

A GUERRA FRIA COMO ELEMENTO FUNDADOR NA NARRATIVA DE *MIRACLEMAN*, DE ALAN MOORE

Thomas Anderson Klauck
Universidade Feevale - Graduado

Jeferson de Moraes Jacques
PUCRS - Mestrando

INFORMAÇÕES SOBRE OS AUTORES

Thomas Anderson Klauck é graduado em História pela Universidade Feevale. Email: thomasithi@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5481-4171>

Jeferson de Moraes Jacques é mestrando em Teoria Literária pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Professor da rede estadual. Desenhista e pesquisador de desenho e quadrinhos. Email: jeferson.montag@gmail.com. ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-0160-9494>

RESUMO	ABSTRACT
<p>Com uma história permeada por censuras e afastamentos forçados em direção à marginalidade, os quadrinhos seguem como uma modalidade narrativa com potencialidades expressivas próprias, criando e recriando realidades e convocando à construção de sentidos. Há leitores que os leem pela diversão, e outros apreciam abordagens mais sérias. A representação de assuntos referentes à economia, política e direitos civis tornou-se recorrente a partir da década de 1950, notavelmente pela tradição dos <i>atomic comics</i> ("quadrinhos atômicos"). Tais produções, que se fundamentavam em assuntos das ciências e de descobertas científicas do pós-Guerra para construir personagens e tramas, tem como um dos protagonistas o super-herói <i>Miracleman</i>, criado em 1954 pelo escritor e desenhista Mick Anglo. O presente trabalho consiste em analisar a Guerra Fria como um elemento fundador das histórias do personagem, precisamente nas dezesseis edições escritas por Alan Moore na revista <i>Warrior</i>, entre os anos de 1982 e 1989. Para tanto, lança-se mão de pressupostos da História pelos autores Paulo Vizentini (2003), Márcio Salerno (2004), Márcio Rodrigues (2011), Sean Purdy (2015), José Arruda (2003) e Eric Hobsbawn (1995). E, para questões referentes a aspectos formais e narrativos próprios da linguagem dos quadrinhos, proposições do teórico belga Thierry Groensteen (2015).</p>	<p>With a story full of censorship and since they were pushed towards marginality, comic strips are still a narrative modality with their own expressive potential, creating and recreating realities and calling to meaning construction. There are people who read for fun, whereas other readers prefer stories with more serious approaches. From the 50's on, there is a recurring representation of issues related to economy, politics and civil rights, remarkably through <i>atomic comics's</i> tradition. These productions were based in the subjects of sciences and scientific findings from post-war in order to create characters and plots. One of their protagonists is <i>Miracleman</i>, a superhero created in 1954 by the writer and designer Mick Anglo. This article aims at analyzing the Cold War as a founding element of the character's story in all the sixteen editions written by Alan Moore in <i>Warrior</i> magazine, from 1982 to 1989. Therefore, we will use the assumptions of History presented by Paulo Vizentini (2003), Márcio Salerno (2004), Márcio Rodrigues (2011), Sean Purdy (2015), José Arruda (2003) and Eric Hobsbawn (1995). With regard to formal and narrative aspects of comic strips' language, this research takes into account the theory proposed by Thierry Groensteen (2015).</p>

PALAVRAS-CHAVE	KEY-WORDS
Quadrinhos; <i>Miracleman</i> ; Alan Moore; Guerra Fria.	Comics; <i>Miracleman</i> ; Alan Moore; Cold War.

1 INTRODUÇÃO

A narrativa é fundada pela imagem, que, em determinadas situações, pode estar baseada em referentes vistos ou vivenciados. Antes que nossa espécie tivesse um aparelho fonador desenvolvido e uma fala articulada, já registrava, às vezes sequencialmente, eventos de sua vida por meio de gravações feitas em árvores e no interior de cavernas, tal como afirma Moya (1977). Linhas, manchas e borrões, mesmo rudimentares, são significantes que podem remeter a um referente testemunhado ou ouvido. Além do registro, há, também, a imagem a serviço da criação ficcional. O gênero narrativo, portanto, já existia antes da Literatura, consagrada pela primazia da palavra escrita. Esta, por ser amplamente utilizada na ficção e no meio científico, possui certa pretensão de superioridade em relação a linguagens que a sucederam, de acordo com Thierry Groensteen:

O fato de que a literatura escrita (ela mesma precedida e acompanhada pela literatura oral) superou em vários milênios o advento quase simultâneo do cinema e dos quadrinhos modernos não lhe confere direito de monopólio ou privilégio apenas por ser prévia. Em outras palavras, não podemos confundir gênero narrativo e literatura, expostos como estamos a uma variedade de mídias que utilizam estruturas narrativas em maior ou menor grau (2015, p. 16).

Assim, certas modalidades narrativas diferentes e com uso não obrigatório da palavra escrita, tal como as histórias em quadrinhos, acabam sendo subestimadas, mesmo possuindo seus próprios potenciais narrativos, poéticos e expressivos, e constituindo uma linguagem atravessada por outras, como a pintura, o desenho, a fotografia e a literatura, conforme aponta Barbieri (2017). Para Groensteen (2015), quadrinhos não são apenas um fenômeno histórico, sociológico e econômico, mas um conjunto original de mecanismos que atuam de modo colaborativo para a produção de sentidos, um idioma inconfundível, uma espécie de literariedade realizada de modo muito particular. Porém, suas fortes conexões com a cultura das massas as fazem serem vistas essencialmente como uma subliteratura. Conforme Vargas (2015), o desprestígio dos quadrinhos é devido ao seu desenvolvimento nos jornais e nas revistas baratas, os chamados *comic books* de alta tiragem do começo do século XX. Isso teria feito com que fossem associados a coisas descartáveis, efêmeras, de rápido consumo, de modo que a leitura de uma HQ era vista como não mais do que como um passatempo, ou ainda uma perda de tempo. As potencialidades da linguagem têm sido, portanto, marginalizadas devido à má fama do suporte barato que a leva até as bancas.

A linguagem dos quadrinhos, mesmo tendo sofisticações descobertas, desenvolvidas e reinventadas continuamente, ainda possui um forte diálogo com a

ancestralidade de nossa espécie. E isso não é rompido com o desagrado ante o *comic book*. Ainda registramos eventos e momentos históricos por meio dela, o que varia é o suporte. Em uma revistinha mensal na banca ou em um volume único na forma de livro, na estante de uma livraria, quadrinhos seguem representando, referenciando, registrando e recriando realidades.

