. Mais forte. Ele é um gênio. Um herói” (Ibid., 1999, p.78, tradução nossa)<sup>365</sup>. Essa descrição ocorre em um contexto em que a personagem tem esperança de que seu namorado consiga escapar do domínio da inteligência artificial Vênus. Martha, que se vê em um nível abaixo de seu companheiro, conseguiu vencer Vênus, logo, ele também faria isso. Porém, Wasserstein não consegue superar o controle da máquina e acaba atacando e matando vários amigos deles que estavam numa nave espacial. Quando isso ocorre, Martha manifesta uma grande decepção e desejo de matar seu namorado. E quase o faz, mas é impedida por uma amiga da tripulação. Assim, a admiração da personagem é rapidamente convertida em ódio. A relação entre os dois se baseia em admiração mútua, mas nenhum deseja se submeter ao outro. Isso fica mais evidente em um diálogo após todo o trágico acontecimento no espaço.

**Martha:** Eu só quero dizer novamente... o quanto eu lamento sobre... sobre o que fiz com você. Não foi sua culpa. Por favor me perdoe querido.

**Wasserstein:** Dane-se isso Martha. Não é você. Sou eu.

**Martha:** Minha garganta secou. Ele nunca tinha soado desse jeito antes. Como um velho quebrado. Uma criança em um confessionário.

**Wasserstein:** Quando Vênus veio atrás da minha mente. Não foi exatamente como ela descreveu pra você, Martha. Mesmo antes dela me fazer usar drogas e me fazer... tudo aquilo, ela já me tinha. Ela rastejou dentro da minha cabeça ... e eu lutei com ela ... e ela quebrou a minha vontade como se fosse um pedaço de graveto. Foi fácil para ela. Tudo o que sou, não era nada contra ela. Eu não era nada. Eu não era ninguém.

**Martha:** Ele solta um longo e baixo suspiro que ecoa pelos cânions. Ele treme e bufa e soluça pelo que parece uma eternidade.

**Wasserstein:** Eu sempre fui o melhor. Em tudo. Tudo. Eu fui o mais rápido. O esperto. O melhor. Quando te conheci, achei que tinha encontrado um igual. Alguém digno de mim. Isso é o quão cheio de mim mesmo eu era. Mas você é melhor que eu, Martha. Mais forte. Você lutou com ela. Você é melhor. Você tem um destino magnífico, meu amor ... e eu não faço parte disso. Não. Não diga isso. Não diga nada. Eu não quero que você minta. Eu nunca quis ver pena em seus olhos.

<sup>365</sup> “Wasserstein, he’s smatter than me. Stronger than me. He’s a genius. A hero” (MILLER; GIBBONS, 1999, p.78).

*Martha*: Ele não disse mais nada. Nós nos beijamos como amantes. Nós choramos juntos como irmão e irmã. Nós nem sequer dissemos adeus (Ibid., p.106-107, tradução nossa)<sup>366</sup>.

Após essa conversa, Martha simplesmente aceita a decisão de Wasserstein, a personagem não tenta argumentar ou dizer que podem seguir juntos, pois o fato de ele não ser “tão bom” quanto ela, não interfere no relacionamento deles. Aparentemente, Martha reconhece que não há como continuarem juntos, já que ela também não está disposta a se rebaixar ou a fazer qualquer outra coisa para agradar o ego do ex-namorado. Este, por sua vez, é um homem que aceita o fato de existir uma mulher tão habilidosa quanto ele. Porém, não aceita nem consegue conviver com o fato de que Martha é superior a ele. A descoberta de que existe uma mulher que lhe é superior em tudo, faz com que ele se sinta inferior e destituído de sua identidade. Wasserstein não era mais um guerreiro, nem homem, nem nada. Ao ser superado por Martha, o grande herói deixou de existir. Sua identidade masculina foi construída a partir de uma diferenciação, não só entre ele e as mulheres, mas com relação a outros homens. Wasserstein era, ou acreditava ser, o melhor de todos.

Aparentemente, Wasserstein não está sofrendo só por se separar de sua companheira, mas também por ter perdido seu referencial de masculinidade. O que o definia como homem não era apenas sua condição física genética, mas uma complexa relação de comparação e superação constante. O personagem pode ser compreendido como a representação de um homem que está passando pela chamada “crise da virilidade ou da masculinidade”. De acordo com o historiador Jean-Jacques Courtine (2013, p. 10), essa crise atingiu muitos homens durante o século XX e foi provocada pelas mudanças sociais pós-Segunda Guerra Mundial que possibilitaram a crescente conquista feminina de espaços e direitos, inclusive, pela gradativa mudança na forma como se dão as relações sexuais e descoberta de causas psicológicas que causam a impotência, entre outros fatores.

Tudo isso contribuiu muito mais para afetar a identidade masculina com uma instabilidade crônica que teria feito do homem viril uma espécie em vias de desaparecimento. Parece, portanto, mais justo dizer que a virilidade entrou numa zona de turbulências culturais, num campo de incertezas, num período de mutação. E que, enfim, não há por que se espantar que este possa ser o caso. O

---

<sup>366</sup> “*Martha*: I wanted to tell you again... how sorry I am about... about what I did to you. It wasn't your fault. Please forgive me, darling./ *Wasserstein*: Damn it, Martha. It's not you. It's me./ *Martha*: My throat goes dry. He's never sounder like this before. Like a broken old man. Like a kid in a confessional./ *Wasserstein*: When Venus came after my mind. It wasn't exactly like she described it to you, Martha. Even before forcing the drugs on me and... and all that, she had me. She crawled inside my head... and I fought her... and she broke my will like it was a piece of kindling. It was easy for her. Everything I am was nothing against her. I was nothing. I was nobody./ *Martha*: He lets out a long, low bellow that echoes through the canyons. He shakes and snorts and sobs for what seems forever./ *Wasserstein*: I was always the best. At everything. Everything. I was the fastest. The smartest. The best. When I met you I thought I'd found an equal. Somebody worthy of me. That's how full of myself I was. But you're better than me, Martha. Stronger. You fought her off. You're better. You have a magnificent destiny, may love... and I'm not a part of it. No. Don't say it. Don't say anything. I won't make a liar of you. I never want to see pity in your eyes./ *Martha*: He doesn't say another word. We kiss like lovers. We cry together like brother and sister. We don't even say goodbye” (Ibid., 1999, p.106-107).

modelo, de fato, se fundou no corpo, baseado numa imagem de força física e de potência sexual, por um lado, em um ideal de autodomínio e coragem, por outro lado. Isto significa dizer que ele sempre foi acompanhado, como sendo sua face oculta, pelo temor da vulnerabilidade corporal, pela apreensão do enfraquecimento sexual, pela sombra da falência moral (Ibid., p.11).

Assim, tudo isso colocou em xeque padrões predeterminados do que é ser homem e a função deste na sociedade. Quando Wasserstein teve seu corpo e sua mente dominados pela inteligência artificial, ele se deu conta da própria vulnerabilidade. Com isso, perdeu seu autocontrole e a força física não pôde ajudá-lo. Ele, como um grande guerreiro, falhou pela primeira e provavelmente última vez. Sua identidade masculina era por demais ligada a seu corpo ou à ideia que havia construído sobre ele que não admitia falhas. Conseqüentemente, quando o corpo falhou e foi superado por uma mulher, toda sua identidade se foi. Não é possível saber se o personagem lamenta mais sua própria falha ou o fato de ter sido superado por uma mulher, ou ambos. O que fica claro é que a identidade de Martha não está necessariamente vinculada a seu corpo, ou a um ideal de corpo, ela se define por ações e atividades – como vimos, soldado, traidora, exploradora e o que mais desejar ser.

A pesquisadora, Deborah Elizabeth Whaley, em uma breve análise sobre as HQs de Martha Washington, as classifica de forma extremamente positiva no tocante à representação, mesmo que estereotipada, de uma mulher negra. E reconhece que a narrativa fornece “[...] uma estrutura ideal para pensar sobre a relação entre gênero, negritude e os aspectos violentos e epistemológicos da americanidade ou de construção de nação dos EUA” (2016, p.20, tradução nossa)<sup>367</sup>. A autora entende que os quadrinhos de Miller e Gibbons, dentro de suas limitações, promovem uma forma alternativa de patriotismo ao colocar Martha como uma agente de uma nova nação. Ao fazer, estariam contribuindo para a desconstrução de um modelo antiquado de patriotismo, pautado em um modelo branco e masculino. Para fundamentar suas análises, Whaley trabalha com os conceitos de gênero, negritude e “*nation making*” [construção da nação]. Este último é usado para determinar como as representações de personagens negros contribuem ou não para reforçar e divulgar determinadas características presentes na sociedade estadunidense. Nas palavras da autora:

[...] eles podem reificar ideologias que apoiam o excepcionalismo americano e defender a ordem nacional através da realização de identidades patrióticas. A construção de uma nação nos quadrinhos pode ocorrer de várias maneiras, incluindo a estruturação da narrativa e do diálogo do autor e a criação de pistas visuais e sequências de ação pelo artista/colorista/arte-finalista. A construção de nações também pode assumir formas subversivas, à medida que os personagens passam a representar e atuar em um projeto nacional que é contra-hegemônico e atende grupos historicamente marginalizados. Em alguns casos, as

---

<sup>367</sup> “[...] provides an ideal framework for thinking through the relationship between gender, blackness, and the violent, epistemological aspects of Americanness or US nation making” (WHALEY, 2016, p.20).



mulheres negras nos quadrinhos constituem uma mistura de agendas nacionais: elas fazem parte da máquina nacional dos EUA e questionam e enfraquecem esse aparato para fins politicamente progressistas; elas também podem pretender ter uma “pátria” e reivindicar um nacionalismo negro ou africano em oposição à construção de nação dos EUA. Como sujeitos nacionais envolvidos na construção de nações, as personagens femininas negras podem coreografar relações sociais e operações políticas em pequena escala para, nas palavras do personagem de quadrinhos Martha Washington, “tecer o tecido de um novo mundo – e uma nova sociedade” (Ibid., p.16-17, tradução nossa)<sup>368</sup>.

Com base no conceito de *nation making*, podemos inferir que Martha Washington é uma história em quadrinhos complexa, que em parte contribui para discutir de forma superficial algumas questões raciais e de gênero. Indica uma preocupação de seus autores com o estabelecimento de uma visão positiva sobre a mulher. No entanto, a ideia que os autores têm de que existiria um modelo universal de heroísmo aplicável em diversos personagens, indica as limitações de seu pensamento. Limitação que justifica a ausência de um diálogo maior entre a obra e o movimento negro nos EUA. Há apenas pequenas referências à segregação social e a luta por direitos civis: Whaley, por exemplo, localizou na lápide<sup>369</sup> do pai de Martha uma pequena indicação do ano de 1955, ano no qual ocorreram manifestações e boicotes a segregação racial nos ônibus<sup>370</sup>. Martha Washington, apesar de vir de um grupo segregado em suas batalhas, não manifesta em nenhum momento uma identificação com a comunidade negra ou com a luta de movimentos negros, ainda existentes em seu mundo. Seus grandes compromissos são: em primeiro lugar com sua família, mãe principalmente; e em segundo lugar com sua nação. Martha não se engaja em nenhum movimento de minorias que visam a construção de uma nação alternativa. Seu engajamento, posterior, é com um movimento pautado em valores liberais, individualistas e tecnológicos, que almejam a difusão deste por todas as partes do mundo.

---

<sup>368</sup> “[...] they may reify ideologies that support American exceptionalism and uphold national order through performing patriotic identities. Comic book nation making can occur in a number of ways, including the writer’s structuring of narrative and dialogue and the artist/colorist/inker’s creation of visual cues and action sequences. Nation making can take subversive forms, too, as characters come to represent and act upon a national project that is counterhegemonic and serves historically marginalized groups. In some cases, Black women in comics constitute a mixture of national agendas: they are a part of the US national machine and they question and undermine that apparatus for politically progressive ends; they may also purport to have a “homeland,” and claim a Black or African nationalism in opposition to US nation making. As national subjects involved in nation making, Black female characters may choreograph social relations and political operations on a small scale to, in the words of comic book character Martha Washington, “weave the fabric of a new world – and a new society” (Ibid., p.16-17).

<sup>369</sup> A imagem da lápide aparece no último quadro da página 10 da edição encadernada de *Give Me Liberty* de 1994, na imagem há o nome do pai da personagem: John Washington 1955-1996.

<sup>370</sup> O movimento teve início no dia 1º de dezembro de 1955 em Montgomery, Alabama, quando Rosa Parks se recusou a ceder seu lugar no ônibus a passageiros brancos, ela foi presa e isso gerou uma série de manifestações e boicotes que se espalharam pelos EUA. O reverendo Martin Luther King Jr. se destacou na organização e liderança de diversos movimentos antirracistas e por igualdade de direitos a partir dessa data. Para uma listagem geral de ações promovidas pelos diversos movimentos de negros nos EUA ver o segundo capítulo do livro *The Black Experience in America*, citado numa nota de rodapé acima.

Martha Washington é evidentemente uma obra importante no que diz respeito à construção de um estereótipo positivo sobre mulheres negras, e mulheres no geral, afinal não é uma obra que reduz a personagem a um papel de submissão, ou de excessiva sexualização ou objetificação. Sua autoconquistada independência, determinação e força indicam que Martha é de fato uma heroína fora dos padrões vigentes no período em que foi publicada. Porém, não é uma obra que apresenta uma temática comprometida em apresentar discussões mais profundas sobre as relações de gênero e raça nos EUA.

Apesar disso, a obra fornece dados para compreendermos como dois sujeitos brancos de classe média idealizaram uma heroína negra, na qual projetaram suas próprias experiências e opiniões sobre o mundo em que viviam, sendo aceitos por um público leitor diversificado. Além disso, nas narrativas, é possível identificar que os autores, principalmente Frank Miller, a utilizaram para difundir e reafirmar algumas ideias sobre liberdade, patriotismo, excepcionalismo, militarismo e o imperialismo estadunidense. Esses temas são recorrentes na obra e merecem uma análise detalhada.

### **3.4 Heroísmo, patriotismo, conservadorismo e imperialismo em Martha Washington**

O heroísmo presente nas HQs de Martha Washington pode ser definido como um fator de diferenciação, que faz com que um determinado indivíduo se destaque do grupo social ao qual pertence. Na concepção de Miller e Gibbons, o herói é aquele, ou aquela no caso, que consegue superar as maiores adversidades e triunfar, alcançando o objetivo almejado. Esse tipo de concepção de heroísmo não tem nada de muito novo. O pequeno diferencial dessas narrativas é que Miller utiliza esse modelo heroico para exaltar e promover uma determinada noção de individualismo e patriotismo. Como foi citado anteriormente, o escritor de Martha Washington acredita na ideia de que existem seres humanos especiais, com algum tipo de característica que os tornam geniais, e por isso podem conduzir mudanças na sociedade, seja por suas ações ou pelo exemplo que podem dar a outros indivíduos. Isso fica bem claro na entrevista na qual Miller criticou aqueles que procuram rever antigos mitos históricos, como o protagonismo de Thomas Jefferson no processo de independência dos EUA.

Isso nos leva a pensar sobre a orientação política de Miller. A forma como o autor valoriza agentes históricos de seu país indica que ele alimenta um grande sentimento de patriotismo. E as declarações sobre a necessidade de manter os mitos criados sobre estes sugere uma tendência ao conservadorismo.

Caracterizar Miller, ou sua obra, como um conservador/a é algo um pouco complicado de se fazer, pois o próprio autor não costuma assumir explicitamente sua opinião política. Para começar é necessário definir o que é um conservador nos EUA<sup>371</sup>. De acordo com Jack Godwin, “[...] o conservadorismo é um sistema de crença (ou ideologia) respeitoso em relação às instituições tradicionais e resistente a mudanças radicais [...]” (2009, p.57, tradução nossa)<sup>372</sup>. Em linhas gerais, conservadorismo em sua versão estadunidense é um conjunto de propostas que se apresentam em oposição a políticas e medidas que podem ser consideradas progressistas ou radicais, como leis que legalizam o aborto, o casamento entre pessoas do mesmo sexo. No campo econômico, a maioria dos conservadores adota o Liberalismo ou Neoliberalismo como modelo básico. Além disso, procuram preservar valores morais que consideram indispensáveis para a manutenção de um determinado *status quo*, como estruturas religiosas, direito à liberdade e à propriedade privada. Nos EUA, os conservadores constituem um grupo muito diversificado, às vezes são denominados de “neoconservadores” ou “direita conservadora”. Atualmente, suas ideias são normalmente associadas ao Partido Republicano, porém é possível identificar tendências ao conservadorismo em políticos do Partido Democrata, bem como identificar políticos com tendências consideradas mais progressistas entre os Republicanos. De fato, não há um consenso claro sobre o que exatamente é um conservador. Mas é possível identificar alguns princípios básicos que ajudam a definir o que é um conservador com relação às ideias que defendem e propagam:

- **Individualismo:** Autossuficiência, liberdade individual e autonomia individual superam as obrigações sociais.
- **Liberdade Econômica:** O direito ao trabalho, propriedade e participação no mercado livre são direitos humanos fundamentais.
- **Governo limitado:** a autoridade do governo deve ser descentralizada e restrita por lei (Ibid., p. 57-58, tradução nossa)<sup>373</sup>.

Com base nisso, podemos apontar em Martha Washington e no pensamento de Frank Miller a presença de alguns desses princípios defendidos pelos conservadores. Nas HQs e nas falas de

---

<sup>371</sup> O conservadorismo nos Estados Unidos tem uma configuração distinta do que existe na Europa, nosso objetivo não é discutir a fundo essa corrente de pensamento e atuação política. Para algumas análises e comparações entre esses conservadorismos distintos (mas não muito) recomendo a leitura dos seguintes livros: GOTTFRIED, Paul Edward. *Conservatism in America: Making Sense of the American Right*. New York: Palgrave Macmillan, 2007; SOFFER, Reba. *History, Historians, and Conservatism in Britain and America: From the Great War to Thatcher and Reagan*. New York: Oxford University Press, USA, 2009. Em português as seguintes obras apresentam uma boa análise sobre o surgimento do conservadorismo em sua versão europeia: ROMANO, Roberto. *Conservadorismo romântico*. São Paulo: Brasiliense, 1981; MANNHEIM, Karl. “O pensamento conservador” In: MARTINS, José de Sousa (org.). *Introdução crítica à sociologia rural*. São Paulo: HUCITEC, 1986.

<sup>372</sup> “[...] Conservatism is a belief system (or ideology) respectful toward traditional institutions and resistant to radical change [...]” (GODWIN, 2009, p.57).

<sup>373</sup> “• **Individualism:** Self-reliance, individual freedom, and individual autonomy supersede social obligations. • **Economic Freedom:** The right to work, own property, and participate in the free market are fundamental human rights. • **Limited Government:** Government authority should be decentralized and restricted by law” (Ibid., p.57-58).

Miller, o conservadorismo se manifesta principalmente pelo culto ao individualismo, que é associado a um patriotismo muitas vezes extremado e que permeia toda a série. A forma como Miller aborda o passado e os símbolos nacionais é outro indicativo de seu conservadorismo. De acordo com Godwin, os conservadores têm uma tendência que “Considera sua missão promover suas ideias de forma agressiva e buscar soluções para problemas contemporâneos com base nos princípios que motivaram os pais fundadores” (p.58)<sup>374</sup>. Vale destacar que nos EUA esse tipo de referência aos pais fundadores e a suas políticas é usado por alguns grupos conservadores e/ou racistas para justificar alguma situação de segregação ou exclusão de direitos de afrodescendentes<sup>375</sup>.

As falas de Miller citadas anteriormente sugerem que ele não compactua com ideologias racistas, mas considera a manutenção e defesa da escravidão promovida pelos pais fundadores como um mero detalhe que não deve ser levado em consideração, dada a grandiosidade de suas ações para tornar os EUA independentes. Nesse ponto, convém salientar que o autor não manifesta preconceitos evidentes contra negros em suas obras dos anos 1980 e 1990. Não obstante, em obras e entrevistas mais recentes – principalmente pós-ataques de 11 de setembro de 2001 – ele tem manifestado e divulgado um grande preconceito, xenófobo, contra pessoas de origem árabe e muçulmanas. Isso é visível na história em quadrinhos chamada, *Holy Terror*<sup>376</sup>, na qual árabes são apresentados de forma extremamente pejorativa, dando a ideia de que todos são terroristas dispostos a destruir a sociedade cristã estadunidense e que deveriam ser exterminados<sup>377</sup>. Quanto a Dave Gibbons, não encontramos nenhum tipo de declaração ou obra que deixe claro suas inclinações políticas. Aparentemente ele se limita a desenhar o que seus roteiristas escrevem e procura não intervir nessa parte. Porém, com base nas entrevistas citadas anteriormente, é possível afirmar que ele tem algum tipo de identificação com as mensagens que Miller procurou passar em Martha Washington, principalmente com as de superação e patriotismo.

