

# A POLARIZAÇÃO MUNDIAL (1947-1989): capitalismo e comunismo, nas páginas coloridas

Gabriela Almeida  
Costa

Graduanda em História pela  
Universidade Federal da Bahia  
(UFBA).

Thalia dos Santos  
Silva

Graduanda em História pela  
Universidade Federal da Bahia  
(UFBA).

Recebido: 20/05/2022  
Aprovado: 28/06/2022

## RESUMO

Para integrar o simpósio com a temática: “Guerra Fria: reflexões sobre cultura e transnacionalidade”, foi desenvolvida uma pesquisa que lida com o período da Guerra Fria. Analisado a partir da visão ideológica dos quadrinhos estadunidenses, sendo esse nosso objeto de estudo, principalmente o presente quadrinho: “O Quarteto Fantástico”, de Stan Lee e Jack Kirby em 1961. O objetivo deste empreendimento teórico e prático é evidenciar como o discurso capitalista dos EUA está entrelaçado às narrativas do grupo de super-heróis contemporâneos a esse evento histórico. Por conseguinte, foi considerado que as HQs faziam parte da cultura de massa, aspecto discutido por meio do conceito de indústria cultural. Configurando, portanto, o tema: Guerra Fria vista através das narrativas quadrinescas e a cultura de massa como instrumento regulador desse movimento. Por fim, a escolha dessa forma peculiar de narrativa trouxe a oportunidade de utilização de outra fonte, menos convencional, por assim dizer, para a análise do período da Guerra Fria.

## PALAVRAS-CHAVE

Guerra Fria; Indústria Cultural; Quadrinhos.

## Introdução

O presente trabalho tem como questão central produzir um material de cunho acadêmico que discute sobre a temática Guerra Fria e HQS. Diante da leituras de diversos materiais sobre essa dupla, fica evidente que há uma diversidade muito grande de produções que abordam e buscam estudar sobre diversos pontos que tocam a questão central deste escrito, isto é, as diversas ramificações e diferentes esferas que os quadrinhos fazem parte e a que também podem ser utilizadas para discutir a Guerra Fria.

Diante disso, de frente para o mar de possibilidades, resolve-se desenvolver um estudo que apresente, desenvolva e conecte o máximo possível de pontos importantes sobre o fator principal. Sobre esse aspecto, é necessário mencionar que essa decisão não torna o trabalho raso - levando em conta o fato de que para desenvolver com profundidade uma ideia é necessário dedicar-se exclusivamente a ela - pelo contrário, enquadra muito bem no lugar de um material necessário para quem almeja conhecer as mais diferentes implicações dos Hqs no contexto da Guerra Fria.

Configura-se, portanto, o objetivo de criar um panorama rico, no sentido de levar em consideração as mais variadas perspectivas, seja trabalhando com conceitos como ideologia, seja, trabalhando sobre o papel político da arte - uma vez que os quadrinhos inserem-se nesse campo para assim partir para a análise das páginas coloridas em si.

Por conseguinte o texto que segue está organizado em tópicos relativamente relativamente curtos que almejam discutir sobre as já mencionadas temáticas e levam o leitor a conhecer as mais diferentes discussões.

Para então realizar essa tarefa, recorreu-se a bibliografia já produzida sobre esse tema, as próprias revistas em quadrinhos para evidenciar de fato a relação vigente, até as obras de arte dos pintores Van Gogh e Picasso para debater sobre arte e HQ's.

## INDÚSTRIA CULTURAL

O grande sucesso dos quadrinhos se deve tanto ao seu formato cativante e inovador quanto ao meio em que foi divulgado, ou seja, o jornal, veículo em que sua história teve início e evoluiu,<sup>1</sup> assim como o cinema, televisão e revistas, os jornais impulsionaram e permitiram um fenômeno que hoje é largamente estudado, a Indústria da Cultura. O termo indústria cultural torna-se, então, indispensável neste trabalho quando ele pode explicar o fenômeno de disseminação das histórias em quadrinho no período pós Segunda Guerra Mundial, isto é, o da Guerra Fria que estende seus conflitos e disputas

---

<sup>1</sup> Gabriel Lopes Pontes. *Nona-Bela-Arte As Histórias em Quadrinhos como Bela-Arte*. Dissertação de mestrado. Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2009. p.25.

até os dias atuais, ano de 2022.

Para ser possível compreendê-lo pode-se analisar esse conceito em duas etapas, primeiramente recapitular ou conhecer o termo cultura e suas implicações no mundo de hoje e a *posteriori* entender o que significa uma indústria da cultura destinada a produzir cultura para as massas. Dessa maneira, nas palavras do escritor Edgar Morin, seu significado pode ser compreendido da seguinte forma:

Podemos adiantar que uma cultura constitui um corpo complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram o indivíduo em sua intimidade, estruturam os instintos, orientam as emoções.” Esta penetração se efetua segundo trocas mentais do projeto de projeção e de identificação polarizadas nos símbolos, mitos e imagens da cultura, como nas personalidades míticas que encarnam os valores (ancestrais, os heróis, os deuses)<sup>2</sup>

Dessa maneira, compreende-se que a cultura é intrínseca ao indivíduo, esta se manifesta das mais variadas formas. Além disso, em outro trecho da obra de Morin é explicitado que a cultura afeta o imaginário das pessoas por meio desses símbolos.

Uma cultura fornece pontos de apoio imaginários à vida prática, pontos de apoio práticos à vida imaginária; ela alimenta o ser semi-real, semi-imaginário que cada um secreta no interior de si (sua alma), o ser semi-real, semi -imaginário que cada um secreta no exterior de si e no qual se envolve (sua personalidade)<sup>2</sup>

A partir disso, a “mass culture” é obtida, denominada pela sociologia e traduzida para o português como cultura de massas, é produzida pela indústria cultural nas normas maciças da fabricação industrial, assim temos a relação entre as duas.<sup>3</sup>

## INDÚSTRIA CULTURAL E QUADRINHOS

Para que o objetivo dos quadrinhos como propaganda fosse bem-sucedido deveria haver um meio — ou como visto no tópico anterior, um fenômeno — pelo qual eles fossem amplamente divulgados e então, na Guerra fria, momento em que havia uma alta do movimento de produção de uma cultura para as massas, os HQs encontraram a oportunidade na indústria da cultura.