O escritor Alan Moore é avesso ao mercado *mainstream* das histórias em quadrinhos. Porém, ele próprio ajudara, em grande medida, a fortalecê-lo. O hoje romancista possui uma história de vida que dificilmente pode ser dissociada dos diferentes momentos pelos quais passaram os quadrinhos. Em 1954, um ano após seu nascimento houve a implantação de um rigoroso mecanismo de censura chamado de *comics code*, que visava regulamentar conteúdos nos quadrinhos norte-americanos, como aponta McCloud (2006). A resposta veio por meio da contracultura, a saber, os quadrinhos *underground*. Seus autores, alheios às regulamentações do mercado principal, enxergaram nesta marginalidade, agora forçada por lei, a tão desejada liberdade temática, expressiva e formal que jamais seria aceita no *mainstream*. Conforme Vergueiro (2006), Alan Moore cresceu lendo quadrinhos dessa natureza, e foi um jovem excêntrico. O uso de drogas, somado às dificuldades em se adequar ao comportamento e às vestimentas vigentes, causaram sua expulsão da escola, aos 17 anos. Rodrigues (2011) aponta que Moore teve forte influência de ideias do anarquismo, e o vira como a única posição política realmente possível.

Era, portanto, uma consequência esperada que Moore viesse a se interessar desde cedo por uma modalidade de narrativa há muito subestimada e marginalizada, e condenada pela sociedade conservadora, tal como ele próprio o fora desde cedo. E era justamente nesta revistinha barata que o autor iria escrever histórias que discutiam com notável profundidade e complexidade o contexto social e político do mundo, em sua época. O objeto de estudo deste trabalho são as histórias do personagem *Miracleman*¹, escritas por Alan Moore e originalmente publicadas entre 1982 e 1989. Por meio da contextualização e análise de determinadas cenas, o objetivo deste estudo é mostrar que a história que se passa no universo ficcional desta fase de *Miracleman* não acontece apenas durante a Guerra Fria, mas *por causa* dela. A narrativa de Alan Moore não se limita a representar e referenciar eventos, mas está fundada sobre eles.

2 KIMOTA!

A capa de *Marvelman* #25, primeira aparição do personagem, datada de 3 de

¹ Para fins de diferenciação, a palavra *Miracleman*, quando referente ao título da revista, está grafada em itálico. Quando se referir ao nome do personagem, fonte regular.

fevereiro de 1954, já fornece ao leitor dois elementos constantes nas histórias do herói: o conflito armado, que aparece na forma de uma grande explosão e um avião de guerra em ação; e a energia atômica, no subtítulo da revista: *Marvelman and the atomic bomber* (“Marvelman e o bombardeiro atômico”). E a primeira história, escrita e desenhada por seu criador Mick Anglo, apresenta o herói, instantes depois de desviar uma bomba atômica de seu destino, que era a capital Washington (Anglo, 2014). Marvelman observa a grande explosão, que, graças à sua intervenção, ocorreu no deserto do Arizona, coincidentemente o estado vizinho do Novo México, local dos primeiros testes da bomba atômica em 1945, um mês antes do bombardeio em Hiroshima e Nagasaki. Conforme Rodrigues (2011), Miracleman (à época, ainda chamado de Marvelman) é um dos protagonistas da geração de “heróis atômicos”, cuja origem e continuidade vão refletir o momento histórico do mundo após a Segunda Guerra. Tal característica é evidenciada pela presença de questões bélicas, espionagem secreta e demais eventos relacionados à energia atômica durante a Guerra Fria.

A presença de tais elementos também pode ser justificada pela relação entre o criador Mick Anglo e as duas guerras mundiais. O autor afirmou (2014) em entrevista que, quando criança, gostava de brincar de fazer trincheiras no pátio de casa devido à Primeira Guerra Mundial. Quando adulto, serviu na Real Marinha da Grã-Bretanha, na Segunda Guerra Mundial. Um dos principais inimigos de *Marvelman* é Gargunza, apelido que o próprio autor recebera de seu irmão.

A revista *Marvelman* passou por um longo período de sucesso e, posteriormente, quase duas décadas de inatividade. Conforme Quesada (2014), a criação do herói começa quando os *comic books* do famoso Superman estavam perdendo em vendas para as do Capitão Marvel, ao final da década de 1930. A editora DC Comics, a fim de limitar o sucesso da concorrente Fawcett em 1941, moveu contra ela um processo, e nele a acusava de plágio, dadas as semelhanças entre o Capitão Marvel e seu Superman. Após um longo processo, a Fawcett fez um acordo com a DC, tendo, esta última, ficado definitivamente com os direitos do Capitão Marvel.

Ainda conforme Quesada (2014), à época do acordo havia uma editora em Londres, chamada Len Miller & Son, que possuía os direitos para republicar o já inutilizável título *Capitão Marvel* no Reino Unido. Para não perder a possibilidade de vendas, contratou o referido escritor e desenhista Mick Anglo para criar um personagem semelhante ao Capitão Marvel. Assim surge, em 1954, *Marvelman*, uma versão inglesa do super-herói norte-americano, mais fundamentado na ciência, e, conforme Salerno (2004), com traços e fisionomias de um inglês típico.

Em sua identidade secreta, era o jovem repórter Micky Moran, que ganhava seus poderes dizendo “Kimota” (“atomic”, pronunciado de trás para frente). Assim como

Capitão Marvel, além da palavra-mágica que aciona sua transformação, o herói passou a ter uma família que o acompanhava nas aventuras: Young Marvelman e Kid Marvelman. Porém, em relação às origens, Marvelman era diferente. Os poderes do Capitão Marvel eram oriundos de um mago, enquanto Micky Moran obteve os seus mediante o encontro com um astrofísico que descobre a palavra-chave do universo, e só pode entregá-la a um jovem completamente honesto, íntegro e estudioso, e que só a utilize para o bem. Tendo conhecido Micky Moran, coloca-o em uma máquina especial, que lhe permite usar o segredo (Anglo, 2014).

De acordo com Rodrigues (2011), a origem de Marvelman, fundamentada na ciência em detrimento da magia, o insere na tradição dos *atomic comics* (“quadrinhos atômicos”), que lançavam mão de assuntos das ciências e de descobertas científicas do pós-guerra para construir personagens e tramas. A publicação da revista *Marvelman* foi interrompida em 1963, em virtude de mudanças no mercado e do recém-encerrado contrato de Micky Anglo com a editora Len Miller & Son.

Depois de quase duas décadas descontinuado, o personagem volta em 1982 na revista *Warrior*, roteirizado por Alan Moore, a convite do editor Derek Skinn. O escritor trabalharia junto ao desenhista Garry Leach, e, futuramente, com outros artistas de renome, como John Totleben, Alan Davis e Rick Veitch.

A ideia de Moore era mostrar o personagem adulto com lembranças das histórias clássicas, de modo a não o desvincular deste universo. Em virtude de uma interrupção na publicação, que seria retomada apenas em 1985, pela editora estadunidense Eclipse Comics, Marvelman teve seu nome trocado para *Miracleman*, a fim de não receber processo da forte editora também chamada Marvel. Em meio a trabalhos paralelos, Alan Moore escreveu 16 edições do personagem, até 1989.