---

<sup>374</sup> “It considers its mission to promote its ideas aggressively and seek solutions to contemporary problems based on the principles that motivated the founding fathers” (Ibid., p.58).

<sup>375</sup> Essa associação se deve em parte as ideias do chamado Liberalismo clássico, e está presente nas obras de John Locke como no “Segundo tratado sobre o governo civil” (1681), no qual o autor associa o direito à propriedade a escravidão. Além disso, no primeiro capítulo do livro “*How race survived U.S. History*” (2008) o historiador David R. Roediger apresenta uma interessante análise de como o pensamento de Locke ajudou a construir uma ideia de superioridade da raça branca em relação ao negros escravizados entre os colonos norte-americanos.

<sup>376</sup> *Holy Terror* inicialmente era para ser uma HQ do *Batman*, mas a *DC Comics* se recusou a publicá-la por considerar seu conteúdo extremamente preconceituoso e ofensivo a comunidade islâmica. Miller então a publicou pela editora *Legend* em 2011. Essa HQ foi publicada no Brasil em 2013 pela editora Panini, quem tiver o interesse e estômago para ler pode encontrar a publicação em diversas lojas de quadrinhos.

<sup>377</sup> Em uma entrevista publicada no periódico britânico *The Guardian*, em abril de 2018, Miller afirma estar arrependido de declarações preconceituosas e xenófobas emitidas num passado recente. O autor afirma que quando fez *Holy Terror* sentia muita raiva e que hoje em dia não seria capaz de fazer o que fez e dizer novamente o que disse. A entrevista está disponível em: <<https://www.theguardian.com/books/2018/apr/27/frank-miller-xerxes-cursed-sin-city-the-dark-knight-returns>>

Voltando aos quadrinhos de Martha Washington, é possível identificar uma clara associação entre individualismo e patriotismo em grande parte das publicações da personagem, todavia isso fica ainda mais evidente na edição especial *Insubordination* de 1995, que apresenta uma narrativa em homenagem ao desenhista e roteirista, Jack Kirby, grande referência artística e amigo de Miller. Em um pequeno texto introdutório para essa história, Dave Gibbons disse o seguinte:

De certa forma, Martha é uma versão de um mundo alternativo do herói patriótico tradicional dos quadrinhos, de quem o pai indiscutível é o Capitão América, criado em 1941 por Joe Simon e Jack Kirby. Amplamente conhecido e reverenciado como o Rei dos Quadrinhos, Kirby foi o artista proeminente no gênero de super-heróis. [...] Em pessoa, ele era um nova-iorquino baixo, animado e que tinha um espírito combativo, que o tornou querido para muitos que lutavam contra a frequentemente obscura indústria de quadrinhos. Tive a sorte de encontrá-lo em algumas ocasiões, embora duvide que ele soubesse quem eu era, enquanto Frank tornou-se seu bom amigo [...]. Nós dois ficamos muito tristes ao saber de sua morte no começo de 1994. A seguinte história, que Frank elaborou logo depois, para a edição de aniversário de Martha, é nossa homenagem ao Rei. Em uma pungente conversa alegórica sobre supersoldados e Martha, Frank desfaz a linha entre Kirby e sua criação mais famosa, fazendo ambos lutar como heróis (GIBBONS, 2017, p.234, tradução nossa)<sup>378</sup>.

O excerto acima, além de atestar que Martha Washington é de fato uma história em quadrinhos patriótica, indica que ambos autores valorizam esse tipo de produção quadrinística e seu autor mais conhecido. Na trama da HQ, Martha é enviada para Philadelphia para resgatar o único supersoldado do exército dos EUA, o Capitão Kurtz – o nome do personagem é a junção de Jacob Kurtzberg, o nome verdadeiro de Jack Kirby e de sua maior criação, o Capitão América<sup>379</sup> –, lutando sozinho contra neonazistas que desejam destruir o local onde se encontra a famosa atração turística e símbolo patriótico, o Sino da Liberdade [*Liberty Bell*]<sup>380</sup>. Martha foi enviada para colher uma amostra de sangue do personagem para criar novos supersoldados. Ao encontrar

---

<sup>378</sup> “In some ways, Martha is an alternate-world of the traditional patriotic comic book hero, of whom the undisputed daddy is Captain America, created in 1941 by Joe Simon and Jack Kirby. Widely known and rightly revered as the King of Comics, Kirby was the pre-eminent artist in the superhero genre. [...] In person, he was a short, feisty New Yorker and had a fighting spirit that endeared him to many who were struggling in the often unenlightened comic book industry. I was lucky enough to meet him on a couple of occasions, although I doubt he knew who I was, while Frank had become a good friend [...]. We were both saddened to hear of his death early in 1994. The following story, which Frank came up with soon after, for Martha’s birthday issue, is our tribute to the King. In a poignant, allegorical conversation about super-soldiers and Martha, Frank blurs the line between Kirby and his most famous creation, battling heroes both” (GIBBONS, 2017, p.234).

<sup>379</sup> Evocando ainda o personagem Sr. Kurtz, do romance *No coração das trevas*, de Joseph Conrad, retomado no personagem Coronel Walter E. Kurtz, do filme *Apocalypse Now*, de Francis Ford Coppola, livremente inspirado no romance de Conrad.

<sup>380</sup> O Sino da Liberdade foi fundido em 1775 teria sido tocado em momentos importantes do processo de independência dos EUA e traz inscrito a frase: “Proclaim Liberty throughout all the land unto all the inhabitants thereof” [Proclama a liberdade por toda a terra e a todos seus habitantes] citação bíblica encontrada em Levítico 25:10. O nome Sino da Liberdade foi dado posteriormente em meados do século XIX.

o Capitão Kurtz, ela o vê abraçado ao Sino da Liberdade (figura 4) e expressa os seguintes pensamentos:

Ele segura o velho sino como se fosse um velho amigo que ele estava tentando trazer de volta à vida. Na escola, para saber toda a história do Capitão Kurtz eu tive que arrombar arquivos que eu não deveria ter acesso. Os professores só disseram que ele era um grande soldado que injetou um soro que fez dele um super-homem e o manteve jovem por cinquenta anos. Capitão Kurtz. Ele é o tipo de homem que te dizem que não existe. As pessoas não deveriam ser boas em mais que uma coisa. Ele não é apenas um soldado. Ele é um inventor. Um geneticista. Um físico. Um gênio em tudo que já fez. Capitão Kurtz. A lenda viva da Segunda Guerra Mundial e além. Ele lutou em todas as guerras desde a Coreia até a Amazônia até a Segunda Guerra Civil Americana. Um super-homem. Um supersoldado. Os professores nos disseram tudo isso, mas não nos dizem que o capitão Kurtz não só tomou o soro. Ele o inventou (MILLER; GIBBONS, 1995, p.23, tradução nossa)<sup>381</sup>.

Nas falas da personagem, é possível perceber sua admiração pelo Capitão Kurtz. Ele é um grande soldado e também um ser humano com diversas habilidades. Um gênio científico que inventou uma droga que o transformou em um supersoldado. Nessa página da publicação, podemos identificar a manifestação das ideias de Miller sobre a importância de determinados indivíduos considerados “especiais” para a mudança do curso da História. A imagem, assim, possibilita uma associação entre individualismo e patriotismo. Indivíduos “especiais” (às custas de uma droga!) como Kurtz podem servir à pátria de várias maneiras, com seu conhecimento científico e com seu corpo nos campos de batalha pelo mundo. A HQ relaciona o poderio bélico dos EUA com o poder intelectual de seus cientistas. Os Estados Unidos, representados pelo personagem, tiveram sucesso em diversas guerras devido à união de seu poder militar e intelectual. A imagem do Capitão Kurtz também indica uma grande lamentação. O personagem não lamenta pelo objeto, mas pelo que ele representa, um dos grandes símbolos do período da guerra de independência e liberdade do povo americano foi jogado ao chão. O trecho citado sugere que há algum tipo de tentativa de encobrir a existência de pessoas tão “especiais” quanto o Capitão – mescla de honra e vexame. Aparentemente, o sistema educacional (dos EUA do mundo real e/ou da ficção?) não está interessado em falar “a verdade” sobre os grandes heróis e soldados que defendem a pátria e “proclamam a liberdade [do ponto de vista dos EUA] por toda(s) a(s) terra(s) e a todos seus habitantes” (paráfrase nossa da inscrição bíblica presente no Sino da Liberdade).

---

<sup>381</sup> “He holds on that old bell like it was an old friend he was trying to bring back to life. Back in school, I had to break into files I wasn’t supposed to get the whole story of Captain Kurtz. The teachers only said he was a great soldier who got injected with a serum that made him a superman and kept him young for fifty years. Captain Kurtz. He’s the kind of a man they tell you doesn’t exist. People aren’t supposed to be good at more the one thing. He’s not just a soldier. He’s an inventor. A geneticist. A physicist. And a genius at everything he’s ever done. Captain Kurtz. The living legend of world war two, and beyond. He’s fought in every war since, from Korea to the Amazon to this Second American Civil War. A superman. A super soldier. The teachers told us all that, but they don’t tell us that Captain Kurtz didn’t just take the serum. He invented it” (MILLER; GIBBONS, 1995, p.23).



**Figura 4.** Martha encontra o Capitão Kurtz abraçado ao Sino da Liberdade, o personagem é uma clara referência ao personagem Capitão América e ao patriotismo estadunidense (Martha Washington, 1995, p.23).

Na sequência, Martha conversa com Kurtz e explica que foi até lá para pegar uma amostra de seu sangue e assim desenvolverem um novo soro pra criar supersoldados como ele – heroísmo por clonagem. O herói não hesita e dá seu sangue para Martha. Durante o processo, eles mantêm o seguinte diálogo:

**Martha:** Eu me sinto como uma espécie de vampiro.

**Capitão Kurtz:** Agora você não deve pensar assim, Martha. Você é uma ótima garota. Você tem muita coragem. Você tem uma boa cabeça em seus ombros. E

você tem um trabalho para fazer. Apenas permaneça fiel. Chegará a hora em que você terá que parar de seguir ordens, e saberá quando isso acontecer.

**Martha:** Você desobedeceu a uma ordem direta, vindo pra este lugar.

**Capitão Kurtz:** Sim, todas essas suásticas estavam convergindo para Sino da Liberdade. Eu não tive estômago para deixar o Sino da Liberdade para um bando de nazistas.

**Martha:** Esta é uma guerra muito ferrada. (Pensando) Eu não pergunto a ele o que é esse sino da liberdade. Eu não quero que ele pense que sou burra.

**Capitão Kurtz:** Ferrada. Sim, é uma das piores guerras. Os chefes hoje em dia estão nos enviando para alguns trabalhos podres. Mas eu não odeio eles. Eu não odeio ninguém. Eu nunca odiei ninguém na minha vida, exceto Hitler (Ibid., p.26)<sup>382</sup>.

A conversa entre os dois personagens indica que ambos se reconhecem enquanto soldados dos EUA, porém Kurtz tem uma ligação mais profunda com seu país. Ele conhece e idolatra seus símbolos nacionais, a ponto de desobedecer a uma ordem superior e ir lutar sozinho contra tropas neonazistas só para proteger o Sino da Liberdade. Símbolo que Martha desconhece, para ela é só um sino. Há uma diferença na forma como os dois encaram suas atuações; Kurtz é um soldado que já lutou em diversas guerras, acredita que seu país e seus símbolos são dignos de sacrifício, mesmo que para isso tenha que desobedecer ordens. Já Martha, nesse momento da narrativa, apenas segue ordens, não tem uma orientação ideológica como a de Kurtz. Ela reconhece que não tem o mesmo conhecimento que Kurtz e prefere guardar isso para si mesma, teme ser vista como uma pessoa ignorante.

Outro ponto interessante da conversa é o fato de que Kurtz critica seus superiores que o enviaram para situações de combate que ele classifica como “podres”, mas afirma que não os odeia por isso, que não odeia ou tenha odiado ninguém a não ser Hitler. Aparentemente, o grande Capitão Kurtz, o único supersoldado dos EUA, que lutou em todas as guerras de seu país não é uma pessoa que faz isso por ódio, sua participação nos demais combates ocorreu devido a seu amor pela liberdade. Amor, simbolizado pela forma como ele se agarra ao Sino e pelo seu patriótico uniforme que ostenta as cores da bandeira. Kurtz, além disso, sugere a Martha que às vezes é necessário desobedecer ordens e fazer algo por conta própria. No final da narrativa, Martha foge do local, enquanto Kurtz lhe dá cobertura em sua última batalha contra os nazistas. Entretanto, ela desiste de levar a amostra de sangue e a história termina com as seguintes frases: “Minha vez de um pouco de insubordinação. Nós roubamos o suficiente do Capitão Kurtz. O resto de nós terá que se dar

---

<sup>382</sup> “Martha: I fell like some kind of vampire./ Capitão Kurtz: Now don’t you go thinking that way, Martha. You’re a great gal. You got a lot of courage. You got a good head on your shoulders. And you got a job to do. You just stay true. The time may come when you got to stop taking orders and you’ll know it when it does./ Martha: You disobeyed a direct order, charging this place./ Capitão Kurtz: Yeah, it was all those swastikas converging on the Liberty Bell. I couldn’t stomach us giving up the Liberty Bell to a pack of Nazis./ Martha: This is a pretty screwed-up war. (pensando) I don’t ask him what this liberty bell is. I don’t want him to think I’m dumb./ Capitão Kurtz: Screwed up. Yeah, it’s a bad one, this war. The bosses these days, they’re sending us in some rotten jobs. But I don’t hate them. I don’t hate anybody. I never hated anybody in my life, except Hitler” (Ibid., p.26).



bem sem ele. Descanse em paz, soldado. Você era o melhor” (Ibid., p.29)<sup>383</sup>. Essa parte final é, em primeiro lugar, uma homenagem a Jack Kirby que dedicou toda sua vida à indústria de quadrinhos e no final não recebeu o devido reconhecimento<sup>384</sup>. Em segundo lugar, ela pode ser interpretada como um desfecho que mostra o quanto os soldados são descartáveis, por melhor que eles sejam – e isto não é patriotismo!

Nas HQs de Martha Washington, é possível identificar uma certa dose de crítica às forças armadas dos EUA. Porém, essa crítica é direcionada à forma como as tropas são comandadas; a ação bélica em si não é questionada. Todas as intervenções militares representadas e citadas nos quadrinhos são justificáveis. Apesar de que, em alguns momentos, as forças militares sejam apresentadas como um grupo de ex-criminosos comandados por um oficial corrupto, como no caso de Moretti. A intervenção militar na floresta amazônica é justa, pois tem como objetivo impedir o desmatamento. A guerra contra as nações recém separadas é justa porque visa reunificar os EUA. Já a empreitada bélica de Martha e dos rebeldes se torna justa quando fica claro que seu objetivo maior é depor um governo tirânico. E, posteriormente, quando partem para interferir em outras partes do mundo, essa intervenção é justificável, já que o que um dia foram os EUA, agora se constituem como uma nação “verdadeiramente” pautada na liberdade e que deseja e assumiu a missão de espalhar isso por todas as partes do mundo.

Martha afirma que seu grupo não possui um nome nem bandeira e que o maior de seus ideais é a liberdade. Com base nisso, desejam construir um mundo melhor. Para que isso ocorra, é necessário que eliminem outros governos tirânicos pelo mundo. Em um quadro no qual Martha aparece muito bem armada e acompanhada por outros soldados, ela diz o seguinte: “E vai levar um tempo para que as pessoas parem de ter medo da liberdade” (MILLER; GIBBONS, 1995, p.137, tradução nossa)<sup>385</sup>. Essa frase, presente no final da segunda minissérie, indica que há uma clara intenção imperialista na ação da personagem e do grupo ao qual ela pertence. A ideia de impor por meio da violência a liberdade – argumento que evoca as justificativas para a Guerra do Vietnã e outras intervenções estadunidenses – a outros povos demonstra uma grande contradição entre os ideais e as ações da personagem. Afinal, se o objetivo deles é criar um mundo livre, por que deveriam invadir e dominar outras nações?

Essa contradição não é discutida na obra e nem na forma como alguns grupos conservadores interpretam a liberdade e as ações imperialistas dos EUA. De acordo com Jack

---

<sup>383</sup> “My turn for a bit of insubordination. We’ve stolen enough from Captain Kurtz. The rest of us will just have to get along without him. Rest in peace, soldier. You were the best” (Ibid., p.29).

<sup>384</sup> Em seus últimos anos de vida, Kirby se envolveu em um processo jurídico contra Marvel Comics, que se recusava a devolver seus desenhos originais. Miller deu um grande apoio a essa luta de Kirby e de outros artistas que lutavam por um tratamento profissional mais justo por parte das grandes editoras de quadrinhos.

<sup>385</sup> “And it’ll take longer than that for people to stop being scared of freedom” (MILLER; GIBBONS, 1995, p.137).

Godwin (p.58), os conservadores nos Estados Unidos têm uma visão diferenciada do conceito de liberdade, ela muitas vezes significa o poder de escolher livremente qual o tipo de serviço de saúde, educacional, previdência etc., com o qual podem arcar. Do ponto de vista internacional, entendem que a única forma de manter os EUA como um país livre e democrático é combatendo e exportando seu modelo político para outras nações<sup>386</sup>. Muitos conservadores e liberais, inclusive, defendem a necessidade do fortalecimento constante do poder bélico dos EUA como uma forma, não só de proteger o país contra agressores externos, mas também como forma de prevenir investidas de inimigos.

As HQs de Martha Washington indicam que o autor considera correto o empenho bélico, principalmente se ele for voltado para a defesa de causas moralmente dignas. As entrevistas citadas anteriormente já indicam que Miller acredita que o uso da violência em certas condições é justificável e necessário. Outro indicativo disso é a própria trajetória da personagem, que nunca questionou a necessidade de fazer uma guerra e sempre lutou do lado que considerava “certo” nas batalhas. Na segunda minissérie, a única mudança que ocorreu foi que Martha reconheceu que o governo dos EUA estava agindo de forma cruel e autoritária e, por isso, deveria ser deposto. Todas as batalhas dela são de alguma forma moralmente justificáveis. Em uma entrevista, Miller emitiu a seguinte opinião sobre as forças armadas de seu país:

[...] Eu sempre achei fascinante que uma sociedade livre confia em suas próprias tiranias internas para protegê-la. Ou seja, quando estamos em perigo, não enviamos o Congresso dos EUA, enviamos os Navy Seals, ou os fuzileiros navais, que realmente são treinados e arregimentados, como as pessoas em estado totalitário. Mas eles são nossa linha de defesa, precisamos deles (MILLER, 1998, p.55, tradução nossa)<sup>387</sup>.

A fala do escritor expressa como alguns conservadores encaram a necessidade de existência das forças armadas e, inclusive, deixa claro que ele considera necessária a existência de um aparato coercitivo para proteger uma “sociedade livre”. Assim, a mensagem transmitida é que todas as ações bélicas presentes em Martha Washington são necessárias, sem a violência não há como proteger uma sociedade considerada livre. O que exatamente seria esse tipo de sociedade não fica muito claro nem nas falas do autor nem na obra – a única coisa que fica clara é que locais como o *Green* não representam qualquer liberdade, até se parece com campo de concentração.

---

<sup>386</sup> Essa tendência adquiriu muita força durante o período da Guerra Fria e se manteve mesmo depois desta ter chegado ao fim. Não há de fato um acordo entre as diversas tendências conservadoras dos EUA quanto a essa ideia, pois alguns conservadores têm tendências isolacionistas e acham desnecessária a intervenção em outros países, exceto em caso de um ataque explícito. Para maiores informações sobre o pensamento conservador com relação à política externa dos EUA, recomendo a leitura do terceiro capítulo de: TEIXEIRA, Carlos Gustavo Poggio. *O pensamento neoconservador em política externa nos Estados Unidos*. São Paulo: Ed. UNESP, 2010.