Por isso, para entender como a guerra ideológica entre capitalismo e comunismo encontrou

---

2 Edgar Morin. *Cultura de Massas no Século XX*. 9 ed. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1997. p.15.

3 Edgar Morin. *Cultura de Massas no Século XX*. 9 ed. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1997. p.14.

seu lugar nos HQS e fez parte da tentativa da construção de uma ideologia capitalista deu certo é preciso entender a relação do conceito de indústria cultural com os quadrinhos.

Nesse contexto, o seguinte trecho ilustra essa relação ao afirmar que: “As obras da afirmada arte popular, *Pop Art*, dão cor à Guerra Fria, expondo divertidamente todo um projeto de compra e consumo estimulado massivamente naquela época [...]”<sup>4</sup>

Funcionando como um entretenimento barato, as revistinhas se popularizaram, principalmente com o público jovem, estes se cativaram pelas histórias em quadrinhos que vinham sendo produzidas recheadas de ideologia desde a Segunda Guerra Mundial. Porém, para ser produzido aos montes — nas normas da indústria cultural — esses objetos deixam o quesito qualidade de lado, deixando também uma dúvida sobre a sua participação ou não no universo arte.<sup>4</sup>

Pode-se, portanto evidenciar os dois lados dessa relação, a princípio os aspectos físicos, como a baixa qualidade das páginas e da colorimetria, somando-se a isso, existem os aspectos conteudistas, isto é, histórias que não pretendem gerar no leitor o mínimo de reflexão sobre quaisquer que seja o tema. Sob esse viés, algumas histórias em quadrinhos não cumprem esses requisitos e acabam sendo, obviamente, de baixa qualidade, portanto não seria considerada arte.<sup>5</sup>

Vêm impressas em papel vagabundo, com requinte cromático praticamente ausente, custando quase nada. Pura e simplesmente não tem status de Arte, e, além de não terem qualidade estética para pleitear este status, não tem a intenção de fazê-lo. São tão consumíveis quanto um jogo de palavras cruzadas ou o horóscopo do dia. Não se fixam em nossa memória, não induzem à reflexão, não proporcionam deleite estético. Sequer divertem, simplesmente distraem.<sup>5</sup>

Sobre esse aspecto, o ensaísta Walter Benjamin cita em seu livro uma frase do escritor Aldous Huxley, que ilustra muito bem o que acontece com os quadrinhos nesse período: “Ao ser multiplicado aos montes até o mais belo objeto torna-se feio”.<sup>6</sup> Ou seja, a consequência de se adequar à chamada forma de produção da indústria cultural para os quadrinhos foi a perda da sua beleza e assim vieram os questionamentos sobre o seu posto no universo da arte.

Porém, há uma variedade muito grande de gêneros e categorias de HQs para afirmar que todos foram nesse mesmo caminho, somado a isso o próprio conceito de arte não fornece uma ideia segura sobre o que pode ser ou não arte. Sobre isso, escolheu-se dedicar um breve tópico como duas análises práticas para aprofundar a relação arte e quadrinhos, pois, falar dos HQs sem falar sobre o que eles realmente são tornaria esta pesquisa incompleta.<sup>7</sup>

4 Lucas Pereira Pessin. “A arte dos quadrinhos do Quarteto Fantástico e sua relevância ao retratar concepções da Guerra Fria”. Revista Educação Pública, v. 34, (8 de setembro de 2020). p.1. Disponível em: <https://educacaopublica.ccejerj.edu.br/artigos/20/34/joseph-a-arte-dos-quadrinhos-do-quarteto-fantastico-e-sua-relevancia-ao-retratarconcepcoes-da-guerra-fria> Acesso em: 02/02/2022.

5 Gabriel Lopes Pontes. *Nona-Bela-Arte As Histórias em Quadrinhos como Bela-Arte*. Dissertação de mestrado. Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2009. p. 55

6 Walter Benjamin. *A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica*. Porto Alegre, L&PM, 2020, p. 146

7 Lucas Pereira Pessin. “A arte dos quadrinhos do Quarteto Fantástico e sua relevância ao retratar concepções da

## ANÁLISE PRÁTICA I

Neste tópico será evocada a pintura Noite Estrelada<sup>8</sup> de Van Gogh para fazer um paralelo e reinserir os quadrinhos no universo da arte, pois como já mencionado, nem todos os quadrinhos são iguais, possibilitando uma parte receber o *status* de arte. Sendo assim, pode-se evidenciar uma característica marcante da obra supracitada, que é o seu estilo inconfundível, as cores e formas fazem o observador fixá-la na memória e em outro momento ao direcionar o olhar para algo semelhante de imediato o indivíduo poderá evocar em sua memória o nome de seu criador.

Essa então, é uma característica do trabalho de um artista, trazer em sua criação um estilo que a torna inconfundível ou ao menos faça o público lembrar o nome de quem a criou apenas por vê-la em outro momento e em pequenas referências conseguir dizer: “Isto se assemelha ao estilo de tal autor”.

É válido mencionar que assim como podemos perceber que o estilo inovador e inédito é algo que chama a atenção em Noite Estrelada no universo dos HQs não é diferente. Algumas obras desse ramo se destacam pela inovação, mesmo que sejam desenhos com traços simples a composição de todos os elementos, como enredo, qualidade do material, colorimetria e diversos outros aspectos que compõem um HQ, conferindo assim a eles uma posição no universo da arte.

## ANÁLISE PRÁTICA II

Seguindo o modelo da sessão anterior, a obra Guernica<sup>9</sup> de Pablo Picasso tem muita semelhança com os quadrinhos. Para esta relação é necessário entender o significado da obra, pois diferente de Noite Estrelada há aqui um significado político. Nesse sentido, Guernica representa um fato histórico, a pintura leva o nome de uma cidade europeia que sofreu bombardeios violentos durante a Guerra Civil Espanhola.

A cidade de Guernica foi um laboratório para que a máquina bélica alemã testasse suas novas táticas de guerra e a eficiência de seus novos aviões. O motivo do bombardeio de Guernica impressionar o mundo foi porque, alguns países europeus já haviam bombardeado outros, mas estes países não faziam

---

Guerra Fria”. Revista Educação Pública, v. 34, (8 de setembro de 2020). p.3. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/34/joseph-a-arte-dos-quadrinhos-do-quarteto-fantastico-e-sua-relevancia-ao-retratarconcepcoes-da-guerra-fria> Acesso em: 02/02/2022.