Em 2009, a própria Marvel Comics comprou os direitos de *Miracleman*. A Panini Comics, editora autorizada a publicar material da Marvel no Brasil, levou, então, o título *Miracleman* às bancas brasileiras. Foram 17 revistas mensais no formato *comic book* americano, com muitos extras. São 16 delas contendo a fase escrita por Moore, e a última uma edição especial, com vários artistas convidados. As dezesseis primeiras edições são divididas em três arcos de histórias, chamados “livros”. O Livro um: *Sonho de voar*, se desenvolve nas quatro primeiras edições; o Livro dois: *A síndrome do rei vermelho*, da quinta até a décima edição; e o Livro três: *Olimpo*, da décima primeira até a décima sexta edição.

3 A GUERRA FRIA COMO FUNDADORA EM *MIRACLEMAN*

A Guerra Fria, fundadora das histórias de *Miracleman* analisadas no presente

trabalho, foi precedida pelas duas grandes guerras mundiais, e a partir de eventos delas é que teve algumas de suas características definidas, principalmente o fator nuclear e a polarização entre duas grandes potências.

De acordo com Vizentini (2003), junto à Primeira Guerra Mundial houve a Revolução Soviética em 1917, que culminou com a criação da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) em 1922. O término da guerra, em 1918, mostra os EUA como uma crescente potência econômica aplicando investimentos e recursos na Europa no pós-guerra.

Conforme Gonçalves (2003), a Segunda Guerra Mundial teve seus rumos definidos por eventos que sucederam a conferência de Yalta, em fevereiro de 1945. Estados Unidos, União Soviética e Grã-Bretanha dividiram a Europa em zonas de influência. Em 30 de abril, houve a derrota das forças nazistas e o suicídio de Hitler. Em agosto, no Pacífico, os Estados Unidos, agora guiados por Truman após a morte de Roosevelt, colocaram em prática o projeto Manhattan, e, com as bombas em Hiroshima e Nagasaki, liquidaram a força japonesa antes que os soviéticos chegassem. Tais eventos marcam o fim da Segunda Guerra Mundial e o início da era nuclear. De acordo com Faria e Miranda (2016), países como Alemanha, Japão, França e Inglaterra ficaram destruídos economicamente, além de terem tido uma imensa quantidade de mortes em seus territórios. Esse cenário possibilitou a consolidação das duas referidas superpotências antagônicas que viriam a guiar as tendências da outra metade do século XX e protagonizar a Guerra Fria: Estados Unidos e União Soviética.

A Guerra Fria é um assunto constante e fundador de *Miracleman*, estando presente por meio de paralelismos, referências externas e aparições, tanto de personagens quanto de localidades reais e significativos naquele contexto. Alan Moore, também romancista, escreve seus roteiros de modo extremamente detalhado. Mesmo ante o aparente logocentrismo na roteirização de uma narrativa cuja primazia é da imagem, ele não ignora tal característica. O volume de material escrito, com a densidade de um romance, não é tratado com a linearidade da palavra escrita, mas organizado em função das limitações e potencialidades do próprio suporte *comic book*, conforme as proposições de Groensteen (2015). O teórico propõe o princípio fundamental da *solidariedade icônica*, que prevê que as imagens, inseridas em quadros (ou molduras), funcionam de modo solidário. Sendo cada quadro um núcleo, ou sintagma, tal funcionamento remete a Roland Barthes em sua *Introdução à análise estrutural da narrativa*:

Uma sequência é uma série lógica de núcleos, unidos entre si por uma relação de solidariedade: a sequência abre-se assim que um de seus termos não tenha antecedente solidário e se fecha logo que um de seus termos não tenha mais consequente (BARTHES, 2011, p. 40 – 41).

Assim, por possuírem uma função majoritariamente narrativa, as imagens nos quadrinhos são diferentes das imagens individuais, pois não produzem sentido sozinhas, mas mediante à colaboração com aquelas que as precedem e sucedem. Quando o leitor avança o olhar na leitura, seguindo sua vetorização, a memória retrocede ao que já foi visto, tanto no sentido linear quanto tabular, configurando o que Groensteen (2015) chama de narração plurivetorial.

Alan Moore prevê esses parâmetros em sua narrativa, e os complexifica à medida que a história avança e vai revelando sentimentos reais da população em relação a uma iminente Terceira Guerra Mundial. Havia medo das novas tecnologias e expectativas confusas em relação ao futuro, motivadas pela polarização encabeçada por Estados Unidos e União Soviética. A seguir será apresentada uma breve exposição e análise, tanto histórica quanto formal, dos modos pelos quais isso se realiza nos três referidos arcos.

3.1 LIVRO UM: SONHO DE VOAR

Este arco, que corresponde aos primeiros quatro números das edições brasileiras, foi originalmente publicado entre 1982 e 1985, e começa com Michael Moran aos 42 anos de idade. Ele está casado com Liz Sullivan, uma desenhista. Tal como nas histórias clássicas escritas por Mick Anglo, ele trabalha como repórter, porém, têm conseguido atuar apenas em matérias pequenas e de menor importância. Como se não bastasse uma complicada situação financeira, não consegue dormir e é atormentado por sonhos de um combate contra seres do futuro junto a outros dois garotos poderosos, o que termina em uma indefinível explosão.

Certa noite, Moran se levanta rapidamente e, com fortes dores de cabeça, vai à cidade inglesa de Larksmere, para cobrir uma matéria em uma usina nuclear, em meio a manifestações. Lá, terroristas armados invadem o local para roubar plutônio, desejando vendê-lo. Eles levam a imprensa como refém, e junto dela está Moran, que, devido ao medo, passa mal e quase desmaia. Quando é arrastado pelo terrorista, ao olhar através de um vidro, vê um letreiro com a palavra “atomic” ao contrário, e imediatamente se lembra da palavra recorrente em seus sonhos: “kimota”. Ao pronunciá-la, aciona sua transformação no poderoso Miracleman, com uma grande explosão que fere os terroristas. Ao sair voando, se lembra, finalmente, de seu passado e das aventuras vividas com Young Miracleman e Kid Miracleman nas décadas de 1950 e 1960.

Figura 1: Miracleman se transforma na usina de Larksmere (*Miracleman* #1)



Fonte: MOORE; LEACH (2014, p. 21)

Aqui (Fig. 1), os quadros reservados aos terroristas são mais estreitos e mais curtos do que o de Miracleman, o que sugere sua imponência. A palavra “kimota”, resgatada por Moran, o reconecta a todas as narrativas vividas por ele nas décadas passadas, e o reinsere em sua própria cronologia, tal como o olhar retroativo referido por Groensteen (2015): o já visto possibilita uma significação do presente, de modo a formar uma sequência. Naquele momento histórico vivido por Moran, conforme Purdy (2015), havia um acirramento das relações entre União Soviética e Estados Unidos e, precisamente em 1982, mesmo ano da publicação da revista, houve, de fato, a maior manifestação contra armas nucleares, em Nova York. Tal evento, fortalecido por diversos grupos oriundos do movimento contracultural surgido na década de 1960, possibilitou a retomada de negociações entre os dois poderes. A presença de Micky Moran cobrindo uma povoada manifestação contra armas nucleares na usina de Larksmere é um paralelo significativo com o contexto em que Moore estava inserido enquanto escrevia (Fig. 2).