<sup>387</sup> “[...] I’ve always found it fascinating that a free society relies on its own built-in tyrannies to protect it. That is, when we’re endangered, we don’t send the U.S. Congress, we send the Navy Seals, or the Marines, who really – they are trained and regimented, like the people in totalitarian state. But they’re our line of defense, we need them” (MILLER, 1998, p.55).

Aparentemente, seria uma sociedade que não fosse governada por tiranos, que manipulam a população e impõem suas vontades aos indivíduos. A fala de Miller remete a uma visão – muito difundida durante o período da Guerra Fria – de que os EUA e os demais países capitalistas formariam o autodenominado “Mundo Livre” e a URSS e os outros países de orientação Socialista/Comunista estariam no mundo dos escravos do totalitarismo. Nessa perspectiva, caberia aos EUA ajudar de alguma forma a libertar as outras nações.

Esse tipo de retórica permaneceu e ganhou mais força após a Guerra Fria; nos anos 1990 o cientista político e funcionário do governo americano, Francis Fukuyama, ficou conhecido internacionalmente e gerou debates por defender o triunfo da democracia liberal capitalista em seu livro *“Fim da História e o último homem”* (1992)<sup>388</sup> e sugerir que agora os EUA deveriam atuar mundialmente para espalhar esse padrão social. Nos discursos políticos dos anos 1990, é perceptível um certo otimismo retórico com relação às possibilidades de atuação do país como um promovedor da liberdade no mundo. Por exemplo, em 1991, George Bush Sr. (1989-1993), citando a fala de um fuzileiro, disse o seguinte sobre a invasão ao Iraque: “‘Vamos libertar essas pessoas, para que possamos ir para casa e ser livres novamente’. E ele está certo. Os terríveis crimes e torturas cometidos pelos capangas de Saddam contra as pessoas inocentes do Kuwait são uma afronta à humanidade e um desafio à liberdade de todos” (BUSH, 1991, s/p, tradução nossa)<sup>389</sup>. O sucessor de Bush, Bill Clinton (1993-2001), do Partido Democrata, utilizou a promoção da liberdade como justificativa para as invasões de Somália (1993) e Kosovo (1999). Na primeira, entre outras coisas, ele disse o seguinte: “[...] as pessoas esperam que os EUA ajudem a promover a paz e a liberdade no mundo pós-Guerra Fria” (CLINTON, 1993, s/p, tradução nossa)<sup>390</sup>. E na segunda empreitada bélica, ele afirmou que “A América tem a responsabilidade de apoiar nossos aliados quando eles estão tentando salvar vidas inocentes e preservar a paz, a liberdade e a estabilidade na Europa. É isso que estamos fazendo em Kosovo” (Ibid., 1999, tradução nossa)<sup>391</sup>.

Para o historiador Eric Foner (1999), a ideia de liberdade é um elemento fundamental da constituição dos EUA, enquanto nação. Remete a aspirações básicas iluministas e liberais que

---

<sup>388</sup> O livro é fruto de um artigo com o mesmo nome que o autor publicou em 1989. Para uma análise crítica da obra de Fukuyama recomendo a leitura de: ANDERSON, Perry. *O fim da História: de Hegel a Fukuyama*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1992.

<sup>389</sup> “‘Let’s free these people, so we can go home and be free again.’ And he’s right. The terrible crimes and tortures committed by Saddam’s henchmen against the innocent people of Kuwait are an affront to mankind and a challenge to the freedom of all (BUSH, 1991, s/p). Disponível em: <<https://millercenter.org/the-presidency/presidential-speeches/january-16-1991-address-nation-invasion-iraq>> Acesso em: 22/05/2018.

<sup>390</sup> “[...] people are looking to America to help promote peace and freedom in the post-cold-war world” (CLINTON, 1993, s/p). Disponível em: <<https://millercenter.org/the-presidency/presidential-speeches/october-7-1993-address-somalia>> Acesso em: 22/05/2018.

<sup>391</sup> “America has a responsibility to stand with our allies when they are trying to save innocent lives and preserve peace, freedom, and stability in Europe. That is what we are doing in Kosovo” (Ibid., 1999, s/p). Disponível em: <<https://millercenter.org/the-presidency/presidential-speeches/march-24-1999-statement-kosovo>> Acesso em: 22/05/2018.

afirmam que os seres humanos devem viver livres de qualquer tipo de coerção, principalmente estatal. Entretanto, é também uma ideia que foi sendo modificada, manipulada e usada para justificar ações que vão contra o significado mais básico dessa ideia. Assim, de acordo com o historiador:

[...] a liberdade não incorpora apenas uma ideia, mas um complexo de valores, o empenho em definir seus significados é simultaneamente uma discussão intelectual, social, econômica e política. Uma ideia moralmente carregada, a liberdade tem sido usada para transmitir e reivindicar legitimidade para todos os tipos de queixas e esperanças, temores sobre o presente e visões do futuro. Liberdade é um dos mais velhos clichês e uma das mais modernas aspirações. Em vários tempos de nossa história ela serviu como um “ideal de protesto” e como uma justificativa do *status quo*. Liberdade ajuda a manter nossa cultura unida e expõe as contradições entre o que a América pretende ser e o que ela verdadeiramente é (1999, p. xv-xvi, tradução nossa)<sup>392</sup>.

Portanto, liberdade é uma ideia com diversos usos e que é apropriada para diferentes fins, transformando-se, muitas vezes, em um conceito contraditório. Foner (1999, p.307-332) também afirma que esse uso bélico da ideia de liberdade é uma característica da apropriação que os conservadores fizeram do termo. Tal apropriação ganhou mais força durante o governo de Ronald Reagan, que era muito habilidoso em incorporar e dar novos significados ao vocabulário de seus adversários políticos. Além disso, ele associava a liberdade com suas políticas de diminuição do Estado, dizendo que iria libertar a população da opressão do governo, dos impostos e da ameaça comunista.

“Liberdade”, na verdade, tornou-se o lema da Revolução de Reagan, e em suas aparições públicas e documentos estatais, Reagan usou a palavra com mais frequência do que qualquer presidente antes ou depois. Os anos de Reagan no cargo completaram o processo pelo qual a liberdade, tendo sido progressivamente abandonada pelos liberais e pela esquerda, se tornou totalmente identificada com objetivos e valores conservadores (Ibid., p.320-321, tradução nossa)<sup>393</sup>.

De acordo com o historiador Robert Sean Purdy (2008), ao longo dos anos 1980 e 1990, os conservadores passaram a exercer uma forte influência sobre diversos setores da sociedade, principalmente dos meios de comunicação, que foram usados para difundir seus ideais. Nesse período, ocorreram diversas intervenções bélicas, nas quais, a “*liberdade* veio a ser redefinida como nos anos 1920-1950: o direito de o capitalismo norte-americano florescer livremente”

---

<sup>392</sup> “[...] freedom embodies not a single idea but a complex of values, the struggle to define its meaning is simultaneously an intellectual, social, economic, and a political contest. A morally charged idea, freedom has been used to convey and claim legitimacy for all kinds of grievances and hopes, fears about the present and visions of the future. Freedom is the oldest of clichés and most modern of aspirations. At various times in our history it has served as a “protest ideal” and as a justification of the status quo. Freedom helps bind our culture together and exposes the contradictions between what Americas claim to be and what it actually is” (FONER, 1999, p.xv-xvi).

<sup>393</sup> ““Freedom,” indeed, became the watchword of Regan Revolution, and in his public appearances and state papers, Reagan used the word more often than any president before or since. Reagan’s years in office completed the process by which freedom, having been progressively abandoned by the liberals and the left, became fully identified with conservative goals and values” (FONER, 1998, p.320-321).

(p.257). É nesse contexto que o imperialismo dos EUA ganha novo fôlego, a princípio com a justificativa de impedir o avanço do comunismo pelo mundo, e após o fim da União Soviética, o país mergulhou em uma nova fase caracterizada por uma disputa com outras nações e pela tentativa de estabelecer uma “Nova Ordem Mundial”, sob seu comando bélico e financeiro.

Com base nos trechos dos discursos e textos citados, é possível identificar que independentemente do partido político no poder, a liberdade, ou melhor, a ideia de promover a liberdade pelo mundo se tornou um dos principais pilares para justificar as guerras que os Estados Unidos têm promovido. Isso também pode ser encontrado no mundo ficcional de Martha Washington. A ação de Martha e seu grupo indicam que a liberdade existente na sociedade que eles criaram é tão boa que deve ser exportada para todos os lugares e universos. Vale destacar que as HQs se apresentam como uma obra revolucionária, que sugere a derrubada de um governo tirânico e apresenta uma crítica à falta de liberdade que existe nos EUA e no mundo; e ao mesmo tempo, preserva e difunde mitos e valores morais preestabelecidos. A forma como Miller representa a liberdade e incentiva a difusão dela em Martha Washington, indica que ele, de certa forma, entende como adequado o uso que os conservadores fazem do conceito.

Contudo, as ideias de Miller não seguem apenas a corrente conservadora, um indício é a referência explícita que ele faz à obra da romancista e filósofa, Ayn Rand<sup>394</sup> (1905-1982), que difunde ideias liberais e individualistas extremadas. Ao final de *Martha Washington Goes to War*, há um posfácio de agradecimento no qual ele afirma que:

Diante das questões de como apresentar o rito de passagem de Martha Washington e como descrever as mudanças fundamentais no mundo de Martha, fui atraído várias vezes pelas ideias apresentadas por Ayn Rand em seu romance de 1957, *Atlas Shrugged*. Evitando a ameaça totalitária fácil e muito utilizada tornada popular por George Orwell, Rand se concentrou em questões de competência e incompetência, coragem e covardia, e tirou o destino da humanidade das mãos de um conveniente “Big Brother” e colocou-o em as mãos de indivíduos com forças individuais e escolhas individuais feitas para o bem ou para o mal. Eu agradeço e humildemente reconheço a dívida criativa (MILLER, 1995, p.139, tradução nossa)<sup>395</sup>.

Na obra que serviu de inspiração para Miller, a autora conta a história do empresário John Galt que, junto com outros industriais, promove uma revolta contra a burocracia e os altos impostos governamentais. A revolta consiste em uma gradativa e misteriosa quebra na produção e

---

<sup>394</sup> Nascida na Rússia, ela se refugiou nos EUA após a Revolução de 1917, adotou o país como sua pátria e dedicou a vida a combater o comunismo e outras ideias que considerava limitadoras das liberdades individuais.

<sup>395</sup> “Faced with the questions of how to present Martha Washington rite of passage, and how to describe the fundamental changes in Martha’s world, I was drawn again and again to the ideas presented by Ayn Rand in her 1957 novel, *Atlas Shrugged*. Eschewing the easy and much-used totalitarian menace made popular by George Orwell, rand focused instead on issues of competence and incompetence, courage and cowardice, and took the fate of humanity out of the hands of a convenient “Big Brother” and placed it in the hands of individuals with individual strengths and individual choices made for good or evil. I gratefully and humbly acknowledge the creative debt (MILLER, 1995, p.139).

distribuição de diversos setores industriais para mostrar ao governo o quanto os empresários são importantes e que eles deveriam ser deixados livres para fazer seus negócios. Ademais, o livro tem uma clara intenção de valorizar o trabalho individual e a competição entre os indivíduos como forma de gerar riqueza e também a felicidade. O pensamento de Rand é bem complexo e muitas vezes contraditório<sup>396</sup>, porém pode ser resumido em uma valorização excessiva do poder individual e a crítica total ao Estado, que seria o responsável por limitar o potencial inerente dos indivíduos. Essa e outras obras de Ayn Rand apresentam argumentos usados por grupos políticos dos EUA que desenvolveram versões extremas do liberalismo denominados de “libertários”<sup>397</sup> [*libertarians*] e “anarcocapitalismo”<sup>398</sup>. Teorias políticas que se autossituam fora do espectro de esquerda, direita ou centro. Possuem argumentos insólitos que, em linhas bem gerais, defendem a existência de uma sociedade totalmente privatizada, na qual o Estado teria apenas uma função militar, evitando que houvesse violência entre indivíduos e empresas em suas competições no livre mercado, garantindo o direito à propriedade privada.

Essa influência do pensamento de Rand é mais perceptível na segunda minissérie de Martha Washington, que tem uma trama similar à da obra referida, já que o grupo de rebeldes chamados de fantasmas pretendia destruir o governo escondendo pessoas consideradas “inteligentes” ou especiais, como cientistas, engenheiros, químicos, médicos, entre outros. Para assim mostrar o quanto o poder estatal era frágil sem essas mentes especiais que constroem e mantêm funcionando o aparato bélico de coerção populacional. O mundo que Miller começa a idealizar ao fim da minissérie tem influências da obra de Rand, já que se trata de uma sociedade onde os indivíduos não obedecem a um Estado, mas a um ideal maior que os une: a liberdade. E trabalham juntos, apesar de suas diferenças, para construção de um mundo considerado melhor e mais feliz. Apesar disso, Miller, até o momento, não se assumiu como um defensor e propagador das ideias de Rand, sua obra é bem variada com relação as orientações políticas, diferentemente do quadrinista, Steve Ditko<sup>399</sup> (1927-2018), que era um grande seguidor e divulgador das ideias

---

<sup>396</sup> Para maiores informações sobre o pensamento de Ayn Rand, recomendo a leitura do artigo de: ETXEBARRIA, Gurka. “Ayn Rand y los fundamentos Morales del liberalismo”. In: *Cuadernos de pensamiento político FAES*, n.4, 2004 (p.187-198). Disponível em: <[http://www.fundacionfaes.org/file\\_upload/publication/pdf/20130423140535ayn-rand-y-los-fundamentos-morales-del-liberalismo.pdf](http://www.fundacionfaes.org/file_upload/publication/pdf/20130423140535ayn-rand-y-los-fundamentos-morales-del-liberalismo.pdf)> Acesso em: 29/05/2018.

<sup>397</sup> Para uma explicação geral sobre essa corrente política e a relação com o pensamento de Ayn Rand recomendo o artigo de: AZEVEDO, Daniela Grillo de. “Liberalismo e libertarismo: distribuição e igualdade”. In: *Anais da Semana Acadêmica do PPG em Filosofia da PUCRS - VIII Edição*, 2011. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/semanadefilosofia/VIII/1.25.pdf>>

<sup>398</sup> Para maiores informações sobre o anarcocapitalismo ver: MIGUEL, Luis Felipe. “Utopias do pós-socialismo: esboços e projetos de reorganização radical da sociedade”. In: *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v.21, n.61, 2006 (p.91-222). Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v21n61/a05v2161.pdf>>

<sup>399</sup> Para uma análise sobre a presença do pensamento de Rand na obra de Ditko, Miller e outros quadrinistas, recomendo a leitura do artigo de: BRÜHWILER, Claudia Franziska. “A Is A”: Spider-Man, Ayn Rand, and What Man Ought to Be. In: *American Political Science Association*, v.47, n.1, 2014. Disponível em: <[https://www.academia.edu/5635793/\\_A\\_Is\\_A\\_Spider-Man\\_Ayn\\_Rand\\_and\\_What\\_Man\\_Ought\\_to\\_Be](https://www.academia.edu/5635793/_A_Is_A_Spider-Man_Ayn_Rand_and_What_Man_Ought_to_Be)> Acesso em: 29/03/2020

da autora nos quadrinhos. As ideias de Rand são mais evidentes na forma como o autor constrói seus modelos heroicos individualistas, no entanto esse não é um fator predominante.

Com base no que foi exposto até agora, podemos inferir que Frank Miller tem uma postura política ambígua, que transita entre o conservadorismo e o extremo do liberalismo. Em entrevistas, ele costuma se declarar como alguém que não segue uma corrente política específica. E assume que sua obra é permeada por um grande ceticismo quanto a qualquer tipo de ideologia política; e por críticas a políticas e políticos, tanto da esquerda quando da direita – o espectro do extremo centro? De acordo com o próprio Miller:

Não sou um meio-termo, mas acho que as pessoas que tendem a seguir qualquer linha partidária, da esquerda ou da direita, acabam por dizer a mesma coisa, “faça o que estou falando”. Deixe os hábitos que eu não gosto, não use as palavras que eu não gosto, não desenhe imagens que eu não gosto. Eu não desenho as imagens que eu não quero que meus filhos vejam. De vez em quando, temos a maravilhosa ironia histórica dos dois lados fazendo um círculo completo e ficando cara a cara novamente, como agora, entre nosso Congresso e nosso Presidente. Onde eles estão dizendo a mesma coisa: censure isso, proíba isso. Está tudo errado, mas eles estão dizendo isso. Então, sim, eu tenho uma visão muito preconceituosa em relação à maioria das autoridades. Acredito que, como indivíduos, somos capazes de grandes coisas, mas, uma vez que há mais de três pessoas em uma sala, geralmente fazemos a coisa errada (1998, p.54, tradução nossa)<sup>400</sup>.

O excerto acima mostra um pouco da orientação política do autor, ele não se assume como seguidor de ideologias de esquerda ou de direita e também não seria adepto de algum tipo de terceira via. Miller admite que não gosta de políticas que procuram dizer às pessoas o que elas devem fazer. Para ele, isso ocorre tanto em partidos políticos de esquerda quanto de direita. Mesmo professando uma grande fé na capacidade de criativa e transformadora dos indivíduos, Miller demonstra um gigantesco ceticismo quanto aos mesmos indivíduos. Aparentemente, os indivíduos só conseguem fazer grandes feitos sozinhos, quando se juntam já não produzem mais nada de bom. O individualismo que Miller defende indica uma forte tendência à solidão ou ao egoísmo.

A fala do autor sugere que ele não crê na capacidade de grandes mudanças políticas e sociais advindas de algum tipo de poder representativo de uma maioria de indivíduos. O tom antiautoridade e as críticas à censura e a proibições diversas indicam que ele não apoia nenhum dos partidos que detêm o poder nos EUA – no período em que Miller forneceu a entrevista, os partidos Republicano e Democrata disputavam para ver qual deteria maior controle sobre o país,

---

<sup>400</sup> “I’m no middle-of-the-roader, but I find that people who tend to follow any party line, of the left or right, tend to all end up saying the same thing, which is “do what I tell you.” Quit this habits I don’t like, don’t use the words I don’t like, don’t draw the pictures I don’t like. I don’t draw the pictures I don’t want my children to see. Every once in a while we get the wonderful historical irony of the two sides going full circle and running right face-to-face again, like right now, between our Congress and our President. Where they’re all saying the same thing: censor this, prohibit that. It’s all wrong, but they’re saying it. So yeah, I have a very jaundiced view toward most authority. I believe that as individuals, we’re capable of great things, but once there’s more than three of us in a room, we usually do the wrong thing” (MILLER, 1998, p.54).

os republicanos tinham o poder no Congresso e os democratas na presidência, com Bill Clinton – já que ambos têm como objetivo criar leis e regras para limitar o poder dos indivíduos.

As opiniões antiautoridade de Miller são complexas e contraditórias e não se limitam à crítica ao poder estatal. Nas HQs de Martha Washington, o autor faz grandes críticas ao poder privado das corporações, exemplificado pela atuação da empresa fictícia *Fat Boy Burgers*. A forma como a entidade econômica age invadindo territórios estrangeiros, dominando e secessionando estados dos EUA, indica que o artista considera errado esse tipo de monopólio<sup>401</sup>. Na mesma entrevista, ele foi questionado sobre seus objetivos ao apresentar uma empresa de *fast food* como um vilão que destrói o meio ambiente e se ele considerava errado o consumo de carne, Miller deu a seguinte declaração:

É um pouco menos complexo que isso. É, “Todos nós ficamos loucos?” Quero dizer, não, eu sou um comedor de carne, então eu não censuraria ninguém por isso. Nem sou um ambientalista fanático. Mas certas coisas são loucas. E certamente o jeito que estamos fazendo – a forma como estamos produzindo nossa carne... os sistemas de abate, os esteroides, tudo isso – ficou louco! E você não precisa ser um ambientalista fanático para dizer que acabar com a floresta tropical é um suicídio. Então, eu acho que aquele exemplo em particular que você escolheu foi mais da reação “O que você é, louco?”. O que eu acho que pode ser uma reação legítima às coisas. Você sabe, é aí que está – estava apenas apontando para um absurdo. Em outros casos, e eu acho que você pode ver através de 300, há claramente um ponto de vista lá. O discurso que Leônidas dá a suas tropas certamente tem um ponto de vista distinto (Ibid., p.54-55, tradução nossa)<sup>402</sup>.