8 Vincent van Gogh, 1889

9 Pablo Picasso, 1937

parte da Europa. Apenas Guernica ficou na História porque está na Europa. Foi a primeira cidade europeia bombardeada, sem piedade.<sup>10</sup>

Por essa ótica, é possível extrair uma característica das obras de arte a partir de uma breve interpretação sobre Guernica — deve-se considerar que tanto Guernica como Noite Estrelada são consideradas artes não apenas pelos motivos destacados — essa pintura pode levar a uma reflexão sobre o evento histórico representado, intencionalmente ou não, ela pode também provocar um sentimento, proporcionar a uma discussão pelo fato de ter eternizado um evento marcante.

Alguns quadrinhos são mais que objetos baratos de distração, possuem um conteúdo no mínimo reflexivo que provoca um sentimento, mesmo que sobre situações da vida cotidiana, relações interpessoais, dentre outros. Tendo portanto a mesma característica destacada em Guernica. Dessa maneira, a arte e a história estão intimamente ligadas, utilizada para provocar, não permitir o silenciamento ou propagandar algo, ela foi um instrumento forte em diversos momentos históricos, levou a discussões sobre a Guerra Espanhola, sobre a Guerra Fria e vários outros que não caberiam nesse escrito.<sup>11</sup>

## USO DOS QUADRINHOS COMO FONTE HISTÓRICA

Outro aspecto importante desse empreendimento teórico que não pode deixar de ser abordado é a questão dos quadrinhos enquanto fonte para construção de um trabalho acadêmico. Retomando a fatos de sua trajetória, os quadrinhos foram colocados na mais inferior escala da arte chegando até a serem vistos como motivo da delinquência juvenil, ainda hoje os quadrinhos podem ser infantilizados e inferiorizados<sup>12</sup>. A esse respeito se observa a seguinte situação:

No decorrer do século XX o debate historiográfico ampliou e continua ampliando a sua abrangência nas pesquisas através do diálogo com outras ciências, como a antropologia, sociologia, economia, comunicação etc, e também com a abordagem de novas perspectivas e utilização de novas fontes

---

10 Marta Maria Beraldo dos Santos. *Modos de Referência na Arte e o Processo Comunicacional: Um Estudo com Releituras de Guernica*. Dissertação de Mestrado, Universidade de Sorocaba, Sorocaba/SP, 2012, p.35. Disponível em: <http://comunicacaoecultura.uniso.br/producao-discente/2012/pdf/19%20-%20Marta%20Maria%20Beraldo%20dos%20Santos.pdf> Acesso em: 03/02/2022.

11 Lucas Pereira Pessin. “A arte dos quadrinhos do Quarteto Fantástico e sua relevância ao retratar concepções da Guerra Fria”. *Revista Educação Pública*, v. 34, (8 de setembro de 2020). p.3. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/34/joseph-a-arte-dos-quadrinhos-do-quarteto-fantastico-e-sua-relevancia-ao-retratarconcepcoes-da-guerra-fria> Acesso em: 02/02/2022.

12 Lucas Pereira Pessin. “A arte dos quadrinhos do Quarteto Fantástico e sua relevância ao retratar concepções da Guerra Fria”. *Revista Educação Pública*, v. 34, (8 de setembro de 2020). p.1. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/34/joseph-a-arte-dos-quadrinhos-do-quarteto-fantastico-e-sua-relevancia-ao-retratarconcepcoes-da-guerra-fria> Acesso em: 02/02/2022.

que até então não eram muito aceitas no meio acadêmico. Fontes tais como obras cinematográficas, músicas, jornais, fotografias e também histórias em quadrinhos.<sup>13</sup>

Contudo, apesar de certa resistência, seja pelo fato da dificuldade de aceitar o novo ou pela reputação, que a propósito já foi desmistificada, um movimento reverso vem acontecendo e a utilização de fontes não convencionais em trabalhos acadêmicos vêm sendo observadas, um exemplo disso é este trabalho.

Sob essa visão, destacam-se pontos positivos do uso dessas fontes, são eles: a ampla visão que se pode obter estudando um momento histórico sob diferentes perspectivas que no fim se complementam, como é a combinação, bibliografia mais HQs. O outro ponto é o posterior uso que esses estudos terão no ensino, neste caso, de história, ou seja, por oferecerem vários elementos visuais que atraem o leitor, além de um enredo cativante - que pode ser baseado na realidade e trazer muitas interpretações - as revistinhas já fazem parte da realidade das crianças, e a partir de uma mediação dos professores, alunos podem começar a aprender história também por objetos mais dinâmicos e lúdicos.<sup>14</sup>

## IDEOLOGIA

O conceito de ideologia é caracterizado por diversos autores, Marlena Chaui, John B. Thompson e Terry Eagleton, como um conceito extremamente complexo, rodeado de significados que fazem sentido em diferentes contextos. Ele tem uma longa trajetória, a esse fator se deve, também, a confusão do seu uso. No espaço do senso comum, ele pode muitas vezes ser usado de maneira equivocada e para que isso não ocorra faz-se necessário saber seu significado.

Dessa forma, a reserva de um espaço dedicado a uma tímida explicação desse termo se faz presente pela sua participação gigantesca no período histórico estudado, e na sua manifestação no objeto escolhido. Durante a Guerra Fria, existiam dois lados que disputavam espaço no mundo, o comunismo e capitalismo, duas formas de sistemas econômicos que disputavam áreas de influência, para se referir a esses sistemas são usadas as expressões ideologia capitalista e ideologia comunista, essas duas estão presentes nos HQs, e a primeira, representada pelos EUA é analisada neste trabalho.

Portanto, essa palavra pode ser definida da seguinte forma: “A ideologia é concebida, de

---

13 Danilo Pontes Rodrigues, “Considerações Sobre As Histórias em Quadrinhos como Produto”, in: Encontro Regional de História (XV, 2016, Curitiba). p.2. Disponível em: [http://www.encontro2016.pr.anpuh.org/resources/anais/45/1467898832\\_ARQUIVO\\_CONSIDERACOESSOBREASHISTORIASEMQUADRINHOSCOMOPRODUTO.pdf](http://www.encontro2016.pr.anpuh.org/resources/anais/45/1467898832_ARQUIVO_CONSIDERACOESSOBREASHISTORIASEMQUADRINHOSCOMOPRODUTO.pdf) Acesso em: 02/02/2022.