Figura 2: Michael Moran na usina nuclear, em meio à manifestação (*Miracleman* #1)



Fonte: MOORE; LEACH (2014, p. 19)

Ao analisarmos a história principal, percebemos que ela é ambientada no Reino Unido, mais especificamente em Londres. O título do arco, *O sonho de voar*, é uma clara referência ao então recente entusiasmo provocado no contexto norte-americano pelo primeiro filme do herói Superman, dirigido por Richard Donner em 1978. *Superman - O filme* marca uma tendência de grandes produções cinematográficas do gênero, pois consegue ressignificar, cinematograficamente, algo realizado ao final da década de 1960 na forma de corrida espacial: o sonho de voar. *Miracleman*, no título deste arco, apropriou-se do conceito de *voo*, popularizada nos *comic books* do herói concorrente. Agora, o contexto britânico também teria *seu próprio Superman*.

No decorrer do arco, *Miracleman* enfrenta um adversário enviado pelo governo. Seu nome é Evelyn Crean, que diz ter conhecimento de um avançado experimento iniciado na década de 1950, cujo objetivo era criar “super-homens”, com força e habilidades incomuns, sob o comando do Doutor Gargunza. Mais detalhes sobre o projeto, chamado “Projeto Zaratustra”², bem como sobre as lembranças e os sonhos de batalhas ocorridas em 1956, foram descobertos pelo herói por meio de um vídeo, quando ele vai até o bunker, onde era realizado o projeto:

Acreditamos que os americanos e chineses estejam trabalhando em algo similar, mas nosso processo difere na medida que a réplica tem a estrutura do DNA alterada. Tanto o cérebro quanto o corpo são quase perfeitamente evoluídos,

² A ideia de criar “super-homens”, ao mesmo tempo que referencia a competição entre editoras pela hegemonia do gosto popular por meio de um super-herói, também remete ao conceito de “super homem” postulado pelo filósofo Friedrich Nietzsche em seu livro *Assim falou Zaratustra* (1998), originalmente publicado em 1885. A palavra Zaratustra também nomeia o referido projeto que criou a família *Miracleman*.

dotando-a de uma vasta gama de habilidades extra-humanas. Ela não possui, entretanto, uma consciência independente. O próximo estágio é o implante de dois dispositivos infraespaçiais idênticos de ativação no cérebro da réplica evoluída e no cérebro de seu doador de células. (...) ... Necessidade, em vista do fato de que, enquanto os Estados Unidos atualmente possuem a bomba atômica e como logo farão a Rússia e a China, a Grã-Bretanha ainda não possui tal capacidade. Acreditamos que o potencial tático do projeto Zaratustra tornará todo armamento convencional, incluindo a bomba atômica, tão obsoleto quanto o estilingue (MOORE; LEACH; DAVIS, 2015, p. 21 – 22).

Assim, ele, Kid Miracleman e Young Miracleman eram três jovens sem vínculo parental, pertencentes à força aérea, e suas habilidades extraordinárias eram resultados dos referidos testes. Fica claro que a explosão lembrada pelo herói, por meio dos sonhos, havia sido causada por uma bomba atômica usada pelo governo contra a família Miracleman em 1963, a fim de desativar o projeto Zaratustra, que já estava saindo de controle.

Outro elemento curioso é um confuso adversário que, embora forte, acaba derrotado facilmente por Miracleman na ocasião da descoberta no bunker. Trata-se de *Big Ben*, “o homem sem tempo para o crime” (MOORE; LEACH; DAVIS, 2015, p. 15). Ele é uma clara referência ao relógio/sino instalado no palácio de Westminster, onde está situado o parlamento inglês em Londres, símbolo na Inglaterra. O personagem aparece com roupas típicas de um senhor inglês: com terno, chapéu e guarda-chuva, que nunca se atrasa, e usa uma máscara, como um espião do governo. Os ataques inúteis do vilão contra Miracleman possuem um aspecto pitoresco sublinhado por um *layout* de página quebrado. Os quadros estão deslocados e possuem formatos irregulares, logo, tão bagunçados e desajeitados quanto o próprio personagem. No confronto com Miracleman, *Big Ben* pensa estar lutando contra o *Major Molojov*, que para ele é um louco marxista soviético. Ele se refere a Miracleman como “Zé Bolchevique”. A Inglaterra, naquele período, estava de fato apoiando os EUA e suas ações na Guerra Fria, em parceira com políticas voltadas à nova ordem da economia, e qualquer comunista seria também um inimigo da rainha. De acordo com Hobsbawn:

Os regimes mais profundamente comprometidos com a economia de *laissez-faire* eram também às vezes, e notadamente no caso dos EUA de Reagan e da Grã-Bretanha de Thatcher, profunda e visceralmente nacionalistas e desconfiados do mundo externo (1995, p. 402).

A desconfiança quanto à invasão comunista, fundamentada no referido nacionalismo, é representada no vilão *Big Ben*, e, por aparecer na forma de uma grande paranoia, assume traços caricaturais reforçados visualmente pelo *layout* nas cenas do personagem em ação.

3.2 LIVRO DOIS: A SÍNDROME DO REI VERMELHO

Este segundo arco, corresponde às histórias publicadas entre os números 5 e 10 das edições brasileiras, foi originalmente publicado entre 1983 e 1986. Conforme Salerno (2004), o título é uma referência ao clássico *Alice no país das Maravilhas*, de Lewis Carroll. Nele, o Rei vermelho dormia profundamente e as pessoas ao seu redor não tinham a coragem de acordá-lo. Caso acontecesse, haveria o risco de tudo acabar, tal como aconteceria com o projeto Zaratustra, caso a família Miracleman acordasse, ou seja, saísse do controle, visto que era extremamente poderosa. Como eventos mais marcantes deste arco, estão o nascimento da filha do herói, a poderosa Winter Moran, e a vitória dele contra Doutor Gargunza, que recebe maior aprofundamento.

Gargunza foi coordenador do Projeto Zaratustra e é notável como este personagem é indissociável de eventos e personagens históricos. Ele nasceu no México, em 1911, início da Revolução Mexicana. Tempos depois, ele perde o pai e parte para morar no Brasil, no Rio de Janeiro, onde se torna um criminoso. Tendo economizado dinheiro, envia uma parte para ajudar a mãe e viaja para a Europa, onde, em 1928, conhece o filósofo Martin Heidegger, que tinha ideias alinhadas ao nazismo. Gargunza começa a estudar genética e, em 1934, chega a conhecer Hitler e fazer parte de sua equipe de cientistas, tendo participado de experimentos com humanos até 1941.