A declaração de Miller indica que ele tem uma certa preocupação com a forma como a produção e o consumo de carne têm sido praticados nos EUA e no mundo. Porém, sua intenção não é criticar o consumo de carne em si, mas chamar a atenção de seus leitores para o absurdo que a manutenção desse hábito tem se tornado. Ele exagera as condições reais de produção alimentícia para mostrar o quanto são insanas as formas de produção que têm sido empregadas pela indústria de *fast food*. Miller também sugere que, ao retratar isso, não está expondo um ponto de vista particular, apenas apontaria algo que considera absurdo. É interessante pensar sobre como o autor faz esse tipo de distinção entre suas opiniões particulares e coisas que ele considera não serem

---

<sup>401</sup> Outra referência desse tipo de crítica de Miller pode ser vista claramente em Robocop 2 e 3, filmes que contaram com roteiros do autor e são focados em denunciar o quanto pode ser nociva a total privatização do poder público em uma grande cidade. Para maiores informações, recomendo a leitura do artigo de: GRISOLIO, Lilian M.; PEDROSO, Rodrigo. “Entre ficção e realidade: Robocop e a crítica do colapso da sociedade neoliberal”. In: *Cordis: Revista Eletrônica de História Social da Cidade*, n.16, 2016 (p.149-185). Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/cordis/article/view/28095>> Acesso em: 01/06/2018.

<sup>402</sup> “It’s a bit less complex than that. It’s, “Have we all gone mad?” I mean, no, I’m a meat-eater myself, so I wouldn’t reproach anybody for that. Nor am I a rabid environmentalist. But certain things are crazy. And certainly the way that we’re just having to – the way that we’re producing our meat... the slaughtering systems, the steroids, all of that – has gone crazy! And you don’t have to be rabid environmentalist to say that wiping out rain forest is suicidal. So I guess, that particular example that you picked was more of “What are you, nuts?” reaction. Which I think can be a legitimate reaction to things. You know, that’s where it’s – it was just pointing to an absurdity. In other cases, and I think you can see it through 300, that there’s clearly a point of view there. The speech that Leonidas gives his troops certainly has a distinct point of view” (MILLER, 1998, p.54-55).



fruto de sua opinião. De fato, na prática, não há como diferenciar uma coisa da outra; afinal, estamos diante de um trabalho autoral que, por mais que tenha sido feito em parceria com outro artista, acaba por refletir em grande parte as ideias de quem escreveu e elaborou os roteiros da HQ.

Podemos pensar que o contexto ficcional criado por Miller apresenta uma leve heterogeneidade ideológica, fruto da mistura de opiniões e elementos colocados para indicar algum tipo de absurdo, no contexto das Poéticas produzidas. Dentro dessa chave de análise, é cabível, por exemplo, considerar que a forma como ele apresenta o presidente Rexall – ao mesmo tempo autoritário e populista, a ponto de dar um peru para todos os cidadãos dos EUA durante o Natal – é uma crítica e também uma visão exagerada de figuras presidenciais carismáticas como Ronald Reagan, Richard Nixon e John F. Kennedy. Ao mostrar um presidente carismático que se transforma em um déspota e se perpetua no poder, Miller sugere que o culto a esse tipo de político pode levar a um abuso do poder presidencial.

Há, inclusive, uma grande ambiguidade na forma como o autor representa políticas de Bem-Estar Social. Nas HQs, o conjunto habitacional, *Cabrini Green*, onde Martha vivia com sua família, é configurado como um exemplo de obra de Bem-Estar Social, mas o local é uma prisão para negros pobres. A questão que fica é se através desse tipo de representação Miller estaria dizendo que todo tipo de assistência social seria uma forma de aprisionamento ou apenas fazendo uma crítica pontual, exagerando as condições de segregação racial e social que de fato existem nos EUA. Com base nas declarações do autor, é provável que sua intenção seja a de criticar o Estado de Bem-Estar de forma geral, reproduzindo a ideia de “que é melhor ensinar um homem a pescar do que lhe dar o peixe”. Isso não fica claro na obra, o texto fica aberto para diversas interpretações.

Outros pontos críticos contraditórios presentes em *Martha Washington* estão relacionados a como o autor representa movimentos políticos e sociais que ele considera extremistas. Um deles é o grupo neonazista *Aryan Thrust*, composto por homens homossexuais que defendem o nazismo e a supremacia da raça ariana. A dúvida que surge é se Miller está chamando os neonazistas dos EUA de gays, ou sugerindo que o movimento gay tem tendência a se tornar um grupo extremista similar ao nazista, as duas opções indicam uma visão homofóbica por parte do escritor. O mesmo ocorre com o feminismo: na narrativa, Miller criou uma nação separatista controlada apenas por mulheres, chamada de *The First Sex Confederacy*. A nação se pauta na ideia de que tudo que deu errado no mundo foi causado pelos homens e que por isso baniu os homens, o machismo, a pornografia e o casamento. Essa representação simplista, caricata e extremada indica que o autor não vê com bons olhos o movimento feminista. Na obra também há uma crítica o extremismo religioso através da nação chamada, *God's Country*, controlada pelo Cirurgião Geral, um androide com ideias higienistas e religiosas, que vê a doença como uma forma de pecado. E pretende criar

um paraíso terreno livre de tudo que é considerado pecado, drogas, cigarro, palavrões, pornografia, contraceptivos, adultério, comida e música ruim. Aqui, o exagero de Miller tem um claro objetivo de denunciar o quanto algumas visões religiosas extremas podem ser perigosas.

Essas representações extremadas, preconceituosas e dúbias, dos principais movimentos político-sociais dos EUA, sugerem que o autor os via como potencialmente perigosos e ameaçadores à liberdade. Aparentemente, o principal temor que Miller tinha com relação ao futuro de seu país é que visões extremas de grupos religiosos ou socialmente excluídos (mulheres, gays, neonazistas, negros, etc.) pudessem levar o país a uma nova Guerra Civil marcada por uma disputa apresentada como absurda entre forças federais, empresas privadas e grupos extremistas portadores de armas de destruição em massa. O diferencial da obra, se comparada com as demais analisadas, é que ela apresenta uma solução para o problema criado. A solução é a reestruturação dos EUA sob seus antigos valores liberais e individualistas e a difusão destes por todo o mundo. A revolução promovida por Martha e seu grupo de fato não foi uma revolução, mas uma reforma que substituiu um governo corrupto por um outro livre disso, pautado em valores morais considerados dignos e universais.

Em síntese, a obra de Miller é contraditória e ambígua em diversos momentos. A princípio, temos a impressão de que se trata de uma história em quadrinhos progressista que visa a exaltar, mesmo que de forma estereotipada, o protagonismo de uma mulher negra e apresenta perturbadores painéis sobre diferenças nas escalas de riqueza e poder. Todavia, uma leitura mais aprofundada indica que a obra de fato está expondo um modelo heroico, patriótico e individualista, que remete a uma tradição de pensamento conservadora/liberal que legitima e difunde ideias que reafirmam o papel dos Estados Unidos como uma nação especial destinada, ou predestinada, a tornar o mundo um lugar melhor. Difundindo, mesmo que à força, seus supostos ideias democráticos e liberais pelo mundo.

Assim, podemos concluir que uma das grandes mensagens que Frank Miller pretende passar, apesar de não assumir explicitamente que faça isso, é a de que o poder dos indivíduos é ou deve ser superior ao de qualquer grupo social ou governo. Sejam eles super-heróis ou pessoas comuns. E que ele acredita que os Estados Unidos são uma grande nação, passando por um período de confusão ideológica e política, marcado por extremismos e demandas de minorias. Isso tira o foco de coisas que ele considera realmente importantes, como a liberdade e autodeterminação dos indivíduos para superar as adversidades e construir um mundo considerado melhor. É possível que o registro ficcional dessa confusão finde problematizando o que poderia ser apenas um louvor ideológico dos valores dominantes.

## CONCLUSÃO OU SÍNTESE FINAL

### Três versões semelhantes, críticas e excepcionais dos EUA

As três histórias em quadrinhos analisadas nesta pesquisa apresentam um universo temático bem diverso, mas que compartilham de algumas similaridades, além da temática distópica. Uma delas é o heroísmo patriótico ou nacionalistas dos personagens principais, que resulta em comportamentos específicos porém análogos com relação a seu país.

No caso de *American Flagg!*, Howard Chaykin nos apresenta um país destruído e desestruturado, no qual as pessoas com maior poder aquisitivo vivem em shopping centers, os *Plex Malls*, pertencentes a grande corporação *Plex*; que controla tudo por meio da persuasão e da manipulação midiática. Seu herói mulhengo, Reuben Flagg, é o segurança do shopping que sonha em recriar um Estados Unidos que nunca existiu. Sua luta o conduz a vitórias importantes, como ao assumir a presidência dos EUA/*Plex* que acaba sendo incapaz de governar, por não ter aptidão e tampouco apoio popular. Assim, apesar de vencer batalhas relevantes contra a corporação, ao final, ele se dá por derrotado e decide terminar seus dias como ator de TV e pai de família. Enquanto herói que ambicionava mudar o mundo em que vivia, Flagg fracassou. Seu idealismo e sua esperança não foram o bastante para transformar a realidade em que vivia.

Em *Marshal Law*, temos uma cidade destruída (*San Francisco*) e reconstruída (*San Futuro*), na qual as pessoas com condições financeiras vivem nos melhores bairros e as mais pobres nos escombros da antiga metrópole; o cenário de destruição é complementado pela atuação de super-heróis insanos, veteranos de uma guerra na América Latina, a Zona, similar à do Vietnã, mas com supersoldados. Na concepção de Pat Mills e Kevin O'Neill, *Marshal Law* é o policial que tem a missão de caçar e exterminar esses super-heróis. Ele é extremamente violento, sofre de problemas psiquiátricos, porém é útil ao poder estabelecido porque no fundo é um sonhador que quer fazer com que os EUA voltem a ser uma nação grandiosa, benevolente, honesta e justa. As constantes vitórias e os métodos violentos de *Law* dão a impressão de que estamos diante de um “herói” extremamente poderoso e, no entanto, suas ações são apenas uma distração, uma forma que o governo achou para acalmar a população e fazer com que eles acreditem que a violência e o crime estão sendo combatidos de forma extrema e eficaz. Nesse ponto, *Law* e Flagg são parecidos, já que ambos são agentes que têm um certo poder, mas que na prática não conseguem promover grandes alterações na realidade em que vivem, por mais que se esforcem.

No caso de *Martha Washington*, o cenário em que ela vive também é similar, pois apresenta um EUA totalmente fragmentado, corrompido e destruído. Nesse cenário, Frank Miller e Dave Gibbons elegeram como heroína Martha, uma jovem pobre e negra que supera as adversidades de

sua vida, apoiada em sua força de vontade e em sua carreira militar. Ao contrário dos outros dois personagens, ela não tem uma ação unicamente paliativa – apesar de que suas realizações, enquanto membro das forças armadas, tivessem esse caráter –, ao longo da narrativa ela vence as limitações institucionais, rompe com as forças armadas, lidera uma revolução e se torna a principal agente de um novo Estado, criado a partir das cinzas dos EUA e idealizado com base nos ideais míticos similares aos sonhados por Flagg e *Law*. De certa forma, Martha teve sucesso onde os personagens masculinos falharam.

Essa semelhança comportamental entre personagens diferentes pode ser atribuída a algumas tendências pré-existentes no mercado de quadrinhos dos EUA, que indicam relativamente como narrativas de super-heróis devem ser escritas. Com relação a isso, o pesquisador Marco Arnaudo afirma que os super-heróis estadunidenses são construídos a partir da interação de três elementos básicos e que estão profundamente ligados à cultura do país. Esses elementos são:

1. otimismo, ou a fé na possibilidade prática de criar condições melhores para si mesmo e outros;
2. pragmatismo, que envolve identificar os passos necessários para se alcançar os objetivos e a melhor maneira para seguir esses passos; e
3. individualismo, não entendido como um sinônimo de “egoísmo”, mas como a defesa do valor irreduzível da personalidade individual, em um estado de receptividade no qual cada indivíduo trabalha para o coletivo de seu jeito e de acordo com seu ou suas próprias crenças e habilidades (ARNAUDO, 2013, p.64, tradução nossa)<sup>403</sup>.

De acordo com o autor, esses três elementos podem ser encontrados em diversas gradações e em quase todas as narrativas de super-heróis estadunidenses, mesmo nas que procuram tecer algumas críticas ao país e a sociedade. Esses três elementos também estão presentes em graus diferentes nas aventuras de Reuben Flagg, *Marshal Law* e Martha Washington.

Por exemplo, Flagg e *Law* são personagens movidos por sonhos e ideais mais ou menos claros, que misturados com seus desejos individuais os fez desenvolver um código de honra e condutas próprios. Ambos são patriotas, mas reconhecem que há graves problemas que precisam ser resolvidos para que a pátria se torne o que desejam. E eles acreditam que são pessoas especiais e por isso assumem uma grande missão individual. Quanto a isso, a diferença entre os dois reside na forma como usam a violência para atingir seus objetivos. Flagg é violento, mas nem sempre, em muitos momentos ele procura outras formas de resolver seus problemas. No entanto, *Law* é totalmente violento, ele não resolve nada sem fazer uso de força, letal de preferência. Já Martha, a

---

<sup>403</sup> “1. optimism, or Faith in the practical possibility of improving conditions for oneself and others; 2. pragmatism, which involves identifying the necessary step for obtaining goals and finding the best way of following these steps; and 3. understood not as a synonym of “egotism” but as the defense of the irreducible value of the individual personality, in a state of openness in which each individual works for the collective in his or her own way and according to his or her own beliefs and abilities” (ARNAUDO, 2013, p.64).

princípio, não é movida por nada além de suas necessidades individuais e por um desejo de se libertar. O patriotismo manifestado por ela é um tanto quanto ingênuo e submisso, pois está associado a sua adesão irrestrita e desesperada à vida militar e à sua rígida hierarquia. Somente no decorrer das narrativas é que ela amadurece e expande sua noção de liberdade, desenvolvendo suas próprias ideologias e um patriotismo crítico, que reconhece a existência de inúmeros problemas nos EUA e que a única forma de resolvê-los é por meio de uma revolução. A partir disso, a personagem passa a manifestar características patrióticas similares às dos dois personagens masculinos, e trilha um caminho violento que pode ser considerado intermediário entre a violência de Flagg e *Law*; ela é agressiva, mata seus inimigos, mas faz isso por necessidade e por fazer parte de seu trabalho, enquanto soldada. Os três personagens, dentro de suas especificidades e limitações narrativas, apresentam um certo otimismo com relação ao futuro de seu país, mesmo que o presente em que vivem seja um pesadelo absurdo.

E, como foi indicado na introdução, os três personagens são exemplos de quadrinhos de super-heróis nacionalistas. Ao longo dos capítulos, ficou evidente que cada um deles incorpora e representa ideias diferentes sobre os Estados Unidos, enquanto estado-nação. Outra característica desse tipo de super-herói, e que talvez não seja tão evidente, é a forma como eles difundem ideias do excepcionalismo americano. De acordo com Jason Dittmer:

Os super-heróis não são reflexos, mas são (juntamente com muitos outros elementos) coconstitutivos do discurso popularmente conhecido como excepcionalismo americano. O excepcionalismo americano refere-se à ideia de que os Estados Unidos são distintos de outros países como resultado de seu desenvolvimento histórico, sua experiência de fronteira ou simplesmente sua função dentro da ordem internacional. Uma ampla gama de argumentos tem sido historicamente usada no esforço de representar os Estados Unidos como fundamentalmente diferente de outros países. O discurso do excepcionalismo americano não é produzido apenas pelos argumentos das elites políticas e acadêmicas; é também coconstituído através da cultura popular (DITTMER, 2013, p.10, tradução nossa)<sup>404</sup>.

Em *American Flagg!*, os Estados Unidos representados por Reuben pode ser entendido como uma nação de certa forma “inocente” e sonhadora que, devido a inúmeros acontecimentos, se viu dominada por uma grande empresa corrupta que, na visão do protagonista, teria traído e subvertido os valores mais nobres e honrados da nação e de seu povo. Além disso, Reuben é caracterizado como um herói que tem diversos defeitos, assim como seu país: ele apresenta um

---

<sup>404</sup> “Superheroes are not reflections of, but are instead (along with many other elements) co-constitutive of, the discourse popularly known as American exceptionalism. American exceptionalism refers to the idea that the United States is distinct from other countries as a result of its historical development, its frontier experience, or simply its function within the international order. A wide array of arguments has historically been brought to bear in the effort to represent the United States as fundamentally unlike other countries. The discourse of American exceptionalism is not only produced through the arguments of political and academic elites; it is also co-constituted through popular culture” (DITTMER, 2013, p.10).

excesso de confiança (é arrogante), um machismo acentuado, é violento em muitos momentos, é corrompível, age de forma inconsequente visando seus próprios interesses, entre outras características. Nas narrativas isso não chega a ser um grande problema, porque no fundo o personagem é o que podemos chamar de um homem “bem intencionado”. Suas ações, boas ou ruins, têm um objetivo pessoal/individual, mas na perspectiva dele, isso é o melhor pra todos, já que poderiam restaurar a liberdade e um ideal democrático mítico supostamente perdido. Desse ponto de vista, os Estados Unidos seriam uma nação especial que, apesar de seus defeitos, luta pela construção de um mundo considerado melhor, uma “terra de esperança” como o próprio Chaykin sugeriu em entrevistas. Enquanto obra nacionalista, é essa a mensagem que existe em *American Flagg!*; no entanto, esta não é a mensagem principal que Howard Chaykin procurou passar. Quando Flagg fracassa em governar o país, fica sugerido que para mudar aquela situação não basta ser “bem intencionado” ou acreditar em determinadas ideias, é necessário a ação em conjunto, um indivíduo não tem o poder de mudar determinadas estruturas sem o apoio de outros. Uma mudança social significativa só poderia ocorrer por meio de uma participação popular ampla. Chaykin, ao mesmo tempo que difunde ideias que afirmam que seu país é um local excepcional, também critica o que podemos chamar de um excesso de idealização quanto ao papel dos indivíduos em mudar o rumo da história. Flagg falha, mas não é um derrotado total, suas vitórias em nível local foram importantes, mas não a ponto de mudar uma estrutura há muito estabelecida. Aparentemente, o autor acredita nos ideais míticos de sua nação, mas desconfia que eles possam ser de fato estabelecidos ou modificados por meio da ação de um indivíduo com algum tipo de poder. Assim, ele procura desconstruir essa ideia, porém não sugere nenhuma alternativa.

No caso de *Marshal Law*, é evidente que a obra tem como objetivo principal destruir toda e qualquer visão positiva sobre os EUA e seu suposto excepcionalismo. Os Estados Unidos, representados por *Law*, são caracterizados como um nação extremamente violenta e contraditória, guiada por ideias de justiça, liberdade, honra, ética e democracia, que não fazem o menor sentido e beiram a insanidade. O personagem age guiado por um conjunto de ideais que só fazem sentido pra ele e por isso combate aqueles que, na sua percepção, os estão subvertendo. No entanto, a obra apresenta outras versões dos EUA, cada super-herói que *Law* combate e elimina, representa uma face do país. O *Public Spirit* seria a versão tradicional do mito, o grande exemplo de herói individualista, mas altruísta que se sacrifica pelo bem do povo. No entanto, como a narrativa demonstra, isso é falso, não passa de propaganda usada para manter o *status quo*. Já o *Persecutor*, seria a verdadeira fase do país nas guerras: uma nação bélica que não tem o menor problema de agir de forma criminosa e desumana para garantir seus interesses. E o *Private Eye* seria a representação da iniciativa privada estadunidense, predatória e disposta a fazer de tudo para lucrar

e se manter no poder. O fato de *Marshal Law* se contrapor (e eliminar) a esses três aspectos indica que ele está se impondo como a imagem, ou a representação, definitiva da nação. Portanto, na concepção de Mills e O'Neill, os Estados Unidos – pós-Guerra Fria provavelmente – estava se constituindo como um policial ensandecido, muito bem armado, com tendências autodestrutivas e que acredita estar lutando para limpar o país e o mundo de falsos ídolos e líderes. A crença no excepcionalismo é apresentada como uma loucura que faz com que a nação se veja no direito de pôr em prática o que quiser com os outros. Assim como *Marshal Law*, os EUA se tornaram juízes, júris e executores mundiais. Além disso, a destruição progressiva dos super-heróis e a predominância do modelo *Marshal Law* indica uma virada mais sombria para a autoimagem dos EUA e, ao mesmo tempo, é uma crítica profunda ao imperialismo e a todos os seus “braços” culturais, os super-heróis. As críticas presentes na obra são contundentes, porém confusas e contraditórias. Fica difícil afirmar se os autores, principalmente, Pat Mills, projetam algo de positivo com relação à atuação dos EUA no mundo. Há algo de positivo no posicionamento antitortura expresso pelo personagem e na crítica que ele tece aos custos humanos e materiais das guerras. No entanto, não é possível afirmar que isso é um vislumbre de esperança que os autores haviam percebido nos EUA da época.