14 TV Brasil. Caminhos da Reportagem | Quadrinhos: A Nona Arte. Youtube. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=olbkFxXATAg&t=542s> Acesso em: 04/02/2022.

maneira geral, como sistema de crenças, ou formas e práticas simbólicas”<sup>15</sup>. Em outro trecho da obra de Thompson, exemplifica-se a ideologia:

A ideologia pode estar presente, por exemplo, em qualquer programa político, independente de estar ele orientado para a revolução, a restauração ou a preservação da ordem social. A ideologia pode ser necessária tanto para manter submissos os grupos, em sua luta contra a ordem social, como para os grupos dominantes, na sua defesa do status quo.<sup>16</sup>

Por outro viés, o autor Terry Eagleton opta por listar vários significados por trás da palavra ideologia. Alguns deles são:

f) aquilo que confere certa posição a um sujeito; g) formas de pensamento motivadas por interesses sociais; h) pensamento de identidade; i) ilusão socialmente necessária; j) a conjuntura de discurso e poder; k) o veículo pelo qual atores sociais conscientes entendem o seu mundo[...]<sup>17</sup>

Outros significados presentes nessa lista dizem respeito muito ao motivo do uso dessa palavra vinculadas aos sistemas econômicos: “b) um corpo de idéias característico de um determinado grupo ou classe social; c) idéias que ajudam a legitimar um poder político dominante;”<sup>18</sup> Estas, no que lhe concerne, concordam com o que Thompson define por generalização do termo.

## PORQUE O CONCEITO DE IDEOLOGIA É PERTINENTE

Além de usar Guernica para evidenciar umas das características de uma obra de arte ela também entra na discussão sobre ideologia, inserida em um contexto de guerra e recheada de ideologias, esta obra pode mostrar algo característico e mais reflexivo sobre as artes em geral<sup>19</sup>. Elas estão situadas em um momento da história, sendo assim, é impossível separá-las do contexto em que foram produzidas, isso faz com que as obras de arte carreguem consigo, pensamentos, ideias, regras

---

15 John B. Thompson. *Ideologia e Cultura Moderna*, 9 ed. Petrópolis/RJ, Editora Vozes. 2011, p.75.

16 John B. Thompson. *Ideologia e Cultura Moderna*, 9 ed. Petrópolis/RJ, Editora Vozes. 2011, p.72-73

17 Terry Eagleton. *Ideologia*. São Paulo, Editora da Universidade Estadual Paulista: Editora Boitempo, 1997. p.15

18 Terry Eagleton. *Ideologia*. São Paulo, Editora da Universidade Estadual Paulista: Editora Boitempo, 1997. p.15

19 Yago Freitas. *Arte e Guerra: Condições e Influências da Representação Artística da Guerra Civil Espanhola por Pablo Ruiz Picasso*. Monografia, Universidade Federal de Uberlândia, Instituto de Economia e Relações Internacionais. Uberlândia/MG, 2018. p.5. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/24076/3/ArteGuerra-Condicoes.pdf> Acesso em: 04/02/2022.

e ideologias de sua época, essas percebidas em interpretações. Dessa forma, uma produção artística pode ser levada para discussões políticas como é o caso de Guernica de Pablo Picasso e os HQs selecionados para essa discussão.<sup>20</sup>

Diante disso, as revistas em quadrinhos assim como outras artes invadem o imaginário de quem as observa, lê e contempla, fazem com que o espectador envolva-se na produção, captando, portanto, o conjunto de ideias presente ali.<sup>21</sup> Dessa maneira, a ideologia capitalista presente nos HQs analisadas está cumprindo seu papel, à medida que montam um imaginário na mente do leitor.

Ainda sobre este aspecto, é válido propor uma observação: em nosso cotidiano, estamos em contato com leituras, filmes, novelas e obras de arte, ao contemplá-las as reflexões que acabaram de ser feitas, de que as obras de arte estão em sua maioria cheias de crença, ideologias, podem ser deixadas de lado é ,então, fundamental trazer essa pauta para a conversa para não estarmos sujeitos a ingerir pensamentos inconscientemente.

## GÊNESE E MONOPÓLIO DOS QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos podem ser consideradas um fenômeno global, pois se desenvolveram e acompanharam os avanços que aconteciam na imprensa, essa no que lhe concerne, ampliava-se a todos os países, tendo suas especificidades valorizadas de acordo com seu local de produção.

Um exemplo dessa diversidade, são seus diversos nomes de origem, que ressaltam os diferentes aspectos que cada país retrata como predominante. À exemplificação dessa diversidade, temos as seguintes nomenclatura: no Japão os HQs são chamados de *mangá*, advindo da junção dos caracteres man (involuntário) e gá (imagem, desenho), ou seja, desenho involuntário; Já na Itália, são chamados de fumetti, pela similaridade entre a fumaça e os balões de fala; na Espanha, historietas, efetuando alusão ao carácter de histórias curtas, menores que é comum aos quadrinhos; nos EUA, é conhecido como comics por sua natureza humorística inicial nos jornais; no Brasil é comum se referir como histórias em quadrinhos ou gibis, sendo essa relacionada a uma gíria para moleque, garoto.<sup>22</sup>

No entanto, é nos Estados Unidos que a sua vanguarda é reivindicada. Diversos autores elaboraram critérios para a classificação do que uma obra deveria ter para ser considerada história em quadrinhos e, assim sendo, separá-la da linguagem das caricaturas.<sup>23</sup> Um deles é o autor Álvaro

---

20 Theodor Adorno. *Indústria Cultural e Sociedade*. São Paulo, Paz e Terra, 2002. p.13

21 Walter Benjamin. *A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica*. Porto Alegre, L&PM, 2020, p.94-95

22 RAVAGLIO, Marcia de Souza. História em quadrinhos: gênese, estrutura e sociedade. 2018. Dissertação (Mestrado em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. p. 21-24.

23 GOMES, Ivan Lima. *Histórias em Quadrinhos em jornais, revistas e livros: um panorama transatlântico*. Uni-

de Moya,<sup>24</sup> que considera *The Yellow Kid*, 1896, do americano Richard Fenton Outcalt, como sendo a primeira história em quadrinhos, pois sintetiza as exigências básicas: balões de falas e planos de narrativa sequenciais.