Em 1941, minha mãe morreu. Eu tinha matado meu primeiro ser humano ainda antes que minha barba crescesse. E, ainda assim, essa foi a primeira vez que compreendi a mortalidade. Pensei em Martin Heidegger e sua ideia de que a verdadeira humanidade vem em não se curvar ao mundo exterior. Então, decidi que nunca deveria me curvar à minha própria mortalidade. Nunca morrer. Em 1948, obtive os meios para que isso pudesse ser realizado (MOORE; AUSTEN, 2015, p. 27 – 28).

Ao ver que o nazismo perderia a guerra, Gargunza sai da Alemanha e parte para a Inglaterra. É quando sua mãe morre, e, neste momento, ele pensa em criar os seres imortais, porém, agora alinhado às pesquisas com os ingleses. Em 1948, já no período correspondente à Guerra Fria, é chamado pelo governo para ver a queda de um disco voador, e é deste encontro que provém a energia alienígena que possibilita o trabalho de engenharia reversa que originou o projeto Zaratustra. Tal evento ficcional tem correspondência direta com o caso Roswell, que ocorreu no estado do novo México um ano antes, em 1947. Trata-se de um evento com repercussão mundial que motivou a crença popular de que um OVNI havia caído e seres de outro planeta teriam feito contato com humanos. Tal como no universo ficcional de Miracleman, o ocorrido seria uma

informação sigilosa do governo.

Acontecimentos futuros envolvendo Gargunza e seu projeto Zaratustra são sinalizados por Alan Moore. Gargunza havia raptado a esposa de Moran e, na parte superior das páginas em que ele conta para ela sua trajetória, há uma sequência que mostra uma borboleta se aproximando da lâmpada que os ilumina. A queda da borboleta, queimada pela lâmpada, entrega, de modo indireto, os perigos do projeto e a morte do próprio doutor mais adiante, na oitava edição, na qual Miracleman o leva para o espaço e o joga de volta à Terra. Gargunza, tal como a borboleta, morre carbonizado na queda (Fig. 3). Para Groensteen (2015), em uma história baseada em imagens, seja cinema ou quadrinhos, cada elemento, seja visual, linguístico ou auditivo, participa ativamente da narração, sublinhando informações presentes, recuperando coisas passadas ou antecipando eventos futuros.

Figura 3: Borboleta sugerindo desfecho de Gargunza e o Projeto Zaratustra³
(*Miracleman* #7)



Fonte: MOORE; AUSTEN (2015, p. 5 – 10)

A presença de alienígenas na história referencia a corrida espacial protagonizada pelas potências EUA e URSS, o que também movimentou a indústria cinematográfica do período. O espaço e seres de outro planeta passaram a ser representados em filmes como *2001: Uma odisseia no espaço*, realizado em 1968 por Stanley Kubrick. Conforme Arruda (2003), o cinema norte-americano, impulsionado pela euforia, fez explodir uma indústria que é a expressão maior do escapismo social. Tanto que, no decorrer da década de 1970, outros filmes do gênero obtiveram grandes arrecadações e se tornaram parte do imaginário popular, como *Contatos imediatos do terceiro grau*, realizado por Steven Spielberg em 1977, e *Alien*, de Ridley Scott, lançado em 1979.

Outro momento referencial está no diálogo de Evelyn Crean com o herói, quando

³ Neste quadro, Gargunza menciona Prometeu, que, na mitologia grega, de acordo com Bulfinch (2002), contribui na criação dos seres humanos e lhes entrega o fogo negado por Zeus, o que lhes possibilita a inteligência para ler e interpretar o mundo, como se fosse sua linguagem. A sequência da borboleta também referencia o mito de Ícaro, que tenta deixar a cidade de Creta voando com asas feitas de penas e cera por seu pai, Dédalo. Deslumbrado com a habilidade, o confiante Ícaro voou alto demais em direção ao Sol, o que danificou suas asas e o fez cair no mar.

estão no avião, a caminho de salvar a esposa de Moran, no Paraguai. Nos recordatórios, o vilão pensa: “no trecho abaixo de nós, América do Sul, ardendo com os problemas envolvendo sua indústria de cocaína, agitando-se em um lodaçal de guerras perdidas, decadência econômica, luzes ... E sombras... E uma selva” (MOORE; AUSTEN, 2015, p. 7). Aqui, há uma referência ao narcotráfico, no caso, os cartéis na década de 1980 na Colômbia e em outros países da América, além das ditaduras incentivadas pelos EUA, que geraram conflitos urbanos e grupos de revolucionários, resultando em graves crises econômicas. As “luzes”, as “sombras” e a “selva”, no pensamento do personagem, seriam equivalentes aos iluminados Estados Unidos e os países obscuros da América, difíceis de serem dominados, tal como “selvagens”.

Na décima edição, no hospital em que nasce a filha de Miracleman, a doutora McCarthy atende a uma idosa que elogia sua atenção aos pacientes e lhe chama de “anjo em forma de gente”. Para a senhora atendida, isso faz a diferença, visto que a maioria dos médicos sequer olha para seus pacientes, a menos que sejam particulares: “o que aquela desgraçada fez com o sistema de saúde no país... Me deixa furiosa” (MOORE; AUSTEN, 2015, p. 14).

Provavelmente, a fala da senhora se refere à real política de Margaret Thatcher, que ficou à frente do governo britânico na década de 1980. Conforme Purdy (2015), tal período foi marcado pelo neoliberalismo, mais precisamente pelas políticas de privatizações de serviços públicos, que afetaram diretamente as áreas de saúde, previdência social e programas sociais, e tiraram regulamentações das indústrias.

O presente arco, portanto, com exceção da rápida aparição de um menino estocando comida dentro de uma árvore e prestes a fazer um traje antirradiação com folhas de papel alumínio (MOORE; AUSTEN, 2015, p. 11), não enfatiza tanto as questões nucleares, mas outros eventos significativos de diferentes momentos, auxiliando o leitor a ter uma ideia do contexto polarizado da Guerra Fria.

3.3 LIVRO TRÊS: OLIMPO

O terceiro e último arco, publicado originalmente entre 1987 e 1989, corresponde às histórias desenvolvidas entre os números 11 e 16 das edições brasileiras da Panini Comics. Como eventos significativos desta fase, estão o confronto com dois seres do espaço, ocasião da aparição da contraparte feminina do herói, a também poderosa Miraclewoman, de nome civil Avril Lear, que é a referida doutora McCarthy. Diferente da família Miracleman, ela fora criada paralelamente pelo Doutor Gargunza, tendo sofrido abusos quando inconsciente. Há, também, um desenvolvimento da pequena filha do herói na ausência da mãe, esposa de Moran, que partira, exausta devido às demandas

solitárias de uma maternidade invisibilizada pela existência dos seres poderosos.