Por fim, em *Martha Washington*, é evidente que os autores procuraram construir uma nova representação patriótica positiva para o país. Substituíram o tradicional herói branco, de sexo masculino, por uma heroína negra. Martha representa um grupo socialmente excluído que, dentro da narrativa, após muito esforço, conseguiu assumir o poder e iniciar um processo de mudança nacional/internacional. Apesar de representar a comunidade negra e feminina dos EUA, a personagem, ao longo de suas HQs, não manifesta nenhuma identificação com as lutas históricas de negros e mulheres de seu país; sua identificação primordial é com a narrativa mítica de excepcionalidade dos EUA, de seu povo e ideais. Os quadrinhos de *Martha Washington* podem ser entendidos como uma nova proposta para o restabelecimento da almejada grandeza nacional. Os EUA só podem voltar a ser uma grande nação se deixarem de lado suas diferenças e ideologias que contribuem para a divisão do país, e se unirem em torno da ideia de liberdade estadunidense. Na visão dos autores, a liberdade é o que diferenciaria o país de outros, é o único conceito capaz de renovar e unir a nação. Martha é uma guerreira da liberdade potencialmente invencível. As constantes lutas e vitórias dela indicam que a única maneira de superar um cenário futuro de pesadelo e caos social é por meio da luta pela liberdade, porém essa luta não deve se restringir ao território dos EUA. Deve ser levada para outras nações e também (quando isso for possível) para outros planetas e dimensões. O papel dos Estados Unidos, mesmo que nas narrativas o nome do estado-nação tenha sido abolido, é levar a liberdade para os locais mais distantes do mundo e do

universo. Martha Washington, uma mulher negra e pobre, é a escolhida para essa missão, ou melhor, a merecedora, já que ela conseguiu tudo isso por meio de seu esforço individual, ela lutou contra todas as adversidades e venceu. Ao contrário dos outros personagens analisados, Martha é o que podemos classificar como uma vencedora, um exemplo de indivíduo determinado e lutador que, por meio de seus próprios esforços, venceu na vida. Martha Washington é evidentemente uma obra que critica a situação de exclusão social, sexual e racial existente nos EUA, porém isso ocorre por meio da revalorização e ressignificação de ideias míticas da excepcionalidade nacional e do poder individual como motor da história. E defende que os Estados Unidos, renovado sob a face de uma guerreira e líder negra, devem seguir com sua política imperialista de difusão de seus valores, pois estes seriam a melhor alternativa para todos.

Nas três obras, é possível identificar diferentes níveis de críticas à política e à sociedade estadunidense. Em *American Flagg!*, o alvo é o excesso de idealização e de apoio a indivíduos considerados heróis, estes não passam de seres humanos que falham e cometem erros. Em *Marshal Law*, todas as ações bélicas e as justificativas ideológicas usadas pelos Estados Unidos são criticadas, não existe uma nação excepcional nem indivíduos excepcionais, os heróis e a nação que representam são grandes farsas, interessados em obter poder e manter-se nele. Já Martha Washington é uma obra que reafirma os valores individualistas e ideias excepcionalistas dos EUA, mas faz isso por meio de uma heroína não convencional. A obra vai na contra mão das outras HQs, mas não deixa de criticar superficialmente seu país, principalmente com relação à exclusão racial, de gênero e social persistente.

### **Contextos e mais algumas críticas políticas e sociais**

Com relação a críticas específicas ao contexto histórico, político e social, *American Flagg!* provavelmente é a série que mais manifesta preocupações e dialoga com mudanças que estavam ocorrendo no país à época. Ao criar um futuro dominado por uma grande corporação, Chaykin manifesta sua preocupação com as tendências a favor de privatizações difundidas pelo governo Reagan. Ele demonstra um grande temor quanto ao excesso de consumismo, representado pelos shoppings, e com o crescente poder dos meios de comunicação na vida das pessoas. Chaykin, temia um futuro no qual os estadunidenses seriam reféns voluntários de centros de consumo e de programas televisivos. Outro medo evidente na obra é referente à possibilidade do crescimento de gangues e movimentos paramilitares de diversas orientações políticas; porém supremacistas brancos e neonazistas são apresentados como os mais perigosos para o futuro do país. Essa preocupação em específico pode ser associada à origem judaica do autor, mas também indica que



ele vislumbrava o crescimento desses grupos extremistas em seu país. O autor ainda tece críticas veladas ao governo de Ronald Reagan, ao questionar em suas HQs, o real poder individual e a disposição dos cidadãos a assumirem responsabilidades públicas com uma eventual “diminuição” da presença estatal. Em suma, Chaykin teme que a intensificação dessas tendências possa levar o país a um cenário de caos e estratificação social absurdos.

Já *Marshal Law* é uma obra que literalmente “atira para todos os lados” quando se trata de criticar os EUA. Mills e O’Neill, por meio da destruição dos super-heróis, elaboram críticas contundentes contra o imperialismo estadunidense e sua suposta ideologia benevolente e democrática simbolizada por esses seres. Temem um futuro violento e regido por um policial com um senso de justiça ambíguo e extremo, que efetivamente não consegue promover nenhuma mudança na estrutura social. Já que ele está “preso” ao Estado – é “um Rambo de coleira” – e a um esquema de vigilantismo vingativo que só gera mais ódio e violência. As críticas dos autores são mais amplas e não estão restritas aos contextos políticos e sociais imediatos da obra. Eles questionam momentos históricos do passado do país, principalmente a guerra do Vietnã e a Segunda Guerra Mundial. Procuram mostrar como as ações, tanto do governo quanto da iniciativa privada estadunidense, sempre foi dúbia e hipócrita, ao afirmar que estariam levando democracia, progresso e liberdade a outras nações. Mas na realidade, estariam apenas interessados em lucros e no estabelecimento e manutenção de um império global.

Em Martha Washington, as críticas não remetem necessariamente ao contexto histórico e social dos anos 1990, mas a uma situação contextual ainda presente, a da segregação racial. Outro problema apresentado e que não tem uma relação contextual direta, é o de governos populistas e/ou autoritários, simbolizados pelo presidente Rexall, que é uma caricatura de diversos presidentes dos EUA, indicando um descontentamento com as figuras presidenciais recentes do país e um temor quanto ao surgimento de um governante ainda pior. Outra crítica presente, e que de certa forma é uma manifestação particular do pensamento conservador de Frank Miller, diz respeito ao medo de que os movimentos sociais e a ação de grandes corporações pudessem levar os Estados Unidos a uma desagregação e uma conseqüente guerra civil sem precedentes.

Dentro de suas especificidades e limitações narrativas, as três histórias em quadrinhos estabelecem diálogos com o contexto dos EUA no período em que foram produzidas e publicadas. Entretanto, esse diálogo não ocorre de forma direta, mas é construído de forma simbólica, por meio da união de pensamentos individuais, demandas editoriais, de consumo e ainda de satisfação pessoal. Todos os autores, Chaykin, Mills, O’Neill, Miller e Gibbons, tinham como objetivo satisfazer desejos profissionais; todos almejavam criar obras nas quais pudessem expor suas ideias sem uma censura prévia e que lhes permitisse ousar artisticamente e narrativamente.

Os autores também apresentam opiniões e orientações políticas distintas. E é interessante notar como eles conseguiram, mesmo que alguns não assumam isso, transmitir suas ideias por meio de seus quadrinhos. Howard Chaykin, enquanto liberal, transmitiu seu descontentamento com as políticas conservadoras do Partido Republicano e com a postura por demais idealista do Partido Democrata. Já Pat Mills, que tem uma orientação política socialista, usou sua obra pra criticar todas as posturas políticas capitalistas dos EUA. E Frank Miller, com seu suposto centrismo cético inclinado para conservadorismo (e contraditoriamente progressista, às vezes), usou sua personagem para reafirmar os valores considerados tradicionais de seu país e mostrar algumas de suas preocupações pessoais.

Com relação à orientação política, explicitamente declarada ou não de cada autor, vale destacar que, no início da pesquisa, isso não era uma questão que se apresentava. Antes de ler as HQs em conjunto, entendia que elas transmitiam uma mensagem patriótica mais ou menos homogênea. Porém, partir da leitura detalhada e comparação entre elas, ficou evidente que abordavam a política e a sociedade de pontos de vista distintos e não muito claros. O contato com entrevistas e depoimentos dos autores possibilitou a identificação das linhas políticas com as quais se reconhecem ou seguem declaradamente. Isso nos leva a refletir sobre o que o pesquisador Marc DiPaolo (2011) denomina de “aventuras de super-heróis com temas políticos”, que, para o autor, geralmente acabam caindo em três categorias distintas:

*pró-establishment*, *anti-establishment* e colonial. Na primeira categoria, a narrativa do *establishment*, o super-herói age para preservar o *status quo* social e protege o governo e a população de invasão hordas estrangeiras, sabotadores inimigos e criminosos e terroristas locais. Na segunda categoria, a narrativa *anti-establishment*, o super-herói se opõe a um malvado vilão governamental, corporativo ou aristocrático (que às vezes é apoiado por um herói do *establishment* equivocado). Na terceira categoria, o super-herói viaja para o exterior, a um país intocado e incivilizado para civilizá-lo e saquear seus recursos naturais, muitas vezes antes que uma terceira parcela de poder reivindique a terra primeiro (DIPAOLLO, 2011, p.12, tradução nossa)<sup>405</sup>.

Essa divisão temática é interessante enquanto uma categoria distinta para ponderarmos sobre o conteúdo dos quadrinhos analisados. Com base nessas três categorias, podemos afirmar que em grande medida as três HQs são *anti-establishment*, já que os grandes “vilões” das tramas são representantes do poder estabelecido; agentes governamentais e/ou grandes corporações. Todavia, há alguns elementos das outras categorias. Por exemplo, existe um elemento pró-

---

<sup>405</sup> “[...] establishment, anti-establishment, and colonial. In the first category, the establishment narrative, the superhero acts to preserve the social status quo, and protects the government and the populace from invading foreign hordes, enemy saboteurs, and homegrown criminals and terrorists. In the second category, the anti-establishment narrative, the superhero stands in opposition to an evil governmental, corporate, or aristocratic villain (which is sometimes propped up by a misguided establishment hero). In the third category, the superhero travels overseas to an untouched, uncivilized country to civilize it and plunder its natural resources, often before a third power stakes claim to the land first” (DIPAOLLO, 2011, p.12).

*establishment* identificável no fato de que os três personagens são funcionários de algum nível do poder estabelecido. No entanto, principalmente no caso de Reuben Flagg e Martha Washington, não são totalmente pró-*establishment*, já que suas ações visam a destituir quem está no poder. São heróis do *establishment* que perceberam que este é corrupto e que por isso não merecem mais ocupar o poder. Flagg procura realizar seus objetivos sem um grande rompimento com sua função governamental; já Martha rompe de forma violenta com o poder governamental. *Marshal Law* já é um personagem com uma relação mais pró-*establishment*, porque em suas narrativas ele nunca chega a articular algum tipo de plano para depor o governo, ou no mínimo seu superior corrupto e manipulador no Departamento de Polícia de *San Futuro*. *Law*, apesar de sua violência, é o personagem com uma atuação mais pró-*establishment*, ele intenciona “limpar” o sistema por dentro e ao mesmo tempo manter a segurança da população.

Com relação à terceira categoria, o colonialista, só é encontrado em Martha Washington, porém não com um caráter predatório tão evidente quanto DiPaolo descreve. A partir do final da trama da segunda minissérie, Martha é apresentada e apresenta-se como um agente colonialista; afinal ela deseja levar os ideais de liberdade de sua nação/comunidade para outros locais. Ou seja, seu grupo, por meio do empreendimento individual de cientistas e intelectuais, havia alcançado um nível considerado avançado do desenvolvimento civilizatório, e nada mais óbvio do que levar isso para outras nações que sofrem com os abusos de governos tiranos de todo tipo. Como ocorreu essa empreitada heroica e colonizadora não é mostrado nas HQs, mas há indícios de que isso não se deu de forma pacífica, visto que a comunidade de Martha possuía tecnologia e armas avançadas inexistentes em outras nações. Na terceira minissérie, também fica claro que a empreitada foi um sucesso e que o mundo em pouco tempo estava submetido aos ideais da comunidade de Martha, por isso, voltaram sua atenção para a colonização espacial. Os quadrinhos não discutem nenhum problema oriundo dessa empreitada, aparentemente tudo estava ocorrendo dentro do planejado. E o mundo caminhava para tornar-se um lugar verdadeiramente melhor. Com relação a esse mundo utópico construído por Martha, vale fazer um parêntese; em *Martha Washington Dies*, publicada em 2007, Miller nos apresenta novamente a um cenário caótico e de guerra. Aparentemente, a utopia não se manteve, mas Miller não desenvolve explicações sobre isso, só menciona que “bárbaros” estão invadindo. A centenária Martha Washington faz sua última aparição para um grupo de guerreiros para contar sua história e motivá-los a continuar lutando, pois se ela conseguiu vencer, eles certamente conseguirão. Não analisamos essa obra anteriormente pelo motivo de que há um grande hiato entre a produção da terceira minissérie e essa edição derradeira; além disso, o contexto político e social ao qual ela se refere é o dos EUA pós-atentados de 11 de setembro de

2001 – e que sugere que os “bárbaros” seriam muçulmanos, ainda que não haja nenhuma referência muito clara, constituindo apenas uma obra na qual a personagem se despede.

Voltando à linha principal de análise, de acordo com Jason Dittmer: “Os super-heróis nacionalistas foram usados no passado como uma forma de “delimitar” a revista em quadrinhos como uma mercadoria e tentar subverter o orgulho nacionalista ao vender quadrinhos do estilo americano em países com sua própria tradição editorial (2013, p.6, tradução nossa)<sup>406</sup>. Assim, é possível afirmar que grande parte das histórias em quadrinhos produzidas nos Estados Unidos e exportadas para outros países, não só a que analisamos, podem ser entendidas como objetos voltados para uma forma indireta de colonialismo, principalmente as de super-heróis nacionalistas. Um exemplo notório disso é a predominância e o sucesso de quadrinhos de super-heróis no mercado editorial brasileiro.

No entanto, diferentemente do que ocorria na primeira metade do século XX, os quadrinhos nacionalistas ou patrióticos não são simplesmente obras de ufanistas ou chauvinistas. Atualmente, ou melhor, desde os anos 1960, houve uma gradativa mudança na forma como o patriotismo estadunidense era representado – isso é atribuído ao crescente descontentamento com a Guerra do Vietnã e à influência dos movimentos por direitos civis –, principalmente nas histórias em quadrinhos do Capitão América e de outros personagens da *Marvel Comics*. A glorificação irrestrita da nação e de seu povo deu lugar a questionamentos, mais ou menos profundos, quanto à relação daqueles que detêm o poder nos EUA com seu povo e o resto do mundo. Assim, podemos afirmar que por meio das histórias em quadrinhos desses personagens, é possível ter acesso, não só a ideias pró-Estados Unidos, mas também a ideias que criticam, rejeitam, subvertem, reconfiguram e até destroem (ou tentam destruir) por completo os valores nacionalistas dessa grande potência mundial. Não obstante, como afirma Arnaudo:

[...] mesmo quando apresentam um ponto de vista completamente original, ainda estão dentro da estrutura de produção e audiência americanas. Em suma, os quadrinhos de super-heróis podem ser traduzidos e vendidos em qualquer lugar, mas sua principal característica é o reflexo sobre ansiedades e desejos do público americano (2013, p.63, tradução nossa)<sup>407</sup>.

Esses quadrinhos também manifestam algumas preocupações referentes à Guerra Fria e a seus possíveis resultados. Em *American Flagg!*, a Guerra Fria não teve um desfecho catastrófico, com a destruição nuclear das potências envolvidas. Porém, o conflito gerou problemas que

---

<sup>406</sup> “Nationalist superheroes have been used in the past as a way of “localizing” the comic book as a commodity and trying to subvert nationalistic pride to sell American-style comic books in countries with their own publishing tradition” (DITTMER, 2013, p.6).

<sup>407</sup> “[...] even when they present a thoroughly original point of view, it is still within the framework of American production and audience. In short, superhero comics can be translated and sold anywhere, but their primary feature is their reflection of the anxieties and desires of the American public” (ARNAUDO, 2013, p.63).

resultaram em acidentes nucleares, ressurgimento da peste, destruição ambiental e uma grande crise de fome, quem tinha condições financeiras abandonou a Terra. Ao que tudo indica, os principais temores de Chaykin repousavam sobre as consequências do conflito para o meio ambiente e no desvio de recursos destinados ao bem-estar das populações para a guerra. O mundo pós-Guerra Fria idealizado por Chaykin é interessante, pois com a ausência das potências envolvidas, a Terra tornou-se um mundo totalmente voltado para o consumo. Nesse mundo, símbolos comunistas, feministas, nazistas etc., eram comercializados (às vezes ilegalmente) como joias e ostentados pelas mulheres mais ricas da sociedade, indicando uma possível predominância do consumismo diante das ideologias que esses símbolos representariam. Para o autor, aparentemente, a ideologia do consumo era um perigo maior do que o comunismo, por ter o poder de reduzir praticamente tudo ao *status* de produtos.

*Marshal Law* é a obra que mais discute a Guerra Fria, porém ela foi escrita nos momentos em que o conflito caminhava para seu fim. A Guerra Fria aparece como temática paralela na primeira minissérie e na edição especial na qual *Law* enfrenta o *Persecutor* em Nova York. Nessas edições, é discutido o real sentido da Guerra Fria e são lembradas e criticadas, de forma simbólica, as ações dos EUA em outras partes do mundo – principalmente na América Latina – com a justificativa de que estariam combatendo a suposta grande ameaça comunista. No futuro de *Marshal Law*, a Guerra Fria havia chegado ao fim com um custo muito alto para os EUA, e mais alto ainda para as outras nações que estavam involuntariamente envolvidas ou à margem dessa disputa. O mundo pós-Guerra Fria de Mills e O’Neill é o do triunfo dos EUA. Porém, a vitória teve consequências com as quais a nação não estava conseguindo lidar, mas estava respondendo a isso com uma violência sem medidas. *Marshal Law* representa um país que fez de tudo para vencer uma guerra ideológica e, ao vencer, entrou em uma crise na qual não consegue assumir os erros cometidos como também não consegue deixar de agir de maneira arbitrária e violenta contra tudo e todos. O mundo pós-Guerra Fria projetado por Mills e O’Neill indica como dois estrangeiros viam e temiam o crescente poder econômico e militar dos EUA. O grande temor, mesmo que apresentado de forma heroica, é o estabelecimento dos Estados Unidos como um policial mundial violento como *Marshal Law*.

Os quadrinhos de Martha Washington foram produzidos após o fim da Guerra Fria, por isso não existe nenhuma referência direta ao conflito na obra. No entanto, é possível entender que o mundo em que a personagem vive é consequência da vitória dos EUA e do estabelecimento do país, enquanto grande potência mundial hegemônica. As intervenções do aparato militar estadunidense, a *Pax* na Amazônia, indicam que não existe nenhuma nação no mundo que possa ou ouse questionar as ações dos EUA. Ainda mais porque o inimigo a ser combatido é uma

empresa de *fast food* de origem norte-americana que se recusa a obedecer às ordens e leis do governo. Aparentemente, os autores temem que o excesso de poder que os EUA adquiriram após derrotar a União Soviética, possa gerar um estado de corrupção generalizado. Por isso, através da personagem, procuraram restabelecer e colocar no poder valores que consideravam melhores do que o da simples supremacia econômica e militar. Nessa leitura, a mensagem da obra como um todo é: não adianta ser economicamente e militarmente desenvolvido se isso não for ética e moralmente orientado, e se a liberdade não for vista e praticada como um valor absoluto. Na perspectiva da obra, os EUA só serão uma verdadeira potência mundial quando se derem conta de quanto são especiais e da responsabilidade que têm por causa disso. Devem ser uma nação exemplar, promotora da liberdade e de outros valores pelo mundo.