Essa sentença dentro desse sistemas de categorização é, no entanto, controversa, pois tira o crédito de produções anteriores de outros países, inclusive brasileiras, em exemplo, o ilustrador ítalo-brasileiro Ângelo Agostini, precursor dos quadrinhos nacionais com sua obra *As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem na Corte*, de 1869.<sup>25</sup>

Na primeira metade do século XX, aproveitando-se desse gosto popular e interesse pela nova forma de literatura que surgia e apegando-se à ideia de pioneiros, o mercado estadunidense inicia seu monopólio das histórias em quadrinhos, transformando a arte sequencial em potencial mercadoria para além das fronteiras americanas.<sup>26</sup>

## ARTE E PRODUTO: QUADRINHOS COMO POTENCIAL MERCADORIA AMERICANA

Foi durante a década de 30, período entrecortado pela crise econômica, que as histórias em quadrinhos ganharam forma e se tornaram mais acessíveis às massas, pois era a conciliação perfeita entre o entretenimento rápido e atendimento aos interesses sociais. A partir desse interesse e demanda de consumo, o mercado estadunidense buscou maneiras de espalhar e capitalizar essa mercadoria: as histórias em quadrinhos seriam agora publicadas em papel de baixa qualidade, conhecido como *pulp* - assim chamado por utilizar a polpa da celulose, material que barateia os custos da produção - sem muito grau de criteriosidade e em larga escala.<sup>27</sup> A sua reprodutibilidade técnica, que agora não era considerada plágio e sim parte do processo da indústria cultural<sup>28</sup>. O contexto social e fórmula atrativa que compunha as histórias (a simbiose entre a literatura e as ilustrações de cores chamativas), atraíram a atenção principalmente do público infanto-juvenil, que buscava meios de diversão acessível como válvula de escape.

Em consequência à alta adesão das HQs, principalmente na década de 30, fez-se necessária a criação de agências distribuidoras dos quadrinhos, chamadas *syndicates*, enquadrando-se efetivamente aos modelos capitalistas de exportação de manufaturas locais, que visavam mais uma oportunidade

---

24 Álvaro de Moya, jornalista, escritor, produtor e especialista em histórias em quadrinhos brasileiro, explicita seu ponto de vista no livro *“História das Histórias em Quadrinhos”*.

25 SANTOS, Rodrigo Otávio dos. *O binômio produção/consumo e a origem dos quadrinhos*. Aurora: revista de arte, mídia e política, São Paulo, v.10, n.30. Out. 2017-jan. 2018. p. 94

26 SANTOS, Rodrigo Otávio dos. *O binômio produção/consumo e a origem dos quadrinhos*. Aurora: revista de arte, mídia e política, São Paulo, v.10, n.30. Out. 2017-jan. 2018. p.7.

27 GUERRA, Fábio Vieira. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal Fluminense, departamento de História, Rio de Janeiro, 2011. p. 4-5.

28 BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

de adentramento a outras nações, abrindo caminho para a livre circulação e influência americana em território alheio.<sup>29</sup> Essa complacência dos países, promove a manutenção dos Estados Unidos através de um exercício de liderança exercido pela preeminência sobrepujante do imperialismo sob outras nações, geralmente subdesenvolvidas.

Logo, aproveitando-se desse contexto prolífico para a indústria dos quadrinhos - um período de insegurança social, onde muitos buscavam maneiras de se abster das discussões políticas e assim consumiam as histórias em quadrinhos como forma de passatempo acessível - surgiram duas das maiores empresas do mercado editorial das HQs: a DC Comics(1934)<sup>30</sup> e a Marvel Comics(1939).<sup>31</sup> Marcando a época com o sucesso de suas produções, conhecida como a Era de Ouro dos Quadrinhos, trouxeram consigo inovações que mudariam os rumos e as configurações das HQs, especialmente na criação de super-heróis, sendo refletidas até a atualidade.

## HEROÍSMO E CENSURA: PERSONIFICAÇÃO AMERICANA

Com a entrada do país na Segunda Guerra Mundial, surge um novo gênero das histórias em quadrinhos: os super-heróis. Partindo da noção de que, em tempos de crises e insatisfação social, buscavam-se ídolos que representem um povo ou uma ideologia para que a população permaneça com suas crenças e os mantenham unidos,<sup>32</sup> muitos cidadãos estadunidenses viam na criação dos super-heróis - sendo o superman (DC Comics, 1938) considerado o primeiro herói das HQs - a representação do americano heroico, reforçando ainda mais o sentimento de patriotismo.<sup>33</sup> Portanto, a síntese de personificação dos ideais norte-americanos veio através da criação desses heróis. Com as cores estadunidenses estampados em suas vestes, trazendo consigo os arquétipos dos heróis mitológicos, possuidores de habilidades sobre-humanas e de caráter incorruptível, levariam seus ideais de liberdade, justiça e democracia para todas as nações, mesmo que para isso tivessem que se colocar em sacrifício. Essa era a América para os americanos.

Além do poder lucrativo de suas vendas, as empresas distribuidoras visavam nessa nova forma de leitura emergente, um potencial aliado para o alcance das massas, atuando na promoção dos ideais de juventude, sociedade e progresso americano. Mediante a essas circunstâncias, as HQs foram tão

---

29 GOMES, Ivan Lima. *Histórias em Quadrinhos em jornais, revistas e livros: um panorama transatlântico*. Universidade Federal de Goiás, 2021.p.98.

30 Fundada por Malcolm Wheeler-Nicholson, e inicialmente chamada de National Allied Publication, foi fundada por uma de suas editoras, a Detective Comics. Em 1944, passou a ser chamada, por conta do logo que exibia na capa das revistas, de DC Comics.

31 Fundada por Martin Goodman sob o nome de Timely Comics, passou a ser chamada de Atlas Comics no início dos anos 50. Somente na década de 60 recebeu o nome de Marvel Comics, perdurando até a atualidade.

32 GUERRA, Fábio Vieira. *Super-Heróis Marvel e os conflitos sociais políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado), Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro. p.10.

33 MENEGHEL, Lara Bet. *Poder cultural americano: influência das políticas americanas durante a Guerra Fria dentro dos quadrinhos: um estudo de caso do Homem de Ferro*. Trabalho de conclusão de curso (graduação)- Universidade Federal de Santa Catarina, 2019. p.41

afamadas que chegaram até mesmo aos combatentes nos fronts de guerra, por meio de iniciativa do próprio governo estadunidense em apoio aos militares, utilizando-as como suporte propagandístico e de estímulo aos soldados,<sup>34</sup> e para que a própria população apoiasse e visse na atuação estadunidense na guerra mais um dos atos promotores de liberdade e progresso.<sup>35</sup> De acordo com esse cenário, não por acaso a revista “*Captain América*”, de 1941, na capa de sua primeira edição, mostra Steven Rogers dando um soco enigmático e ideológico no ditador Hitler.<sup>36</sup>

Após a Segunda Guerra Mundial, já na década de 50, o mundo presenciava a bipolarização entre as duas maiores potências da época: EUA e URSS, ficando esse período conhecido por Guerra Fria. Dentro da lógica de disputas pela hegemonia política, o mundo se dividia em dois grandes blocos econômicos: capitalista (EUA) versus socialistas (URSS), e cada um desses buscavam exercer maiores influências sociopolíticas dentro e fora de suas fronteiras.