A convite dos dois alienígenas, provavelmente da mesma espécie que caiu na Terra em 1948, Miracleman e Miraclewoman partem para descobrir suas origens. Ali, o universo ficcional apresenta uma relação direta com o contexto em que Alan Moore escrevia a série:

Espaço inteligente é dividido entre Imperium Qys e Confederação de Mundo Golfo, sob o domínio de ferreiros cósmicos. Em perpétuo impasse de guerra fria, nossos vastos impérios coexistem. Tem sido assim por onze mil anos (MOORE; TOTLEBEN, 2015, p. 11).

Trata-se de uma alegoria à referida polarização que havia ainda na década de 1980, entre EUA e URSS, e cujas consequências impactavam o restante do mundo. O Império Qys, portanto, pode ser uma referência ao imperialismo norte-americano. A Confederação de Mundo Golfo, sob domínio de Ferreiros Cósmicos, pode ser análoga ao Golfo Pérsico no oriente médio, que, conforme Vizentini (2003), tinha aproximação com URSS devido ao petróleo na década de 1980, e o conceito de “ferreiros” remeteria à ideia do martelo, um dos símbolos da URSS. Na história, há uma união entre os poderosos seres:

Por fim, veio um veredicto: a Terra não sofreria interferências, embora passasse a ser observada por ambos os lados em vigilância mútua a fim de testar a viabilidade de futura cooperação. Avril e eu faríamos observações para os Qys. Dois agentes Ferreiros Cósmicos também seriam enviados para coletar dados, mantendo a paridade. O posto de observação dos Ferreiros Cósmicos estaria escondido atrás da lua terrestre. Nós ocasionalmente faríamos contato, passando, por meio deles, informações para os Qys (MOORE; TOTLEBEN, 2015, p. 17).

A publicação da revista coincide com o momento de aproximação dos governos dos EUA e URSS, em 1987, o que culminaria com o fim da Guerra Fria. A referida observação da Terra feita pelos heróis por meio de uma base na Lua seria análoga ao Projeto Guerra nas Estrelas, do presidente Ronald Reagan, que consistia em um sistema de radares e satélites artificiais, com sistemas de localização e rastreamento, o que de fato ajudou a derrubar a URSS.

A nova Guerra Fria consiste esquematicamente no seguinte: os Estados Unidos desencadeiam uma corrida armamentista convencional e estratégica – cujo ponto máximo é a militarização do espaço pela IDS, ou projeto “Guerra nas Estrelas”- que os colocam em superioridade estratégica sobre a URSS e abala a economia soviética; a URSS, debilitada pelo aumento dos gastos militares e pelo embargo comercial dos EUA e aliados, vê-se obrigada a limitar seu apoio às revoluções do Terceiro mundo como contrapartida para uma redução da pressão militar americana contra si; assim, Washington e seus aliados mais militarizados (como Israel, Paquistão e África do Sul) poderiam sufocar os movimentos e regimes revolucionários surgidos na década anterior; paralelamente buscariam controlar seus aliados-rivais economicamente bem-sucedidos (Europa e Japão), dividindo

com eles o fardo dos gastos armamentistas e afastando-os da vantajosa cooperação com a URSS e a Europa oriental (daí a luta contra a construção do gasoduto Sibéria-Europa e a venda de tecnologia avançada aos países socialistas) (...) (VIZENTINI, 2003, p. 125).

Em uma reunião na ONU, com todos os representantes dos governos do planeta, notavelmente Margareth Thatcher, os heróis e os alienígenas manifestam interesse em interferir diretamente na política (Fig. 4).

Figura 4: Miracleman com Margareth Thatcher (*Miracleman* #16)



(MOORE; TOTLEBEN, 2016, p. 9)

Tal momento não adquire sua importância apenas pela aparição literal da primeira ministra, como uma situação isolada, mas mediante sua articulação com eventos anteriores na história do herói. Isso faz parte de um conceito amplo, a que Groensteen (2015) denomina *artrologia* (do grego *arthron*, "articulação"). Para o autor, o significado de um quadro, em uma história em quadrinhos, "não reside em si mesmo, mas sim na totalidade das relações em rede que ele mantém com os quadros solidários" (2015, p. 62).

No referido encontro, os que outrora detinham os poderes políticos, tornam-se indefesos perante as decisões daqueles que eram como "deuses". Àqueles que até então eram poderosos, nada restava a fazer além de apenas observar as transformações.

Os seres, então, teletransportam as armas nucleares para o Sol. Assim, na visão deles, o mundo estaria salvo de uma guerra nuclear. Os governantes não acreditam, mas

logo recebem ligações dizendo que seus armamentos sumiram, o que os faz fugirem da assembleia. O que acontece, neste momento do universo ficcional, é uma tentativa de Alan Moore de projetar nos alienígenas e nos heróis um real desejo pela desativação imediata das armas nucleares, manifestado por diversos grupos ligados a movimentos antinucleares na década de 1980. Porém, para além de uma suposta intervenção na economia, tais ações dos heróis, embora não tivessem sido completamente aprovadas pela população, foram conduzidas de modo cada vez mais radical:

Evidentemente, nosso literal “adeus às armas” foi apenas o primeiro e mais simples passo rumo à concretização de tais sonhos... E cada novo avanço deparou-se com resistência cada vez maior. Quando as usinas nucleares, assim como as bombas que as precederam, tiveram seu lugar ao sol, os sindicatos se mostraram, no mínimo, insatisfeitos. (...) Em sua maioria, os membros do “a Terra em primeiro lugar” eram americanos bem alimentados e vacinados. Nós os ignoramos e continuamos a reparar um mundo doente. Transportando ozônio de um gigante de gás, nós renovamos a estratosfera e reduzimos a poluição que retinha calor na Terra, ameaçando as calotas polares. (...) Assim, labutamos, demos cabo de chagas e prevenimos erosões, estabelecendo as bases sólidas de nossas fundações enquanto escavávamos gradualmente um radiante futuro. Arqueólogos ao avesso, fomos os construtores do amanhã (MOORE; TOTLEBEN, 2016, p. 13).