Com base nisso, é possível depreender que, por meio de suas visões particulares, experiências de vida e sentimentos momentâneos, os autores dessas histórias em quadrinhos selecionaram determinados fatos de seu presente e da história recente dos EUA para elaborar obras nas quais criaram e discutiram um contexto social e político que não é exatamente o mesmo em que viviam. Os quadrinhos, seus autores e artistas de modo geral, não têm nenhum compromisso com uma suposta representação do real, como os jornalistas têm. Porém, por mais absurdas e fantasiosas que possam ser as aventuras de super-heróis, elas têm uma grau de verossimilhança que faz com que as obras se interconectem com um contexto mais amplo. É como se fosse uma ponte que é construída entre um indivíduo, que procura formas de comunicar suas ideias a outras pessoas de sua sociedade. A partir disso, ocorre um fluxo de ideias, as mensagens transmitidas são acessadas e interpretadas de formas diferentes. No entanto, elas só são acessadas ou despertam algum interesse por possuírem elementos culturais, sociais e políticos, que de alguma forma são coletivamente compartilhados e compreendidos.

Dessa forma, os quadrinhos aqui analisados expressam diferentes níveis de críticas aos Estados Unidos. Mas são obras que estão dentro de uma indústria e o fato delas terem sido publicadas, comercializadas e posteriormente reeditadas e comercializadas novamente indica que havia e ainda há uma demanda para publicações com conteúdo mais contestatório e reflexivo. É evidente que a mudança ocorrida no cenário editorial do anos 1980 e início de 1990 é de grande relevância para a existência desses materiais, que em certa medida se propunham alternativos aos que eram produzidos pelas grandes editoras. De fato, a grande liberdade autoral e editorial propiciada pelas chamadas editoras independentes, como a *First Comics* e a *Dark Horse*, é um fator fundamental sem o qual, provavelmente, não haveria as obras aqui analisadas.

Não temos a intenção de especular sobre como seria a produção de quadrinhos nos Estados Unidos se não tivessem ocorrido as movimentações por parte de artistas e editores do ramo, que

resultou na produção desses quadrinhos e de outros. Não obstante, como indicam os depoimentos dos autores envolvidos, o surgimento dessas editoras independentes e as novas práticas de contratação e produção adotadas foram de grande importância, não só para os artistas, mas para o público consumidor de quadrinhos, que em grande parte passou a ter acesso a produtos de qualidade relativamente melhor. Essas editoras geraram uma movimentação mercadológica inédita até então, mas que teve um fôlego curto, estimulando produções inovadoras e outras nem tanto, e de um ponto de vista trabalhista garantiram direitos e remunerações mais justos aos autores de quadrinhos.

### **Contribuições acadêmicas e considerações finais**

A partir disso, é relevante discutir algumas contribuições que estudar histórias em quadrinhos podem fornecer para as pesquisas sobre História dos Estados Unidos no Brasil. Que ainda se constitui como um campo pouco explorado pelos historiadores brasileiros. No entanto, de acordo com um levantamento bibliográfico feito pela historiadora, Cecília Azevedo (2014), entre o final dos anos 1990 e início dos anos 2000, houve um expressivo crescimento no número de publicações que têm como tema algum aspecto da História dos EUA. A autora atribui esse crescimento ao interesse de uma nova geração de historiadores por temas referentes aos EUA e aos avanços no comércio internacional e nos meios de comunicação; especialmente a internet, que possibilitou e facilitou o acesso a bancos de dados de bibliotecas, periódicos e também a fontes primárias, como documentos que os órgãos governamentais divulgam. Isso representou uma grande diminuição nos custos financeiros, e dependendo do que se pretende pesquisar, não é extremamente necessário viajar para os EUA em busca de fontes e obras de referência. A autora verificou que as pesquisas recentes têm se debruçado sobre fontes e temas que vão além das análises de documentos governamentais e da preocupação com as relações entre Brasil e EUA. “Mantém-se o interesse pelos olhares cruzados, em busca das representações e imagens recíprocas difundidas por diferentes canais e veículos – imprensa, cinema, literatura, música, relatos de viagem, manuais didáticos, ensaios filosóficos e acadêmicos, etc.” (AZEVEDO, 2014, p.18). Além disso, autora entende que esse tipo de interesse por fontes e temas diversificados é importante, porque:

A eleição de objetos qualificados como estadunidenses, tais como o sistema político partidário, o esquadramento de diversos e conflitantes projetos nacionais e culturas políticas articulados a diferentes movimentos sociais e culturais, marca o amadurecimento da historiografia sobre os EUA produzida no Brasil. Tal movimento contribui, como sugere Bender, para desparochializar, desprovincializar a História dos EUA, sem fixar identidade ou reificar o nacional (Ibid., p.19).

Posto isto, é possível afirmar que esta pesquisa se enquadra dentro do que a historiadora classifica como “nova onda” de estudos sobre História dos EUA no Brasil. E, dentro das limitações existentes, o uso de histórias em quadrinhos como fontes para se pensar e estudar a história recente dos EUA pode ser entendido como uma maneira de se ter acesso a imagens e representações que os estadunidenses constroem e divulgam sobre si mesmos.

Esta pesquisa também procura dialogar de forma modesta com algumas tendências da historiografia estadunidense, principalmente as denominadas como: “*Intellectual and Cultural History*” [História Intelectual e Cultural] e “*Social History*” [História Social]. Essas duas correntes possuem seus equivalentes aqui no Brasil, porém expressam algumas diferenças que devem ser destacadas. Com relação à História Intelectual e Cultural, o historiador Thomas Bender afirma que nos EUA ela se constitui como um campo de estudo inter cruzado:

Há uma geração, a história intelectual foi definida pelo estudo de um grupo de pensadores e textos que constituíam “tradição nacional”, mas hoje nem as preocupações substantivas nem metodológicas unificam o campo. Se a história intelectual sempre foi eclética em método, diversa em tópicos, e variada em suas definições, a questão hoje é menos fragmentada que os limites do campo, especialmente se a história cultural estiver incluída, quase desapareceram. Um campo que nos anos 1970 temia ser varrido pela história social agora se encontra insinuado em quase todos os cantos da disciplina, principalmente sob a égide da conceito proteico da cultura (1997, p.181, tradução nossa)<sup>408</sup>.

E, devido a essa difícil definição e interconexão inevitável com outros campos historiográficos, “A história intelectual torna-se, assim, história cultural, não mais um discurso especializado, mas um modo de investigação integrador ou sintético que cura a cisma entre a história intelectual e a história social, que em anos recentes se redefiniu como história sociocultural” (Ibid.)<sup>409</sup>. Apesar dessa transformação e gradativo desvanecimento da chamada História Intelectual, Bender (p.182) acredita que duas características específicas desse campo devem ser preservadas: a primeira é a ideia de que se trata de um campo que examina um grupo social significativo, os intelectuais, que atuam de forma consciente na sociedade; a segunda diz respeito a uma metodologia rigorosa de leitura e interpretação de texto que deve ser ensinada às novas gerações de historiadores. Além disso, o autor faz uma breve retrospectiva de como a História Intelectual foi mudando ao longo das décadas de 1940, 1950, 1960, 1970 e 1980. Em

---

<sup>408</sup> “A generation ago intellectual history was defined by the study of a group of thinkers and texts constituting a “national tradition,” but today neither substantive nor methodological concerns unify the field. If intellectual history has always been eclectic in method, diverse in topics, and various in its definitions, the issue today is less fragmentation than that the boundaries of the field, especially if cultural history is included, have nearly vanished. A field that in the 1970s feared being swept aside by social history now finds itself insinuated into nearly every corner of the discipline, mostly under the aegis of the protean concept of culture (BENDER, 1997, p.181).

<sup>409</sup> “Intellectual history thus becomes cultural history, no longer a specialized discourse but an integrative or synthetic mode of inquiry that heals the schism between intellectual history and social history, which in recent years has redefined itself as socio-cultural history” (Ibid.)



nosso caso específico, é interessante destacar as mudanças ocorridas entre os anos 1960-1980, quando ocorreram modificações nas definições do que são “intelectuais” e houve uma profunda mudança no foco das pesquisas, que passaram a voltar seus olhares para as pessoas comuns e para temas referentes a recepção e interpretação dos textos produzidos por diferentes agentes e grupos sociais. Houve também um crescente interesse por estudar grupos étnicos, rituais, cultura material e imagens. Essa mudança rendeu trabalhos considerados inovadores que investigam, por meio de fontes individuais ou séries destas, “[...] mudanças conceituais, persistências, ou a dinâmica cultural entre a vida pública e privada” (Ibid., p.188-189, tradução nossa)<sup>410</sup>.

Nesse entrecruzamento de campos temáticos historiográficos, outro que está em voga nos EUA é o da chamada “nova” História Cultural que, de acordo com a historiadora, Barbara Weinstein, seria “nova” por se diferenciar de um modelo de História Cultural que tinha a “[...] tendência de ‘essencializar’ a cultura tratando-a como o fator determinante para o destino de uma certa coletividade” (2003, p.187). Para a autora, essa “antiga” História Cultural partia de uma definição de cultura eurocêntrica e até racista, que acreditava na existência de culturas “superiores” por apresentar um desenvolvimento intelectual e econômico considerado mais avançado se comparado com outras. A nova História Cultural estaria preocupada em entender a cultura dentro de uma chave conceitual mais ampla e abrangente, sem considerar que existem culturas superiores.

Além da reorientação do objeto de pesquisa (para a literatura, música, cultura popular etc.), o que mais distingue a nova história cultural (da nova história social) é sua ênfase nos modos de representação e na construção cultural/discursiva de identidades, subjetividades etc., que refletem a influência da virada linguísticas. Isto é, quando o historiador social falava do trabalho, ele se referia à própria “experiência” dos operários com o processo de trabalho; quando o historiador da cultura fala de trabalho, ele quer dizer a construção de diferentes noções de trabalho, e da linguagem usada para falar disso (o discurso sobre o trabalho, e não a experiência de trabalho) (WEINSTEIN, 1998, p.2)

Outra tendência que está associada a essa nova História Cultural é a de produzir análises mais pontuais e limitadas, que remetam à chamada Micro-História. De acordo com Weinstein: “Fortaleceu-se a tendência para examinar um “pedacinho do tempo”, um instante, um “*snapshot*.” A pequena história, por vezes de caráter anedótico, tornou-se a base por excelência da análise da nova história cultural” (2003, p.188). Essa tendência ocasionou uma mudança na forma como passaram a ser desenvolvidas as narrativas historiográficas.

Assim, em vez da velha narrativa explicativa, preocupada com causas/origens e consequências, passou-se para uma nova narrativa, de curtíssima duração, concentrada num evento que, se bem escolhido, ofereceria um quadro repleto de significados, mas que não se referia a causas ou origens e, em termos de consequências, mas, no máximo, o que fazia era indicar, mas não determinar uma nova gama de possibilidades históricas (Ibid., p.189).

---

<sup>410</sup> “[...] conceptual change, persistence, or the cultural dynamics of public or private life” (Ibid., p.188-189).

Com relação à chamada História Cultural especificamente, Thomas Bender a classifica como um campo de estudo extremamente amplo e de difícil definição, devido às diferentes formas de entender e definir o conceito de cultura. Entretanto, a despeito da sua intersecção com a História Intelectual nos Estados Unidos, as tendências atuais desse campo têm se voltado para pesquisas sobre a construção de identidades étnicas, de classe, gênero e temas referentes à cultura de massa e ao consumo desta. Além disso, devido à chamada “virada linguística”, houve um significativo interesse na forma como a História é escrita e passou-se a questionar a capacidade dos historiadores de descrever o passado de forma objetiva. Para Bender, esse questionamento não chegou a produzir muitos problemas na historiografia estadunidense. Ele considera que esse indagar fez com que uma nova geração de historiadores passasse a realizar trabalhos mais preocupados com um embasamento teórico mais concreto e profundo. Nas palavras do autor:

Na história, que sofreu menos polêmicas para começar, estudiosos mais jovens estão começando a publicar trabalhos profundamente e proveitosamente informados pela teoria. Indo além de compromissos altamente autoconscientes e mesmo justos com a “teoria”, estes novos trabalhos estabelecem uma conversa muito produtiva entre teoria e história (Ibid., p.193, tradução nossa)<sup>411</sup>.

Com relação à História Social nos Estados Unidos, Alice Kessler-Harris (1997, p.231) indica que esse subcampo no passado era definido por preferir em seus estudos temas referentes à “esfera privada em detrimento da pública”. E, a princípio, era marginal, em relação à História Intelectual e Econômica, porém por volta dos anos 1960, isso mudou e a História Social tornou-se majoritária entre os pesquisadores, dando início a “uma série de questões sobre a natureza do ofício da história e a transformar nossa compreensão do passado”. Além disso, Kessler-Harris afirma que:

O historiador Peter Burke, tentando descrever a história social em 1980, surgiu com a definição mais abrangente que se possa imaginar. Sob sua rubrica, ele sugeriu: poderia ser incluída a história das relações sociais, estrutura social, vida cotidiana, vida privada, solidariedades sociais, conflitos, classes sociais e grupos sociais “vistos como unidades separadas e mutuamente dependentes”. Outros historiadores têm mais ou menos acordado. Eric Hobsbawm chamou o campo de nada menos que uma “história da sociedade”. Peter Steams declarou que “uma abordagem para a totalidade do passado.” E Geoff Eley elogiou seu “potencial totalizador”. Uma nova geração de historiadores afirmou que a tarefa da história social era tornar a história política inimaginável sem análise social (1997, p.232, tradução)<sup>412</sup>.

---

<sup>411</sup> “In history, which has suffered fewer polemics to begin with, younger scholars are now beginning to publish work deeply and fruitfully informed by theory. Moving beyond highly self-conscious and even righteous commitments to “theory,” this new work establishes a very productive conversation between theory and history” (Ibid., p.193).

<sup>412</sup> “The historian Peter Burke, trying to describe social history in 1980, came up with the most inclusive definition imaginable. Under its rubric, he suggested, could be included the history of social relationships, social structure, everyday life, private life, social solidarities, social conflicts, social classes, and social groups “seen as both separate and mutually dependent units.” Other historians have more or less agreed. Eric Hobsbawm called the field nothing less than a “history of society.” Peter Steams declared it “an approach to the entirety of the past.” And Geoff Eley

Em suma, essa “nova” História Social tornou-se o campo de estudo mais abrangente, com a possibilidade de conseguir abarcar em suas análises a totalidade da vida humana no passado. Ao longo de seu desenvolvimento, a História Social foi se voltando para diversas temáticas e agentes sociais, por exemplo, a história daqueles que foram excluídos das narrativas históricas tradicionais, escravizados, trabalhadores, mulheres entre outros. Também passou a se preocupar com elementos culturais e linguísticos e suas relações com o meio social. Alice Kessler-Harris questiona como o processo de desenvolvimento da História Social a levou a ser entendida:

[...] como um campo que engloba áreas tão diversas como a história do trabalho, a história das mulheres, a história da família, o lazer, a sexualidade e a etnia, um campo que inclui instituições, sentimentos e ideias? Por mais amargas que tenham sido as batalhas teóricas e metodológicas, a prática da história social deixa muito espaço para a esperança, particularmente em torno de sua capacidade de fundir velhos e novos métodos. Ainda atraídos por dados empíricos, muitos historiadores quantitativos acham que a gama de informações que podem acessar é enriquecida por material interpretativo sobre a localização do sujeito e do historiador e, particularmente, pela atenção às questões de identidade e subjetividade. A flexibilidade resultante do método e da teoria ainda pode produzir uma nova síntese. Para traçar essas mudanças na prática histórica, concentro-me em quatro categorias centrais para o campo: cultura e valores; a estrutura da vida cotidiana; mobilidade e migração; e urbanização, industrialização e pós-industrialismo (1997, p.240, tradução nossa)<sup>413</sup>.

No decorrer de suas análises sobre essas quatro categorias da História Social, a historiadora elenca uma série de questões que passaram a ser estudadas contemporaneamente nos EUA, como gênero, raça, comportamento, miscigenação, migração, representação, etc. Na tentativa de sintetizar esse campo historiográfico, ela afirma que:

As fontes e métodos da nova história social podem ser menos propícios à interpretação em grande escala do passado americano do que as histórias políticas e intelectuais mais antigas, mas não são hostis a elas. Dependendo de fontes empíricas que falam sobre a diversidade e a particularidade da vida americana, a maioria dos novos historiadores sociais escolheu elaborar o microcosmo na esperança de que suas pequenas contribuições para o quebra-cabeça ajudem a construir uma nova interpretação do nosso passado. Se os subcampos da história social, como a história urbana e laboral, a história das mulheres e dos afro-americanos ainda não trouxeram sua energia criativa para a formação de uma síntese maior, eles geraram um saudável descontentamento com os tipos de generalizações produzidos por campos mais tradicionais. Ainda assim, esse

---

commended its "totalizing potential." A new generation of historians asserted that the task of social history was to make political history unimaginable without social analysis" (KESSLER-HARRIS, 1997, p.232).

<sup>413</sup> “[...]field that encompasses such diverse areas as labor history, women's history, the history of the family, leisure, sexuality, and ethnicity a field that includes institutions as well as feelings and ideas? Bitter as the theoretical and methodological battles have been, the practice of social history leaves much room for hope, particularly around its capacity to meld old and new methods. Still drawn to empirical data, many quantitative historians find that the range of information they can access is enriched by interpretive material about the location of the subject and the historian and particularly by attention to questions of identity and subjectivity. The resulting flexibility of method and theory may yet yield a new synthesis. To trace these changes in historical practice, I focus on four categories central to the field: culture and values; the structure of everyday life; mobility and migration; and urbanization, industrialization, and postindustrialism” (Ibid., p.240).

descontentamento não protegeu o campo de duras críticas externas e incessante autoexame, ou da preocupação mais profunda de que uma concepção de história que insista na importância do evento único e reifique a diversidade das pessoas comuns necessariamente fomente a fragmentação. Tais técnicas, argumentam os críticos, não contribuem para a compreensão da estrutura da cultura, da vida política ou da mudança social (Ibid., p.248-249, grifo e tradução nossa)<sup>414</sup>.

Consequentemente, é possível afirmar que o campo da História Social nos EUA é o mais amplo possível e congrega outros campos dentro de seu escopo<sup>415</sup>. E, evidentemente, é nesse campo que a presente pesquisa se enquadra. No entanto, a partir da breve exposição dos três campos temáticos que estão em voga nos EUA, é possível inferir que a escolha de histórias em quadrinhos como objeto de estudo é algo que os tangencia. Podemos pensar em quadrinhos como produções de uma pesquisa de História Intelectual e Cultural, já que os autores/artistas de quadrinhos podem ser entendidos como “intelectuais” que pensam e interagem com sua sociedade por meio de suas obras. E, por meio delas, elaboram interpretações e constroem/difundem padrões ou tendências que legitimam ou questionam a cultura que está estabelecida. Este campo, por sua vez, está contido no da História Social ao pensarmos como ocorre a relação entre autores, indústria e a sociedade em que os quadrinhos foram feitos. Além disso, pesquisas com quadrinhos podem ser associadas a reorientação dos objetos de pesquisa promovida pelos historiadores, tanto da História Cultural quanto da Social e com um evidente interesse nas representações que esses objetos veiculam sobre a sociedade estadunidense.