Atrelado a fomentação das políticas macarthistas<sup>37</sup> que conciliavam o conservadorismo e a censura a tudo aquilo que pudesse ser, sob o olhar vigilante americano, considerado minimamente comunista, essas disputas pela hegemonia global entraram ativamente no nicho dos cidadãos norte-americanos, acarretando num combate e repulsa das massas a tudo que fugisse do seu modelo de vida social. Assim sendo, a censura perpassou por todos os exercícios culturais, expandindo-se a produção cultural às massas, logo, os quadrinhos e suas concomitâncias foram ativamente atacados.

Em 1954, a psiquiatra Frederic Wertham publica seu livro intitulado *A Sedução do Inocente*<sup>38</sup>, apontando as possíveis relações das HQs, principalmente de horror, com a delinquência juvenil, comportamentos considerados subversivos ou destoantes. Logo, seu conteúdo foi tão reverberado que chegou ao Senado americano, onde em um Subcomitê realizado para a deliberações sobre as razões da violência juvenil, teve a presença do próprio Wertham. Embora não fossem culpadas, muitas editoras foram pressionadas pelo congresso e pela sociedade, vítimas de autocensura, o que levou a criação do *Comics Code Authority* (CCA).<sup>39, 40</sup>

Essa “caça às bruxas” aos quadrinhos trouxe, além de mudanças na configuração estética das HQs, a criação de novos personagens, pois a geração dos anos 50 e 60 já não se atraía tanto por histórias

---

34 MENEGHEL, Lara Bet. *Poder cultural americano: influência das políticas americanas durante a Guerra Fria dentro dos quadrinhos: um estudo de caso do Homem de Ferro*. Trabalho de conclusão de curso (graduação)- Universidade Federal de Santa Catarina, 2019. p.40-45

35 NACHTIGALL, L. S. Super-heróis da década de 1960: Guerra Fria e mudanças sociais nos Comics norte-americanos. *Faces da História*, v. 1., 2014. p. 187.

36 KIRBY, Jack; SIMON, Joe. *Capitão América*, New York, Marvel Comics, 1941.

37 . Movimento político estadunidense durante os anos 50, iniciado e fortemente difundido pelo senador republicano Joseph McCarthy. Visava combater os avanços comunistas de todos os setores sociais de qualquer maneira, beirando a paranóia coletiva.

38 *Seduction of the Innocent* (título de sua publicação original), para além, somente, das alegações acerca de posturas delituosas de adolescentes, foi utilizado em diversas pautas mirabolantes para justificar “desvios de condutas” à época consideradas, como a rebeldia, uso de substâncias químicas e até mesmo relações homoafetivas.

39 O *Comics Code Authority* foi criado após os eventos que sucederam a publicação de *Sedução do Inocente*, uma iniciativa das próprias editoras. Mesmo não havendo proibições claras, muitas editoras, acusadas pela desconfiança gerada, resolveram adotar essa política de policiamento de seus conteúdos, afetando, principalmente, as revistas adultas e de horror.

40 GUERRA, Fábio Vieira. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal Fluminense, departamento de História, Rio de Janeiro, 2011. p.15.

relacionados à mitologia e a heróis sem desenvolvimentos complexos de suas personalidades.<sup>41</sup> O que leva ao tópico seguinte com uma realidade nova.

## QUADRINHOS MARVEL ANOS 60: PRISMAS DA REALIDADE

Este tópico busca relacionar a História em Quadrinho: O Quarteto Fantástico (*The Fantastic Four*) com o seu contexto social de publicação para analisar a perspectiva muito similar à “panfletagem” dos interesses norte-americanos nas disputas geopolíticas durante a polarização global, período comumente conhecido como Guerra Fria.

No ano de 1957, foi enviado ao espaço pela União Soviética o primeiro satélite artificial, o Sputnik, dando ainda mais ênfase à corrida espacial iniciada pelas duas potências. Já no dia 12 de abril de 1961, a bordo do Vostok-1, o primeiro ser humano viaja ao Espaço, o cosmonauta soviético Yuri Gagarin.

Poucos meses depois, se valendo do contexto de disputa espacial, atrelado ao discurso efusivamente midiático do então presidente americano, John Kennedy,<sup>42</sup> é apresentada ao público, em novembro do mesmo ano (1961), *The Fantastic Four — O Quarteto Fantástico* — criado por Stan Lee e Jack Kirby, numa junção dos aspectos sociais vigentes: o interesse da população em histórias do gênero da ficção científica, em especial aos jovens e adolescentes, devido à explosão tecnocientífica e a demonstração do vigor e “protagonismo” americano nas disputas geopolíticas.<sup>43</sup>

Além da concomitância temporal entre os acontecimentos de ordem social e a publicação do Quarteto Fantástico, Stan Lee e Jack Kirby inauguram nas revistas em quadrinhos uma espécie de realismo fantástico, com representações mais condizentes com a realidade, ainda que nos padrões ficcionais. Sob esse viés, agora os personagens não eram seres invencíveis, pois, até mesmo seus poderes foram lhes concedidos drasticamente através de erros científicos, construção advinda do ideário de urgência tecnocientífica.

Isso foi fruto do período de corrida espacial, constituindo, então, uma quebra de paradigmas aos heróis imaculados até então construídos. Eram agora pessoas normais, que viviam até mesmo em cidades reais (diferenciando-se da rival, DC), mas possuía um sentimento de amor ao patriotismo estadunidense. Além disso, a equipe do Quarteto Fantástico tinha um vínculo afetivo entre si; Johnny Storm era irmão de Susan, que era noiva de Red Richards e ambos são amigos de Ben Grimm. Até mesmo a concepção de família auxilia nos reforços da visão moral e conservadora americana, como

---

41 MENEZES, Lara Bet. *Poder cultural americano: influência das políticas americanas durante a Guerra Fria dentro dos quadrinhos: um estudo de caso do Homem de Ferro*. Trabalho de conclusão de curso (graduação)- Universidade Federal de Santa Catarina, 2019.p.196

42 Ricardo Se Cestari, *Discurso com Visão do JFK para colocar o homem na lua*, 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9WrU10Ay7C8>. Acesso em: Fev. 2022.