A segunda parte da utopia implantada por Miracleman e Miraclewoman junto aos seres do espaço é análoga às necessárias formulações econômicas devido à crise. Segundo Hobsbawn (1995), os países de terceiro mundo, notadamente da África, estavam endividados e perturbados pela guerra e pelo preço das exportações. Este sonho dos heróis pelo mundo ideal culmina em extremos. Miracleman, já assumindo uma condição de divindade, anuncia, por meio de uma transmissão televisiva, a seguinte mensagem à população:

Olá. Vamos falar sobre dinheiro. (...) Dinheiro é uma promessa, a de converter a moeda de cada portador em seu valor em ouro ou mercadorias. Uma promessa vazia. (...) O dinheiro é imaginário, é real apenas enquanto acreditamos nele. (...) A partir de agosto, tudo será gratuito. (...) Todos terão, sem custo, roupas, alimentação, moradia e educação, os pré-requisitos para uma vida que valha a pena... (...) Com a chegada do verão, o dinheiro deixará de existir... mas, pensando bem, ele nunca existiu. Boa noite. (MOORE; TOTLEBEN, 2016, p. 14)

O que Alan Moore faz, aqui, é novamente projetar nos heróis o desejo de muitos povos prejudicados pela Guerra Fria: derrubar barreiras causadoras de sérias crises e desigualdades. O autor leva isso ao extremo, bem como realiza, na prática, aquilo que o conceito do próprio nome de seu personagem sugere desde o princípio. O outrora “homem-maravilha” (Marvelman) dá lugar ao “homem-milagre” (Miracleman), de modo que uma solução milagrosa é capaz de anular os poderes das maiores lideranças. Num

estalar de dedos, os deuses fazem sumir graves problemas historicamente existentes, como a má distribuição de recursos, realizando-o conforme as necessidades particulares de cada povo.

Na última edição, o herói revela que, com todas as gratuidades, os índices de criminalidade despencaram. Isso possibilitou a legalização de todas as drogas, o que acaba por derrubar diversos cartéis criminosos (MOORE; TOTLEBEN, 2016). O uso de substâncias, identificado como uma atividade compulsiva oriunda da dependência química, recebe um tratamento diferente: uma folha geneticamente manipulada, cuja seiva natural daria conta das necessidades do usuário, o que faz cair ainda mais a criminalidade. Não havia, portanto, motivos para traficar algo acessível, legalizado e eficaz. Com a redução quase completa dos crimes, conseguiram, finalmente, demolir a última penitenciária da Terra.

Em meio a uma demolição – na qual as mãos de Miracleman e Miraclewoman aparecem derrubando o que parece ser um muro – há o seguinte recordatório do herói: “e assim, desbastamos pedras, polindo as facetas mais rugosas, e fomos os empreiteiros da utopia” (MOORE; TOTLEBEN, 2016, p. 15). Aqui, a presente edição, publicada originalmente em 1989, antecipa, por meio da ficção, o que seria oficializado no ano seguinte: a derrubada do muro de Berlin, um símbolo da Guerra Fria. Tal evento simbolizou o fim da URSS e de seu modelo econômico, e, para o mundo, significou o fim de uma longa polarização, bem como a possibilidade de um novo mundo. Mas qual seria esse mundo?

Se a humanidade quer ter um futuro reconhecível, não pode ser pelo prolongamento do passado ou do presente. Se tentarmos construir o terceiro milênio nessa base, vamos fracassar. E o preço do fracasso, ou seja, a alternativa para uma mudança da sociedade, é a escuridão (HOBSBAWN, 1995, p. 562).

As ações de Miracleman e Miraclewoman no sentido de construir um mundo perfeito, seguem. Algumas eficazes, outras controversas, e fica confuso para o herói o fato de algumas pessoas rejeitarem determinadas ofertas de melhorias físicas na população e nas gestações de crianças com as características dele e de Miraclewoman, bem como trazer mortos à vida. Tal distanciamento do personagem da própria condição humana é sublinhado pelo *layout* da página quando ele reencontra sua esposa.

Para além do conteúdo dos diálogos, é pertinente, para a análise, a organização dos elementos na página. Existem apenas seis requadros, e a sarjeta, que é o tradicional espaço branco que os separa, foi alargada a ponto de conseguir abrigar balões. Para alguns autores, como McCloud (2005), a sarjeta é um espaço preenchido pelo leitor, é nela que ele completa, mentalmente, informações faltantes, sugeridas ou suprimidas. O alargamento das sarjetas, neste caso, amplia literalmente a ideia de separação física e

afetiva entre Miracleman e sua esposa, bem como entre ele e a própria espécie humana. As falas, que não se encontram dos requadros junto aos personagens, estão nas sarjetas. Assim como o diálogo, que não tem mais lugar entre o casal, o que reforça a ideia de que estão completamente desconectados de qualquer proximidade que um dia tiveram. O que era ocupado pela conjugalidade está literalmente em branco, tal como uma grande sarjeta, resultado das pretensões divinas de Miracleman (Fig. 5).

Figura 5: Reencontro com a esposa (*Miracleman* #16)



Fonte: MOORE; TOTLEBEN (2016, p. 28)

A tentativa de construção de um novo mundo pelos poderosos seres liderados por Miracleman implica na rejeição do curso da vida e da própria condição humana em detrimento de uma promessa de aperfeiçoamento divino por meio de um “programa de eugenia” (MOORE; TOTLEBEN, 2016, p. 14). A posição de *deus*, anteriormente sinalizada pelo próprio título do arco (*Olimpo*), se concretiza quando Miracleman planeja padronizar as pessoas à sua imagem e semelhança, uma espécie de superioridade ariana que remete ao Holocausto. Porém, a fase de Alan Moore nos roteiros da revista termina antes de sabermos o futuro dessas ações que, ambicionando algo completamente novo, fundamentam-se em acontecimentos históricos traumáticos já amplamente conhecidos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas histórias de Alan Moore, o maniqueísmo comum nas revistas de super-heróis

deu lugar a personagens mais elaborados, e a narrativa linear foi substituída por tramas complexas, mais informações por página, metalinguagens e intertextualidades. Conforme Salerno (2004), Moore ajudou a inaugurar o uso de referências intelectuais e artísticas nos quadrinhos, o que foi utilizado à exaustão nos anos seguintes. O autor costuma analisar o contexto histórico e usá-lo como algo fundador em seus roteiros, tendo criado histórias frequentemente republicadas e estudadas academicamente. Tal característica é desenvolvida exponencialmente em sua reformulação de *Miracleman*. Moore vivia um contexto político mundial muito específico e pertinente, e sua passagem pela revista *Warrior* pôde servir como catalisador de seus posicionamentos políticos em relação à Guerra Fria:

A Guerra Fria colocou a humanidade diante da ameaça de um apocalipse nuclear até o final dos anos 1980 e Moore buscou elucidar, por meio da ficção, a (ir)racionalidade dessa disputa política, ideológica, econômica e potencialmente militar desencadeada entre as duas potências emergentes do pós-Segunda Guerra Mundial: os Estados Unidos e a União Soviética (RODRIGUES, 2011, p. 52).

A irracionalidade, aqui, estando naturalizada, é exposta quando os representantes mundiais são desautorizados pelos poderosos personagens. Estando desprovidos de sua autoridade, igualam-se ao restante das populações. Os poderes políticos dos humanos diminuem ante a poderosa vontade de mudanças, que evitam guerras e miram para um futuro melhor. A diferença é que, no mundo real, não há deuses que operam milagres e tomam para si o poder de decisão dos humanos. As transformações só ocorrerão mediante o olhar sensível para as necessidades de cada povo, seguido de ações sistemáticas e eficazes.