Esta breve explanação e tentativa de enquadramento dentro de linhas temáticas, pode dar a impressão de que histórias em quadrinhos são um tipo de fonte privilegiada, pois podem ser enquadradas e analisadas dentro de um repertório amplo de campos e temáticas historiográficas. E que todos os historiadores deveriam estudá-las. Apesar de considerar importante que mais historiadores pesquisem quadrinhos, realmente não considero que sejam fontes extremamente privilegiadas ou excepcionais para se ter acesso a relações sociais, culturais e de construção, que poderíamos classificar como identitária. No entanto, adaptando uma metáfora que o historiador

---

<sup>414</sup> “The sources and methods of the new social history may be less conducive to grand-scale interpretation of the American past than older political and intellectual histories, but they are not hostile to it. Depending on empirical sources that speak to the diversity and particularity of American life, most new social historians have chosen to elaborate the microcosm in the hope that their own tiny contributions to the jigsaw puzzle will help ultimately to construct a new interpretation of our past. If the subfields of social history such as urban and labor history, the history of women and of African Americans have not yet brought their creative energy to bear on the formation of a larger synthesis, they have engendered a healthy discontent about the kinds of generalizations produced by more traditional fields. Still, that discontent has not protected the field from harsh external criticisms and incessant self-examination, or from the deeper concern that a conception of history that insists on the importance of the unique event and reifies the diversity of ordinary people necessarily fosters fragmentation. Such techniques, critics argue, do not contribute to understanding the structure of culture, of political life, or of social change” (Ibid., p.248-249).

<sup>415</sup> No Brasil a História Social também tem essa característica abrangente e congrega outros campos, para uma breve caracterização desse campo consultar a página na internet do Programa de pós-graduação em História Social da Universidade de São Paulo em: <http://ppghs.fflch.usp.br/posgraduacao/hs/programa/escopo>

Nicolau Sevcenko usou para justificar seu uso da literatura como fonte, podemos dizer que quadrinhos são “[...] antes de mais nada um produto artístico, destinado a agradar e comover; mas como se pode imaginar uma árvore sem raízes, ou como pode a qualidade dos seus frutos não depender das características do solo, da natureza do clima e das condições ambientais?” (SEVCENKO, 2003, p. 20). Ou, como na metáfora do tecido da história usada por Paul Veyne para explicar que os “fatos não existem isoladamente, no sentido de que o tecido da história é o que chamaremos de uma trama, de uma mistura muito humana e muito pouco “científica” de causas materiais; de fins e de acasos de uma fatia da vida que o historiador isolou segundo sua conveniência [...]” (1998, p.42). Assim, quadrinhos são obras artísticas que, como qualquer outra, estabelecem relações diretas e indiretas com local e a sociedade na qual foram geradas, construindo uma trama. Usando outra metáfora já citada e emprestada de William Savage, quadrinhos são “janelas” pelas quais o historiador ou qualquer outro pesquisador, pode analisar as manifestações culturais singulares, que dentro de suas limitações contribuem para se ter acesso a algumas das ideias que circulam ou circularam pela sociedade estadunidense, dentro de um período delimitado.

Em suma, e retomando os argumentos do historiador Savage expostos na introdução, quadrinhos são objetos culturais tão importantes quanto qualquer outro, seu uso como fonte histórica não deveria gerar questionamentos ou problemas, afinal é evidente que eles são incompletos e repletos de lacunas<sup>416</sup>, assim como um documento governamental, um vestígio arqueológico, ou como qualquer outro documento mais tradicional usado por historiadores. E em todos os casos, sempre cabe ao historiador, dentro de suas possibilidades, tentar suprir as lacunas documentais e articular esse documento com o período e sociedade em que foi produzido. Não para se ter uma ideia do todo social e cultural passado, mas pelo menos, serve para compreendermos como determinados indivíduos se relacionaram e produziram objetos que pensavam e discutiam o mundo em que viviam, mesmo que de forma local. Em outras palavras, a presente pesquisa procurou reconstruir os laços existentes entre as histórias em quadrinhos, enquanto produtos finalizados e comercializados, as ideias de seus autores e a forma como esse conjunto procurou pensar o país e o mundo que viviam e neles interferir.

O principal diferencial das HQs pesquisadas é sua preocupação com o futuro, são obras que além de fazerem referências ao tempo presente, também articulam-se com o passado mítico dos EUA e, a partir disso, procuram projetar futuros plausíveis, porém negativos, numa clara

---

<sup>416</sup> “[...] o livro de história terá defeitos (conceitos inconscientemente anacrônicos, nós de abstrações não esclarecidos, resíduos de acontecimentos não analisados), mas, sobretudo, lacunas; pecará menos pelo que afirma do que pelo que deixa de investigar. A dificuldade da historiografia está menos em encontrar respostas do que em encontrar perguntas. O físico é como Édipo: é a esfinge que interroga, enquanto a ele cabe encontrar a resposta correta; o historiador é como Percival: o Graal está lá, diante dele, debaixo de seus olhos, mas só lhe pertencerá se ele se lembrar de fazer a pergunta” (VEYNE, 1998, p.180).

tentativa de prevenir seus leitores quanto a perigos possíveis e evitáveis. Evidentemente, muitos dos perigos e situações apresentadas nos quadrinhos só existiam na cabeça de seus autores, não tinham nenhuma relação concreta com o local e o período em que viviam. Mesmo assim, ao transformarem seus pensamentos em obras de arte e comercializá-las, eles conseguiram criar uma linha de diálogo com outras pessoas que, de fato, não acreditavam no que estava sendo projetado para o futuro, mas entendiam que o conteúdo era verossímil, mesmo que impossível, e era divertido. Afinal, o que garante o sucesso de um quadrinho normalmente não são seus roteiros e artes inovadoras, ou suas mensagens questionadoras e/ou subversivas, mas sim sua capacidade de narrar histórias divertidas, contendo ação, violência e sexo, ou nada disso, dependendo da idade do público leitor desejado.

Por fim, pensando tanto no mundo acadêmico do Brasil quanto dos Estados Unidos, o presente trabalho é uma singela contribuição para a ampliação dos estudos sobre História dos EUA em nosso país, que procurou lançar um olhar para produções culturais que não costumam ser analisadas frequentemente. E que de forma limitada, permitem o contato com experiências pessoais, dos artistas e de seu público, que dialogam com a sociedade e época em que viviam. Com relação às principais linhas historiográficas dos EUA, esta pesquisa analisou e apresentou “uma pequena peça do quebra-cabeça” que se encaixa em um todo maior da história do país. Que contribui para a construção de novas formas de pensar e refletir sobre as relações entre artistas, meios de comunicação e a política dos Estados Unidos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### FONTES QUADRINHOS:

CHAYKIN, Howard. *American Flagg!* (V.1). Chicago: First Comics, 1-50, out. 1983- mar. 1988.

CHAYKIN, Howard. *American Flagg!* (V.2). Chicago: First Comics, 1-12, maio 1988- abr. 1989.

CHAYKIN, Howard. *American Flagg!: definitive collection volume 1*. Berkeley/CA: Dynamite, 2008.

CHAYKIN, Howard. *American Flagg!: definitive collection volume 2*. Berkeley/CA: Dynamite, 2009.

MILLS, Pat; O'NEILL, Kevin. *Marshal Law: Fear and Loathing*. New York: Epic Comics, 1-6, out. 1987 – abr. 1989.

MILLS, Pat; O'NEILL, Kevin. *Crime and Punishment: Marshal Law Takes Manhattan*. New York: Epic Comics, 1989.

MILLS, Pat; O'NEILL, Kevin. *Marshal Law: Kingdom of the Blind*. Leicester, UK: Apocalypse, 1990.

MILLS, Pat; O'NEILL, Kevin. *Marshal Law: The Hateful Dead*. Leicester, UK: Apocalypse, 1991.

MILLS, Pat; O'NEILL, Kevin. *Marshal Law: Super Babylon*. Milwaukee: Dark Horse Comics, 1992.

MILLS, Pat; O'NEILL, Kevin. *Marshal Law: Secret Tribunal*. Milwaukee: Dark Horse Comics, 1-2, set. 1993- abr. 1994.

MILLS, Pat; O'NEILL, Kevin. *Marshal Law: the deluxe edition*. New York: DC Comics, 2013.

MILLER, Frank; GIBBONS, Dave. *Martha Washington: Give Me Liberty*. Milwaukee: Dark Horse Comics, 1-4, 1990.

MILLER, Frank; GIBBONS, Dave. *Martha Washington Goes To War*. Milwaukee: Dark Horse Comics, 1-5, 1994.

MILLER, Frank; GIBBONS, Dave. *Martha Washington Saves the World*. Milwaukee: Dark Horse Comics, 1995.

MILLER, Frank; GIBBONS, Dave. *Martha Washington Dies*. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2007.

MILLER, Frank; GIBBONS, Dave. *The live and times of Martha Washington in the twenty-first century*. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2017.

## **BIBLIOGRAFIA:**

ALEXANDRE, Laurien. *The Voice of America from detente to the Reagan doctrine*. Norwood: Ablex, 1988.

AGUILERA PERALTA, Gabriel Edgardo. *Centroamérica: de Reagan a Bush*. Costa Rica: FLACSO, 1991.

ANDERSON, Perry. “Balanço do neoliberalismo”. In: SADER, Emir; GENTILI, Pablo. (org.) *Pós-neoliberalismo: as políticas sociais e o Estados democrático*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

ANDERSON, Perry. *O fim da História: de Hegel a Fukuyama*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1992.

ARNAUDO, Marco. *The myth of the superhero*. Maryland: John Hopkins University Press, 2013.

AZEVEDO, Cecília. “História dos EUA no Brasil: uma nova onda”. In: MOLL, Roberto. (org.) *Visões da América: a História dos EUA discutida por pesquisadores brasileiros*. Rio de Janeiro: Multifoco, 2014.

AZEVEDO, Daniela Grillo de. “Liberalismo e libertarismo: distribuição e igualdade”. In: *Anais da Semana Acadêmica do PPG em Filosofia da PUCRS - VIII Edição*, 2011. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/semanadefilosofia/VIII/1.25.pdf>> Acesso em: 29 de maio de 2018.

BACCOLINI, Raffaella; MOYLAN, Tom. (org.) *Dark Horizons: science fiction and the dystopian imagination*. New York: Routledge, 2003.

BENDER, Thomas. “Intellectual and Cultural History”. In: FONER, Eric. (org.) *The new American History*. Philadelphia: Temple University Press, 1997.

BERTOLOTTO, Rodrigo Marcelo Viña. *Utopias pós-modernas: uma leitura da trilogia marciana de Kim Stanley Robison*. São Paulo: USP, 2009. [Dissertação de Mestrado]



BISHOP, David. *Thrill-Power Overload: Forty Years of 2000 AD*. London: 2000 AD, 2017.

BORGES, Valdeci Rezende. “História e Literatura: algumas considerações”. In: *Revista de Teoria da História*, ano 1, n.13, jun. 2010. Disponível em: <[http://www.historia.ufg.br/up/114/o/ARTIGO\\_\\_BORGES.pdf](http://www.historia.ufg.br/up/114/o/ARTIGO__BORGES.pdf)> Acesso em: 03 de agosto 2017

BOSKIN, Michael J. *Reagan and the economy: the successes, failures, and unfinished agenda*. San Francisco: ICS Press, Institute for Contemporary Studies, 1987.

BROWN, Richard Maxwell. *Strain of Violence: Historical Studies of American Violence and Vigilantism*. New York: Oxford UP, 1973.

BRYAN, Helen. *Martha Washington: First Lady of Liberty*. New York: John Wiley and Sons, 2002.

BRÜHWILER, Claudia Franziska. “A Is A”: Spider-Man, Ayn Rand, and What Man Ought to Be. In: *American Political Science Association*, v.47, n.1, 2014. Disponível em: <[https://www.academia.edu/5635793/\\_A\\_Is\\_A\\_Spiderman\\_Ayn\\_Rand\\_and\\_What\\_Man\\_Ought\\_to\\_Be](https://www.academia.edu/5635793/_A_Is_A_Spiderman_Ayn_Rand_and_What_Man_Ought_to_Be)> Acesso em: 29 de março de 2020.

BUSH, George W. H. *Address to the Nation on the Invasion of Iraq*. January 16, 1991. Disponível em: <<https://millercenter.org/the-presidency/presidential-speeches/january-16-1991-address-nation-invasion-iraq>> Acesso em: 22 de maio de 2018.

CANCELLI, Vitória. *Macarthismo, filmes de ficção e orçamentos militares: os efeitos de uma íntima relação*. São Paulo: USP, 1994. [Tese de Doutorado]

CARDOSO, Ciro Flamarion. *A ficção científica, imaginário do século XX*. (1998). Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/48165239/A-FICCAO-CIENTIFICA>> Acesso em: 03 de agosto 2017.

CAWELTI, John G. “Myths of violence in American popular culture”. In: *Critical Inquiry*, v. 1, n. 3, 1975, (p. 521-541).

CHABON, Michael. “Introduction: Chaykin and Flagg!” In: *American Flagg!:* definitive collection volume 1. Berkeley/CA: Dynamite, 2008.

CHACON, Beatriz da Costa Pan. *A mulher e a Mulher-Maravilha: uma questão de história, discurso e poder (1941 a 2002)*. São Paulo: USP, 2010. [Dissertação de Mestrado]

CHACON, Beatriz da Costa Pan. “Mulher Maravilha: seu gênero, sua história e o ensino”. In: SILVA, Marcos (org). *Ensino de história e poéticas*. São Paulo: LCTE, 2016 (pp. 83-97).

CHARTIER, Roger. *A história cultural: entre práticas e representações*. Lisboa: DIFEL, Rio de Janeiro: Bertrand, 1990.

CHAUVEAU, Agnès, TÉTART, Philippe. (org.) *Questões para a história do tempo presente*. Bauru, SP: EDUSC, 1999.

CHAYKIN, Howard. "First Plex Mail". In: *American Flagg!*, n.1, Oct. 1983, (p.32).

CHAYKIN, Howard. "I have a hard time with vigilantes: an interview with Howard Chaykin". In: *The Comics Journal*, n.109, Jul. 1986, (p.70-104).

CHILDS, Erica Chito. *Fade to black and White: inter-racial images in popular culture*. Maryland: Rowman and Littlefield Publisher, 2009.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis/RJ: Vozes, 2000.

CLINTON, Bill. *Address on Somalia*. October 7, 1993. Disponível em: <<https://millercenter.org/the-presidency/presidential-speeches/october-7-1993-address-somalia>> Acesso em: 22 de maio de 2018.

CLINTON, Bill. *Statement on Kosovo*. March 24, 1999. Disponível em: <<https://millercenter.org/the-presidency/presidential-speeches/march-24-1999-statement-osovo>> Acesso em: 22 de maio de 2018.

COCKBURN, Alexander. *Corruptions of empire: life studies and the Reagan era*. London: Verso, 1988.

COHEN, Lizabeth. "From town center to shopping center: the reconfiguration of community marketplaces in postwar America". In: *The American Historical Review*, v. 101, n. 4, Oct. 1996, (p. 1050-1081).

COLLINS, Patricia Hill. "Aprendendo com a *outsider within*: a significação sociológica do pensamento feminista negro". In: *Revista Sociedade e Estado*, v.31, n.1, janeiro/abril, 2016. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/se/v31n1/0102-6992-se-31-01-00099.pdf>> Acesso em: 23 de junho de 2018.

COSTELLO, Matthew J. *Secret identity crisis: comic books and the unmasking of Cold War America*. New York: Continuum, 2008.

COSTELLO, Matthew J. "The shopping Malls of empire: cultural fragmentation, the new media, and consumerism in Howard Cahykin's *American Flagg!*" In: PUSTZ, Matthew (org.). *Comic books and American cultural history, an anthology*. New York: Continuum, 2012.

COSTELLO, Brannon. *Howard Chaykin: Conversations*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2011.

COURTINE, Jean-Jacques. (org.) *História da virilidade: 3. A virilidade em crise? Séculos XX-XXI*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2013.

COUTINHO, Andréa. “Ficção Científica: narrativa do mundo contemporâneo.” In: *Revista de Letras da Universidade Católica de Brasília*, v.1, n.1, fev.2008. Disponível em: <<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/RL/article/viewFile/27/59>> Acesso em: 09 de agosto de 2017.

CZIZEWESKI, Gregori Michel. *O fim está próximo: poder, tensão e nostalgia na visão da Guerra Fria a partir de Watchmen*. Florianópolis: UFSC, 2011. [Dissertação de Mestrado].

DALLAS, Keith. *American comic book chronicles: the 1980's (1980-1989)*. North Carolina: TwoMorrows Publishing, 2013.

DAVIS, Angela. *Mulheres, cultura e política*. São Paulo: Boitempo, 2017.

DIPAULO, Marc. *War, politics and superheroes: ethics and propaganda in comics and films*. North Carolina: McFarland & Company, Inc., 2011.

DITTMER, Jason. *Captain America and the nationalist superhero: metaphors, narrative and geopolitics*. Philadelphia: Temple University Press, 2013.

DOISTOIEVSKI, Fiodor. *Crime e Castigo*. São Paulo: Martin Claret, 2013.

DRUMONT, Mary Pimentel. “Elementos para um análise do machismo”. In: *Perspectivas*, n.3: São Paulo, 1980. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/perspectivas/article/viewFile/1696/1377>> Acesso em: 29 de março de 2020.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ETXEARRIA, Gurka. “Ayn Rand y los fundamentos Morales del liberalismo”. In: *Cuadernos de pensamiento político FAES*, n.4, 2004 (p.187-198). Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=989966>> Acesso em: 29 de maio de 2018.

FALUDI, Susan. *Backlash: o contra-ataque na guerra não declarada contra as mulheres*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

FERNANDES, Fábio. *A construção do imaginário cyber William Gibson, criador da cibercultura*. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006.

FERREIRA, Maria Cristina. “Sexismo hostil e benevolente: inter-relações e diferenças de gênero”. In: *Temas em psicologia da SBP*, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 119-126, 2004. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-389X2004000200004](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2004000200004)> Acesso em: 29 de março de 2020.

FIKER, Raul. *Ficção científica ficção, ciência ou uma épica da época?* Porto Alegre: L&PM, 1985.

FITTING, Peter. "A short history of utopian studies." In: *Science Fiction Studies*, 107, v.36, mar. 2009. Disponível em: <<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/107/fitting107.htm>> Acesso em: 09 de agosto de 2017.

FONER, Eric. *The story of American freedom*. New York: W.W. Norton, 1999.

FONER, Eric. (org.) *The new American History*. Philadelphia: Temple University Press, 1997.

FRIEDMAN, Murray. *The neoconservative revolution Jewish intellectuals and the shaping of public policy*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

FUKUYAMA, Francis. *O fim da história e o último homem*. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

FURLANETTO, Elton Luiz Aliandro. *Reificação e utopia na ficção científica norte-americana da Guerra Fria*. São Paulo: USP, 2010. [Dissertação de Mestrado]

GABILLET, Jean-Paul. *Of comics and men: a cultural History of American comic books*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2010.

GALSTON, William A. "Incomplete Victory: The Rise of the New Democrats". In: BERKOWITZ, Peter (org.) *Varieties of progressivism in America*. California: Hoover Institution Press, 2004. Disponível em: <[https://www.hoover.org/sites/default/files/uploads/documents/0817945822\\_59.pdf](https://www.hoover.org/sites/default/files/uploads/documents/0817945822_59.pdf)> Acesso em: 26 de março de 2020.

GERSTLE, Gary. "The protean character of American Liberalism" In: *The American Historical Review*, v. 99, n. 4 Oct., 1994, (p. 1043-1073). Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/249211526\\_The\\_Protean\\_Character\\_of\\_American\\_Liberalism](https://www.researchgate.net/publication/249211526_The_Protean_Character_of_American_Liberalism)> Acesso em: 26 de março de 2020.

GIBBONS, Dave. *Comics legend Dave Gibbons talks 'The Life and Times of Martha Washington in the Twenty-First Century'*. Interview by Gregory Paul Silberon, October 22, 2017. Disponível em: <<http://www.adventuresinpoortaste.com/2017/10/22/comics-legend-dave-gibbons-talks-the-life-and-times-of-martha-washington-in-the-twenty-first-century/>> Acesso em: 09 de fevereiro de 2019.

GIBBONS, Dave. *O outro pai de Watchmen* (entrevista). Universo HQ, 2009. Disponível em: <<http://www.universohq.com/entrevistas/dave-gibbons-o-outro-pai-de-watchmen/>> Acesso em: 03 de fevereiro de 2018.

GIBBONS, Dave. *British Council Literature*. Entrevista revista Time, 2008. Disponível em: <<https://literature.britishcouncil.org/writer/dave-gibbons>> Acesso em: 03 de junho de 2018.

GINWAY, M. Elizabeth. *Ficção científica brasileira: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro*. São Paulo: Devir Livraria, 2005.