43 GUERRA, Fábio Vieira. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal Fluminense, departamento de História, Rio de Janeiro, 2011. p-39

aponta Howe: <sup>44</sup>

Lee e Kirby fizeram o gibi evoluir a cada edição, dando ênfase aos conflitos internos da equipe disfuncional, principalmente, à melancolia imatura de Johnny Storm e à fúria e autocomiseração de Ben Grimm (seus retornos ocasionais à forma humana sempre foram passageiros, apenas uma provocação cruel frente a sua esperança de normalidade). Os tormentos eram compensados, porém, por um quartel-general secreto, cheio de artimanhas, e um automóvel voador maneiro chamado Fantasticarro. Embora permanecessem sem máscara (outra quebra com as convenções dos quadrinhos: as identidades deles eram abertas ao público), os quatro passaram a usar uniformes azuis e modernos por insistência dos fãs.

Essa formulação criada pelos autores, gerou certa angariação por parte do público-leitor pela identificação de elementos verossímilhanes e, conseqüentemente, houve um crescente interesse de consumo na obra.<sup>45</sup>

## O QUARTETO FANTÁSTICO: CIENTISTAS AMERICANOS E VILÕES EXÓTICOS

A partir de uma compreensão da linguagem semiótica<sup>46</sup>, aqui será analisado como a junção entre a estética visual e o discurso se aplicam para construção dos arquétipos de mocinhos e vilões, sendo aceitos por parte do público, justamente pela sua carga de representatividade social.

Na sua primeira edição, *The Fantastic Four n 0 1*, é apresentado os 4 personagens principais: Susan Storm, Red Richards, Johnny Storm e Ben Grimm, respectivamente, Mulher Invisível, Senhor Fantástico, Tocha Humana e O Coisa. Na HQ, em uma reunião para discutir a realização de experimentos com radiação cósmica, é mostrado que, para além dos fins científicos, há também uma certa urgência em se divulgar seus avanços ao mundo, pois a nação travava uma guerra ideológica com outra superpotência global. No entanto, Ben Grimm se mostra contrário a esse movimento de viagem ao espaço, pois o voo não teria aval governamental, já que não seguia com todos os protocolos de segurança:

---

44 HOWE, Sean. MARVEL COMICS: A história secreta. São Paulo: LeYa, 2013. p.12.

45 NACHTIGALL, L. S. *Super-heróis da década de 1960: Guerra Fria e mudanças sociais nos Comics norte-americanos*. Faces da História, v. 1, 2014. p. 189.

46 Estudos sobre os processos de construção de significados a partir de conceitos pré-definidos pela humanidade, explorando as simbologias e significados dos diferentes métodos da comunicação.

## 1. Conversa entre os cientistas



Fonte: O Quarteto Fantástico, nº1, 1961.

O país em questão é a URSS, ficando explicitado na fala de Susan Storm, num aspecto quase paranoico acerca da “ameaça vermelha”:

## 2. Persuasão a Ben Grimm



Fonte: O Quarteto Fantástico, nº1, 1961.

Assim, ao ter sua virilidade questionada por uma mulher, Ben Grimm exerce uma postura agressiva, socando a mesa como demonstração de sua masculinidade americana, e toma a resolução de embarcar com a equipe, exercendo o papel de coragem e irredutibilidade, algo ovacionado aos homens da América.<sup>47</sup>

47 GUERRA, Fábio Vieira. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal Fluminense, departamento de História, Rio de Janeiro, 2011.p.37.

Por fim, novamente fazendo alusão a corrida espacial, nesse cenário fictício, chegaram primeiro ao espaço. No entanto, foram atingidos pela tempestade cósmica, lhes incapacitando de efetivar sua missão, mas lhes concedendo poderes excepcionais.

### 3. Embarque a corrida espacial



Fonte: O Quarteto Fantástico, n 0 1, 1961.

No decorrer da história, é mostrado o primeiro vilão da equipe: O Toupeira, um personagem disforme e com ódio à humanidade. Seu plano vilanesco se constituía da seguinte maneira: partindo da ideia de que a energia nuclear era a principal fonte de funcionamento dos países, principalmente no que diz respeito à segurança nacional, ele cavaria túneis que se ligariam as grandes cidades, destruindo toda energia nuclear por eles produzidos, enfraquecendo-os e conseqüentemente liderando criaturas bestiais do centro da terra.<sup>48</sup>

Sob uma análise mais política acerca dessa obra especificamente, algo que se torna interessante é o fato de todos os países invadidos pela toupeira (Austrália, América do Sul, África Francesa Equatorial), eram países subdesenvolvidos ou eram alinhados politicamente a URSS, mesmo sendo na época, o EUA um dos maiores produtores de energia nuclear. No entanto, foi imposto aos heróis estadunidenses defender essas nações desprovidas de recursos para sua autodefesa.<sup>49</sup>

48 LEE, Stan; KIRBY, Jack. *O Quarteto Fantástico*. New York: Marvel Comics, nº 1. 1961- 1996. p 25.

49 GUERRA, Fábio Vieira. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal Fluminense, departamento de História, Rio de Janeiro, 2011.p.39.

#### 4. O Topeira



Fonte: O Quarteto Fantástico, nº1, 1961

#### 5. Destruição de usinas



Fonte: O Quarteto Fantástico, nº1, 1961.

Essa postura de ataque, diz muito sobre a mentalidade dos construtores de narrativas acerca do imaginário norte-americano de Estado, com obrigações incisivas de tutela sobre outras nações, e de interferência em sua segurança e ações políticas.

“No ideário do departamento de estado americano, as nações em desenvolvimento não mereciam confiança, nem reuniam condições para possuir tais tecnologias de todas as imagens de expressões divulgadas e popularizadas a ideia de controle seria, portanto, a mais importante.<sup>50</sup> (HEIN Apud, GUERRA 2009, p.40)”

Sob essa perspectiva, pode-se tirar duas interpretações: a primeira é de que, povos guarnecidos, ou seja, países passíveis a ataques externos, ficariam sempre à espera da boa vontade estadunidense para serem amparados, protegidos e liberados de seus opressores. A segunda, que não se dissocia da primeira, diz respeito ao mal que esses países realizam as suas próprias riquezas, cabendo a sua administração e aplicações dos Estados Unidos.