A narrativa de *Miracleman*, no modo em que é construída, só pôde existir *por causa* dos acontecimentos históricos da Guerra Fria, que criam personagens e motivam suas ações e o desenvolvimento da história. Há, portanto, que se considerar determinadas histórias em quadrinhos, que lançam mão de recursos semelhantes, como possíveis fontes de pesquisa histórica. No roteiro de Alan Moore, o entrelaçamento de eventos, referido por Groensteen (2015), não é apenas interno, com fins narrativos, mas como uma rede colocada sobre outra. Uma rede ficcional, feita de imaginação, colocada sobre a rede real, feita pelas informações históricas reais, e com ela formando amarrações em momentos específicos. Acontecimentos vividos referem-se a uma escrita com predomínio de imagem, tal como antes da existência da palavra escrita. A Guerra Fria, aqui, não é apenas representada, mas um elemento fundador da narrativa, tal como o conhecimento da história pode ser fundador para aquilo que os personagens sinalizam: as mudanças no planeta são possíveis mediante decisões ousadas, direcionadas ao bem-estar comum.

REFERÊNCIAS

ARRUDA, J.J.A. A crise no capitalismo liberal. *In*: REIS, D.A.; FERREIRA, J.; ZENHA, C. (Orgs.). **O século XX: o tempo das crises (revoluções, fascismos e guerras. v.2)**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003, p. 78-93.

ANGLO, M. Marvelman e o bombardeiro atômico. *In*: MOORE, A.; LEACH, G. **Miracleman #1 - Livro um: O sonho de voar**. Trad. Levi Trindade e Jotapê Martins. Adaptação e edição de Fernando Lopes. Barueri: Panini Brasil, 2014, p. 36-40.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Trad. Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BARTHES, R. Introdução à análise estrutural da narrativa. *In*: BARTHES, R. *et.al.* **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Vozes, 2011, p. 19-62

BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia: (a idade da fábula): histórias de deuses e heróis**. Tradução de David Jardim Júnior. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

FARIA, R.M.; MIRANDA, M.L. **Da Guerra Fria à Nova Ordem Mundial**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

GONÇALVES, W. S. A Segunda Guerra Mundial. *In*: REIS, D.A.; FERREIRA, J.; ZENHA, C. (orgs.). **O século XX: o tempo das crises (revoluções, fascismos e guerras. v.2)**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003, p. 199-223.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução de Érico Assis. Nova Iguaçu, Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

HOBSBAWN, E. **Era dos extremos: o breve século XX: 1914-1991**. Tradução de Marcos Santarrita. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 2005.

MOORE, A.; LEACH, G. **Miracleman #1 - Livro um: O sonho de voar**. Trad. Levi Trindade e Jotapê Martins. Adaptação e edição de Fernando Lopes. Barueri: Panini Brasil, 2014.

MOORE, A.; LEACH, G. **Miracleman #2 - Livro um: O sonho de voar**. Trad.: Jotapê Martins. Adaptação e edição de Fernando Lopes. Barueri: Panini Brasil, 2015.

MOORE, A.; LEACH, G.; DAVIS, A. **Miracleman #4 - Livro um: O sonho de voar**. Trad. Jotapê Martins. Adaptação e edição de Fernando Lopes. Barueri: Panini Brasil, 2015.

MOORE, A.; DAVIS, A.; RIDGWAY, J. **Miracleman #5 – Livro dois: A síndrome do rei vermelho**. Trad. Levi Trindade e Jotapê Martins. Adaptação e edição de Fernando Lopes. Barueri: Panini Brasil, 2015.

MOORE, A.; DAVIS, A.; RIDGWAY, J. **Miracleman #6 – Livro dois**: A síndrome do rei vermelho. Trad. Levi Trindade e Jotapê Martins. Adaptação e edição de Fernando Lopes. Barueri: Panini Brasil, 2015.

MOORE, Alan; AUSTEN, Chuck. **Miracleman #7 – Livro dois**: A síndrome do rei vermelho. Trad. Levi Trindade e Jotapê Martins. Barueri: Panini Brasil, 2015.

MOORE, Alan; AUSTEN, Chuck. **Miracleman #8 – Livro dois**: A síndrome do rei vermelho. Trad. Jotapê Martins e Fernando Lopes. Editor: Paulo França. Barueri: Panini Brasil, 2015.

MOORE, A.; VEITCH, R.; RIDGWAY, J. **Miracleman #10 – Livro dois**: A síndrome do rei vermelho. Trad. Fernando Lopes e Jotapê Martins. Edição de Paulo França. Barueri: Panini Brasil, 2015.

MOORE, A.; TOTLEBEN, J. **Miracleman #13 – Livro três**: O olimpo. Trad. Fernando Lopes e Jotapê Martins. Edição de Paulo França. Barueri: Panini Brasil, 2015.

MOORE, A.; TOTLEBEN, J. **Miracleman #16 – Livro três**: O olimpo. Trad. Fernando Lopes e Jotapê Martins. Editoração de Leo Camargo e Paulo França. Barueri: Panini Brasil, 2016.

NIETZSCHE, F. **Assim falou Zaratustra**: um livro para todos e para ninguém. Trad. Mario da Silva. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 1998.

PURDY, S. McGlobalização e a nova direita: 1980 – 2000. In: KARNAL, L. et al. **História dos Estados Unidos**: das origens ao século XXI. São Paulo: Contexto, 2015. p. 257-276.

QUESADA, J. Kimota! A origem secreta do Marvelman de Mick Anglo. In: MOORE, A.; LEACH, G. **Miracleman #1 - Livro um**: O sonho de voar. Trad. Levi Trindade e Jotapê Martins. Adaptação e edição de Fernando Lopes. Barueri: Panini Brasil, 2014, p. 36-40.

RODRIGUES, M. dos S. **Representações políticas da Guerra Fria**: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980. 212 f. Dissertação (Mestrado e, História e culturas políticas). UFMG, Faculdade de Filosofia e Ciências: Belo Horizonte, 2011.

SALERNO, M. **Miracleman**: Um outro mito ariano. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

VERGUEIRO, W. **Alan Moore**: Biografia e obra comentada. Omelete, 2006. Disponível em: <https://omelete.com.br/quadrinhos/artigo/alan-moore-biografia-e-obra-comentada/>. Acesso em: 06 out. 2020.

VIZENTINI, P.G. F. A Guerra fria. In: REIS, Daniel A.; FERREIRA, J.; ZENHA, C. (Orgs.). **O século XX**: o tempo das crises (revoluções, fascismos e guerras. v.2). Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003, p. 224-245.



Título em inglês:
COLD WAR AS A FOUNDING ELEMENT IN *MIRACLEMAN*, BY
ALAN MOORE

INVENTARIO