GODWIN, Jack. *Clintonomics: How Bill Clinton reengineered the Reagan Revolution*. New York: Amacon, 2009.

GOLD, Mike. "First Notes". In: *American Flagg*, n.1, Oct. 1983, (p.2).

GONÇALVES, Samo Sergio. *A Nova Estratégia da Política Externa dos Estados Unidos no mundo pós-Guerra Fria*. Rio de Janeiro: PUC-RIO, 2004. [Dissertação de Mestrado]

GONZÁLEZ, Juan; TORRES, Joseph. *News for all the people: the epic story of race and American media*. New York: Verso, 2011.

GORDIN, Michael D.; TILLEY, Helen; PRAKASH, Gyan. (org.) *Utopia/Dystopia: conditions of historical possibility*. Princeton: Princeton University Press, 2010.

GORDON, Ian. *Superman: the persistence of an American icon*. New Brunswick, New Jersey: Rutger Universty Press, 2017.

GOREN, Arthur A. "The "Golden Decade" for American Jews: 1945-1955" In: SARNA, Jonathan D. *The American Jewish Experience*. New York, Holmes & Meier, 1986. Disponível em: <[http://www2.trincoll.edu/~kiener/RELG214\\_GorenA\\_TAJE.pdf](http://www2.trincoll.edu/~kiener/RELG214_GorenA_TAJE.pdf)> Acesso em: 18 de junho de 2018.

GOTTFRIED, Paul Edward. *Conservatism in America: Making Sense of the American Right*. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

GRABER, Doris A. (org.) *Media power in politics*. Washington, D.C.: CQ Press, 1990.

GRISOLIO, Lilian M.; PEDROSO, Rodrigo. "Entre ficção e realidade: Robocop e a crítica do colapso da sociedade neoliberal". In: *Cordis: Revista Eletrônica de História Social da Cidade*, n.16, 2016 (p.149-185). Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/cordis/article/view/28095>> Acesso em: 01 de junho de 2018.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu/RJ: Marsupial, 2015.

GROTH, Gary. "What the direct sales market has wrought, part one: conventions and awards". In: *The Comics Journal*, n.84, Set. 1983, (p.6-8).

GROTH, Gary. "What the direct sales market has wrought, part two: the comics renaissance". In: *The Comics Journal*, n.85, Out. 1983, (p.8-11).

GUNN, James E.; CANDELARIA, Matthew. (org.) *Speculations on speculation: theories of science fiction*. Lanham: Scarecrow Press, 2005.

HARRIS-KESLLER, Alice. "Social History". In: FONER, Eric. (org.) *The new American History*. Philadelphia: Temple University Press, 1997.

HASSLER, Donald M.; WILCOX, Clyde. (org.) *New boundaries in political science fiction*. Columbia, S.C.: University of South Carolina Press, 2008.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. "Teoria Crítica e Literatura: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade". In: *Revista Anuário de Literatura UFSC*, v.18, n. 2, 2013 (p. 201-215).

HOBBSBAWM, Eric. *Tempos fraturados: cultura e sociedade no século XX*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

HOGAN, Sean. *Writer Pat Mills on 25 + years of superhero hunting with "Marshal Law"*. Disponível em: <<http://www.fangoria.com/new/qa-writer-pat-mills-on-25-years-of-superhero-hunting-with-marshal-law/>> Acesso em: 13 de fevereiro de 2018.

hooks, bell. *Black looks: race and representation*. New York: Routledge, 2015.

JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah. (org.) *The Cambridge companion to science fiction*. New York: Cambridge University Press, 2008.

JAMESON, Fredric. *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. London: Verso, 2007.

JOHNSON, Jeffrey K. *Super-history: comic book superheroes and American society*. North Carolina: McFarland & Company, 2012.

JOHNSON, Kim Howard. "Who's on First Comics: a look at the people behind First Comics and why they are a company to watch". In: *Comics Scene*, n.10, July 1983, (p.31-64).

KAMERMAN, Sheila B.; KAHN, Alfred J. (org.) *La privatización y el Estado benefactor*. México: Fondo de Cultura Económica, 1993.

KIMMEL, Michael S. *Manhood in America: a cultural history*. New York: Oxford University Press, 2006.

KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2012.

KOSELLECK, Reinhart. *Estratos do tempo: estudos sobre história*. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2014.

KUHN, Annette. *Alien zone: cultural theory and contemporary science fiction cinema*. London: Verso, 1990.

LENS, Sidney. *A fabricação do império Americano: da revolução ao Vietnã: uma história do imperialismo dos Estados Unidos*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

LENTZ, Samantha Marie. *The Narrative of the American Dream: evaluating the impact of Horatio Alger Jr. on America's definition of success*. University of Michigan, 2016. [Dissertação de Mestrado] Disponível em: <[https://lsa.umich.edu/content/dam/englishassets/migrated/honors\\_files/Lentz%20Samantha-.pdf](https://lsa.umich.edu/content/dam/englishassets/migrated/honors_files/Lentz%20Samantha-.pdf)> Acesso em: 15 de dezembro de 2018.

LEOGRANDE, William M. "From Reagan to Bush: The Transition in US Policy Towards Central America". In: *Journal of Latin America Studies*, v. 22, n. 3, 1990, p. 595-621. Disponível em: <[http://www1.american.edu/faculty/leogrande/JLAS\\_Reagn-Bush.pdf](http://www1.american.edu/faculty/leogrande/JLAS_Reagn-Bush.pdf)> Acesso em: 28 de maio de 2017.

LITTLE, Ben. *Comic Books, Politics and Readers: the influence of the 2000 AD group of comics creators on the formation of Anglo-American comics culture*. London: Middlesex University - School of Arts and Education, 2010. [Tese de Doutorado] Disponível em: <<http://eprints.mdx.ac.uk/8089/>> Acesso em: 13 de fevereiro de 2018.

LIMA, Sávio Queiróz. *Vestígios e práticas de discursos feministas nos quadrinhos da Mulher-Maravilha: as ocultas mulheres de Bana-Mighdall*, Niterói/RJ: Universidade Salgado de Oliveira, 2017. [Dissertação de Mestrado]

LOWENTHAL, Abraham F. (org.) *Exporting democracy the United States and Latin America: themes and issues*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1991.

LUCHETTI, Marco Aurélio. *A ficção científica nos quadrinhos*. São Paulo: G. R. D., 1991.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2004.

MADRID, Mike. *The supergirls: fashion, feminism, fantasy, and the history of comic book heroines*. Minnesota: Exterminating Angel Press, 2016.

MANNHEIM, Karl. "O pensamento conservador" In: MARTINS, José de Sousa (org.). *Introdução crítica à sociologia rural*. São Paulo: HUCITEC, 1986.

MARX, Karl. *O Capital: crítica da economia política livro 1*. São Paulo: Boitempo, 2017.

MENNEL, Timmothy. "Victor Gruen and the construction of Cold War utopias". In: *Journal of Planning History*, v. 3, n. 2, 2004, (p.116-150).

MIGUEL, Luis Felipe. “Utopias do pós-socialismo: esboços e projetos de reorganização radical da sociedade”. In: *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v.21, n.61, 2006 (p.91-222). Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v21n61/a05v2161.pdf>> Acesso em: 29 de maio de 2018.

MILLER, Frank. “Two interviews by Chris Brayshaw and Gary Groth”. In: *The Comics Journal*, n.209, December 1998.

MILLER, Frank. “A Wizard entrevista Frank Miller”. In: *Wizard*, n.2, setembro, 1996.

MILLER, Frank. “Return of Dark Knight, Kim Thompson interview Frank Miller”. In: *The Comics Journal*, n.110, August 1985.

MILLER, Frank; GIBBONS, Dave. “A conversation with Frank Miller and Dave Gibbons by Bob Sodaró”. In: *Dark Horse Comics Insider, the world’s greatest comics*, n.29, May 1994.

MILLER, Wilbur R. *The social history of crime and punishment in America: an encyclopedia*. Los Angeles: SAGE, 2012.

MILLS, Pat. *2000 AD and Judge Dredd the secret story: Be pure! Be vigilante! Behave!*. London: Millsverse Books, 2017.

MOLL, Roberto. *Reaganation: a nação e o (neo) conservadorismo nos Estados Unidos (1981-1989)*. Niterói/RJ: UFF, 2010. Disponível: <<https://www.historia.uff.br/stricto/td/1381.pdf>> Acesso em: 26 de março 2020.

NEUSTADT, Richard E. *Poder presidencial e os presidentes modernos: a política de liderança de Roosevelt a Reagan*. São Paulo: UNESP, 2008.

NOBOA, Igor Carastan. *Filmes do fim do mundo - Ficção científica e Guerra Fria (1951/1964)*. São Paulo: FAPESP/LCTE, 2013.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao quadrado, as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895-1990)*. Brasília: Editora UNB/FINATEC, 2007.

O’NEILL, Kevin. “Interview”. In: *The Comics Journal*, n. 22, June 1988.

O’NEILL, Kevin. “Douglas Wolk interviews Kevin O’Neill”. In: *The Comics Journal*, February 2010. Disponível em: <<http://classic.tcj.com/superhero/douglas-wolk-interviews-kevin-oneill-part-one-of-five/>> Acesso em: 13 de fevereiro de 2018.

OTERO, Leo Godoy. *Introdução a uma história da ficção científica*. São Paulo: Lua Nova, 1987.



PANDER, Jacob. *Dark Horse Comics' Secret Origins—as Told by the People Who Were There 30 Years Ago*. Disponível em: <<http://www.wweek.com/arts/2016/08/10/dark-horse-comics-secret-origins-as-told-by-the-people-who-were-there-30-years-ago/>> Acesso em: 06 de fevereiro de 2018.

PARKER, Martin. “Corporations” In: KNIGHT, Peter. (org.) *Conspiracy Theories in American History: An Encyclopedia*. Santa Barbara/Denver/Oxford: ABC Clio, 2003.

PARRY, Robert; KORNBLUH, Peter. “Iran-Contra’s untold story”. In: *Foreign Policy*, n. 72, 1988, (p. 3-30).

PEDROSO, Rodrigo Ap. Araújo. *Vestindo ainda mais a bandeira dos EUA: o Capitão América pós-atentados de 11 de setembro*. São Paulo: Paco Editorial, 2016.

PETRACCA, Mark P. (org.) *The Politics of interests: interest groups transformed*. Boulder: Westview Press, 1992.

PHILLIPS, Kevin. *The politics of rich and poor: wealth and the American electorate in the Reagan aftermath*. New York: Random House, 1990.

PIERSON, Paul. *Dismantling the welfare state?: Reagan, Thatcher, and the politics of retrenchment*. Cambridge, England: Cambridge University Press, 1994.

PINHEIRO, Pedro Portocarrero. *Democratas na defensiva: atuação dos congressistas Democratas sobre os programas de welfare na era Reagan*. Niterói/RJ: UFF, 2019. Disponível em: <<https://www.historia.uff.br/stricto/td/2040.pdf>> Acesso em: 26 de março 2020.

PINTO, Maria Cecília Queiroz de Moraes. *Utopia/distopia*. São Paulo: Humanitas, 2001.

PIVEN, Frances Fox. *The new class war: Reagan’s attack on the welfare state and its consequences*. New York: Pantheon Books, 1982.

POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. São Paulo: Peirópolis, 2018.

PURDY, Robert Sean. “O século Americano” In: KARNAL, Leandro. (at. al.) *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*. São Paulo: Contexto, 2008.

QUADRAT, Samantha Viz. “A preparação dos agentes de informação e a ditadura civil-militar no Brasil (1964-1985)”. In: *Varia Historia*, vol. 28, n. 47, 2012 (p.19-41). Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/vh/v28n47/02.pdf>> Acesso em: 02 de outubro de 2018.

QUIANGALA, Anne Caroline. *A fantasia deles sobre nós: a representação das heroínas negras nos quadrinhos mainstream da Marvel*. Brasília: Universidade de Brasília, UNB, 2017.

[Dissertação de Mestrado] Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/32061>> Acesso em: 05 de outubro de 2018.

RABKIN, Eric S. (org.) *Science fiction a historical anthology*. Oxford: Oxford University Press, 1983.

RAPHAEL, Ray. *Mitos sobre a fundação dos Estados Unidos: a verdadeira História da independência norte-americana*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

REAGAN, Ronald. *Inaugural address. January, 20, 1981*. Disponível em: <<https://reaganlibrary.archives.gov/archives/speeches/1981/12081a.htm>> Acesso em: 21 de maio de 2017.

REAGAN, Ronald; REAGAN, Nancy. *Address to the Nation on the campaign against drug abuse*. September, 14, 1986. Disponível em: <<https://reaganlibrary.archives.gov/archives/speeches/1986/091486a.htm>> Acesso em: 22 de maio de 2017.

REIS, José Carlos. “O conceito de tempo histórico em Ricoeur, Koselleck e “Annales”: uma articulação possível”. In: *Síntese Nova Fase*, vol. 23, n. 73, 1996 (p. 229-252). Disponível em: <<http://faje.edu.br/periodicos/index.php/Sintese/article/view/989/1428>> Acesso em: 10 de dezembro de 2018.

RIBEIRO, Djamila. *O que é lugar de fala?* Belo Horizonte (MG): Letramento, 2017.

ROBERTS, Adam. *The history of science fiction*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2007.

ROBERTS, Adam. *Science fiction*. London: Routledge, 2008.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. *Representações política da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980*. Belo Horizonte: UFMG, 2011. [Dissertação de Mestrado] Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/BUOS-994G9X>> Acesso em: 13 de fevereiro de 2018.

ROEDGIGER, David R. *How race survived U.S. History: from settlement and slavery to the Obama phenomenon*. New York: Verso, 2008.

ROMANO, Roberto. *Conservadorismo romântico*. São Paulo: Brasiliense, 1981

SABIN, Roger. *Adult comics*. New York: Roughtledge, 2003.

SANTOS, Aline Martins dos. “*Udigrudi*”: *o underground tupiniquim*. Chiclete com banana e o humor nos tempos de redemocratização brasileira. Niterói/RJ: UFF, 2012. [Dissertação de Mestrado] Disponível em: <<https://www.historia.uff.br/stricto/td/1616.pdf>> Acesso em: 26 de março 2020.

SANTOS, Theotonio dos. "O neoliberalismo como doutrina econômica". In: *Revista Econômica*, v.1, n, 1, 1999 (p.119-151).

SAVAGE JR., William W. *Combies, Cowboys, and Jungle Queens: comic books and America, 1945-1954*. Oklahoma: Wesleyan University Press, 1998.

SCHULMAN, Bruce J. "The Privatization of Everyday Life: Public Policy, Public Services, and Public Space in the 1980s" In: TROY, Gil; CANNATO, Vincent J. (org). *Living in the Eighties*. New York: Oxford University Press, 2009.

SCHWEIER, Philip. "Beyond capes: Flag! Unfurled". In: *Back Issue!*, n.41, Jul. 2010, (p.3-9).

SCHWEIZER, Peter. *Reagan's war: the epic story of his forty-year struggle and final triumph over communism*. New York: Anchor Books, 2003.

SCOTT, Cord A. *Comics and conflict: Patriotism and Propaganda from WWII through Operation Iraqi Freedom*. Annapolis, Maryland: Naval Institute Press, 2014.

SCULLY, Tyler; MOORMAN, Kenneth. "The rise of vigilantism in 1980 comics: reasons and outcomes". In: *The Journal of Popular Culture*, v. 47, n. 3, 2014, (p. 634-653).

SEED, David. (org.) *Companion to science fiction*. Oxford: Blackwell, 2008.

SEVCENKO, Nicolau. *Literatura como missão: tensões sociais e criação cultural na Primeira República*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SIES, Mary Corbin. "North American suburbs, 1880-1950, cultural and social reconsiderations". In: *Journal of Urban History*, v.27, n.3, mar. 2001, (p.313-346).

SILVA, Marcos Antonio da. "Machos & Mixos. Henfil e o fim da ditadura militar (Brasil anos'80)". In: *Revista de História*, nº 139, segundo semestre de 1998.

SILVA, Marcos Antonio da. *Rir das ditaduras: os dentes de Henfil (Fradim - 1971/1980)*. São Paulo: Intermeios; USP-Programa de Pós-Graduação em História Social, 2018.

SOFFER, Reba. *History, Historians, and Conservatism in Britain and America: From the Great War to Thatcher and Reagan*. New York: Oxford University Press, USA, 2009.

STULLER, Jennifer K. *Ink-stained Amazons and Cinematic Warriors: Superwomen in Modern Mythology*. London: I.B.Tauris, 2010.

SULLIVAN, Darcy. "The politics of super-heroes" In: *The Comics Journal*, n.142, jun. 1991.

SUVIN, Darko. “Um breve tratado sobre a Distopia 2001”. In: *MORUS – Utopia e Renascimento*, n.10, 2015. Disponível em: <<http://www.revistamorus.com.br/index.php/morus/article/viewFile/255/230>> Acesso em: 22 de dezembro de 2018.

SUVIN, Darko. “Theses on Dystopia 2001.” In: BACCOLINI, Raffaella; MOYLAN, Tom. (org.) *Dark Horizons: science fiction and the dystopian imagination*. New York: Routledge, 2003.

TAPLIN, Ian M. “Why we need heroes to be heroic”. In: *The Journal of Popular Culture*, v.22, n. 2, 1988 (p.133-142).

TEIXEIRA, Carlos Gustavo Poggio. *O pensamento neoconservador em política externa nos Estados Unidos*. São Paulo: Ed. UNESP, 2010.

THOMPSON, Graham. *American culture in 1980s*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.

TROY, Gil; CANNATO, Vincent J. (org.) *Living in the Eighties*. New York: Oxford University Press, 2009.

VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. *Entre a realidade e a utopia: ensaios sobre, política, moral e socialismo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

VEYNE, Paul. *Como se escreve a História*. Brasília: UNB, 1998.

VISENTINI, Paulo Fagundes. *A revolução Vietnamita*. São Paulo: UNESP, 2007.

WALLENFELDT, Jeff. (org.) *The Black Experience in America: From Civil Rights to the Present*. New York: Rosen Education Service, 2010.

WEINSTEIN, Barbara. “História sem causa? A nova história cultural, a grande narrativa e o dilema pós-colonial”. In: *História*, vol.22, n.2, 2003. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-0742003000200011&script=sci\\_abstract&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-0742003000200011&script=sci_abstract&tlng=pt)> Acesso em: 20 de dezembro de 2018.

WEINSTEIN, Barbara. “A Pesquisa sobre Identidade e Cidadania nos EUA: da Nova História Social à Nova História Cultural”. In: *Revista Brasileira de História*, vol. 18, n. 35, São Paulo, 1998. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-01881998000100011&lng=en&nrm=iso&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01881998000100011&lng=en&nrm=iso&tlng=pt)> Acesso em: 20 de dezembro de 2018.

WESTAD, Odd Arne. *The global Cold War: third world interventions and the making of our times*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

WHALEY, Deborah Elizabeth. *Black Women in sequence: re-inking comics, graphic novels, and anime*. Seattle: University of Washington Press, 2016.

WHITE, John; HANSON, Sandra L. (org.) *The American Dream in the 21<sup>st</sup> century*. Philadelphia: Temple University Press, 2011.

WILENTZ, Sean. *The age of Reagan a history, 1974-2008*. New York: Harper, 2008.

WILLIAMS, Raymond. *Cultura e materialismo*. São Paulo: UNESP, 2011.

WILLS, Garry. *Reagan's America*. New York: Penguin Books, 1988.

WILSON, David. *Cities and Race, America's new black ghetto*. New York: Routledge, 2007.

WILSON, David A. *A história do futuro*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

WOOD, Robin. *Hollywood from Vietnam to Reagan... and beyond*. New York: Columbia University Press, 2003.

YERGIN, Daniel. *The commanding heights the battle between government and the marketplace that is remaking the modern world*. New York: Simon & Schuster, 1998.

ZAHARAN FILHO, Geraldo Nagib. *A tradição liberal dos Estados Unidos e sua influência nas reflexões sobre política externa: um diálogo com as interpretações realistas e idealistas*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2005. [Dissertação de Mestrado] Disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca\\_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=6459@1](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=6459@1)> Acesso em: 13 de fevereiro de 2018.

ZIMRING, Franklin E.; HAWKINS, Gordon. *Crime Is Not the Problem: Lethal Violence in America*. New York: Oxford University Press, 1997.