Após o grande sucesso na vendagem da primeira edição da super equipe criada por Lee e Kirby é criado um outro super vilão, sendo esse, muito provavelmente, o mais referenciado vilão do Quarteto Fantástico, o Doutor Destino (*Doctor Doom*), aparecendo pela primeira vez na revista *The Fantastic Four n. 5*.

Sobre esse novo vilão, sabe-se que depois de um acidente devido a erros após experimentos científicos, Victor Von Doom, antigo colega de Reed Richards, parte em busca de conhecimentos místicos da magia obscura, assumindo depois o governo de Latvéria, seu país de origem. De fato, seus traumas pessoais exerceram sobre ele uma postura odiosa, fiel ao seu desejo de vingança sobre a humanidade e, especialmente, ao Quarteto Fantástico<sup>51</sup>. No entanto, sua postura excêntrica e ditadora, não se restringe somente a super equipe, pois aparece como sendo um governante autoritário, que governa, literalmente, com punhos de ferro — não somente as mãos, mas o corpo todo, se reafirmando a noção de irredutibilidade e tirania — além de fazer alusão à chamada Cortina de Ferro.<sup>52</sup>

Ao que diz respeito à localização do Doutor Destino, país de onde é originário e governa, encontra-se mais uma simbologia. O país se encontra no leste europeu, uma região de disputas ideológicas acirradas, se chamava Latvéria, ou seja, a Letônia. Justamente onde se concentrava a maior parte dos países sob zona de influência soviética, tendo seu território e nomenclatura vinculados à ideia de que, um país politicamente alinhado aos ideais soviéticos, estaria atrelado também a um sistema ditatorial; um contraponto aos Estados Unidos da América, onde cada cidadão teria por obrigação, ser livre para viver a democracia, e a todos levar sua ótica de libertação global.<sup>53</sup>

---

50 HEIN Apud.GUERRA, Fábio Vieira. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal Fluminense, departamento de História, Rio de Janeiro, 2011.p.40

51 HOWE, Sean. *MARVEL COMICS: A história secreta*. São Paulo: LeYa, 2013. p. 31-32.

52 SANZOVO FILHO, Edson Roberto. *Quadrinhos Marvel nos anos sessenta durante a guerra fria*. 2017. 44. Dissertação (Mestrado), curso de História, Universidade Estadual de Londrina-PR, 2017. p.33.

53 SANZOVO FILHO, Edson Roberto. *Quadrinhos Marvel nos anos sessenta durante a guerra fria*. 2017. 44. Dissertação (Mestrado), curso de História, Universidade Estadual de Londrina-PR, 2017. p.33-34.

## 6. O Mapa da Letônia.



Fonte: SMEE, Guilherme. A história de Letônia, lar e domínio do Doutor Destino. Splash Pages. 19 de fevereiro de 2015.

De maneira análogo à perspectiva acerca dos heróis, há a representação estigmatizadas dos vilões e suas ‘nuances’ com a narrativa de realidade, tornando-se evidente a construção exacerbada dos arquétipos vilanescos criadas, relacionando-se diretamente com a perspectiva estadunidense no contexto das disputas ideológicas durante a polarização global.

O primeiro vilão, o Toupeira, ao ser rechaçado e ridicularizado pela sua aparência, busca formas de se livrar de toda a humanidade, incluindo pessoas que nem sabiam de sua existência, vítimas de seu caráter opressor. Já a respeito do Doutor Destino, um personagem de aparência bizarra, elabora planos constantes para ter seu desejo de vingança saciado, não importando se levará a derrocada mundial. Além de ser um ditador sádico ao seu próprio povo.

Essas visualizações acerca da construção desses personagens, demonstra a influência sobrepujante da estigmatização de personagens antagonistas: aos que não se encaixam nos padrões americanos, a humilhação; aos estrangeiros, a exotividade ligada ao paganismo.

Além disso, para manter em todos os meios propagandísticos os ideais macarthistas de perseguição e soberania, operam sobre essas produções a visão maniqueísta da realidade. O bem é representado pelos Estados Unidos, com figuras carismáticas e moralmente aceitas, e o mal, sendo a União Soviética, com personagens disformes e exóticos, tudo para se reafirmar e conduzir à população a manutenção de suas lógicas sociais, era a *American way of life*<sup>54</sup> operando a todo vapor.

---

54 Nome dado ao modelo de comportamento de exaltação ao nacionalismo norte-americano e as suas projeções acerca do seu modo de vida social, centrada, principalmente, na liberdade de consumo baseada nos moldes do liberalismo econômico.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, as histórias em quadrinhos são muito mais que um tipo textual, elas perpassam por diversas esferas, como, a cultural, invadindo o imaginário dos indivíduos e transformando-os; a esfera artística, tendo o status de arte, uma vez que é constituído também por elementos visuais; a esfera política, à medida que foi convertido em instrumento de poder nas disputas políticas; da esfera acadêmica, pois sendo esse um objeto político artístico e cultural é tomado como objeto de estudos em uma gama diversa de trabalhos acadêmicos, como este.

Desse modo, o objetivo de trazer uma visão geral sobre os quadrinhos foi satisfatório. Ou seja, discuti-lo antes de tudo por meio de conceitos como cultura de massa e ideologia a fim de explicitar e tornar claro que há muitos pontos que devem ser levados em consideração quando o assunto são os Hqs, estes estão em uma condição irredutível, isto é, não podem mais ser rebaixados a mera distração inocente (nem todos se aplicam aqui) uma vez que podem estar carregados de ideologia, e fazerem parte de algo muito maior, como foi o caso de O Quarteto Fantástico na Guerra Fria. Além disso, o objetivo de propor uma análise do Quarteto Fantástico para traçar essa relação entre Guerra Fria e HQ também foi cumprido.

Sobre esse estudo algumas limitações podem ser destacadas. O fato de ser abordado apenas a visão estadunidense, o que quer dizer que utilizou-se aqui apenas histórias em quadrinhos produzidas nos EUA, traz certa limitação de visão e abre espaço para questionamentos, como, qual era a visão da antiga URSS? o que seus super-heróis fictícios almejam transmitir para a população? Apesar disso, o rumo deste escrito foi definido por questionamentos e desejo de construção de bibliografia sobre o tema das próprias autoras e não pelas circunstâncias - fato de não haver uma diversidade de histórias em quadrinhos produzidas pela URSS tampouco estudos que trabalhem com elas. Esse aspecto abre espaço para indicações de estudos posteriores.