



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES – CFP
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS – UACS
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA**

TULIO CESAR FERNANDES DE MORAIS

**O TEMPO DO APOCALIPSE: O FIM DO MUNDO, O MEDO E A GUERRA
FRIA NA REVISTA WATCHMEN (1986-1987)**

Cajazeiras – PB, 2022

TÚLIO CESAR FERNANDES DE MORAIS

**O TEMPO DO APOCALIPSE: O FIM DO MUNDO, O MEDO E A GUERRA
FRIA NA REVISTA WATCHMEN (1986-1987)**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Licenciatura em História, do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande-UFCG, Campus de Cajazeiras, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em História.

Orientadora: Dra. Rosilene Alves de Melo.

Área de Concentração: Ciências Humanas, História, Teoria e Filosofia da História.

Cajazeiras-PB, 2022

M827t Morais, Tulio Cesar Fernandes de.
O tempo do apocalipse: o fim do mundo, o medo e a Guerra Fria na revista Watchmen (1986-1987) / Tulio Cesar Fernandes de Morais. – Cajazeiras, Paraíba, 2022.
94f.: il.
Bibliografia.

Orientadora: Profa. Dra. Rosilene Alves de Melo.
Monografia (Licenciatura em História) UFCG/CFP, 2022.

1. Análise literária. 2. História Cultural. 3. Guerra Fria. 4. História em quadrinhos. 5. Watchmen. I. Melo, Rosilene Alves de. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

UFCG/CFP/BS CDU - 82.0:94

TÚLIO CESAR FERNANDES DE MORAIS

**O TEMPO DO APOCALIPSE: O FIM DO MUNDO, O MEDO E A GUERRA
FRIA NA REVISTA WATCHMEN (1986-1987)**

Monografia apresentada à disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), do curso de Graduação em Licenciatura Plena em História, da Unidade Acadêmica de Ciências Sociais, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande, UFCG, como requisito para obtenção da nota.

Profa. Dra. Rosilene Alves de Melo (UFCG)
(Orientadora)

Prof. Ms. Cícero Soares Varela
(Membro)

Prof. Dr. Osmar Luiz da Silva Filho
(Membro)

Profa. Dra. Silvana Vieira de Sousa
(Suplente)

Dedico

Aos meus pais cujo a dedicação a ensinar-me dias e noites seguidas, conjuntamente para com meus tios e irmãos, mostraram-se realizadas por meio desse trabalho de conclusão de curso, e principalmente as minhas avós e avôs que apesar de terem deixado esse mundo, ensinaram-me o valor da educação, por meio dos meus pais.

Talvez o mundo não seja feito. Talvez nada seja feito. Talvez simplesmente. Tenha sido, será eternamente um relógio sem artesão.

(Dr. Manhattan, Watchmen, Pag. 136)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiro a Deus ao tornar possível a escrita desse trabalho de conclusão de curso, dando-me mais um dia de vida.

Tenho também extrema gratidão aos meus orientadores Rodrigo Ceballos e Rosilene Alves de Melo por me acompanharem nessa jornada, guiando-me por entre os meandros da escritura do meu Trabalho de Conclusão, que me compreenderam e contribuíram com a experiência acadêmica.

Agradeço aos meus familiares, principalmente aqueles que me deram a vida, me educaram e principalmente forneceram o suporte psicológico necessário para que eu continuasse minha jornada rumo a conquista de meu diploma: meus pais, José Evilazaro e Liduina Moreira. Reconheço a ajuda dos irmãos Leandro Vinicius e Marília Gabriela que a todo instante me deram suporte, corrigindo os escritos e principalmente me apoiando diante dos desafios proporcionados pelo TCC. Não poderia deixar de agradecer aos meus tios, primos e primas, Edson Fernandes, Genilma Oleanne, Gessione Moraes, Luzia Giclienne e Cristiano Moraes por me acompanharem através das longas horas da noite e também me ajudando durante a construção desse TCC.

E por último, mais não menos importante, agradeço ao meu gato, o querido Freud, por me acompanhar durante as longas horas da noite, sempre com fome e sempre carinhosamente trazendo diversos presentes indesejados (ratos), mais ao mesmo tempo cheio de gratidão.

RESUMO

Este trabalho tem como temática a análise da Guerra Fria na revista *Graphic Novell, Watchmen*, publicada pela *Dc Comics* entre 1986 e 1987. Neste sentido, a pesquisa procura problematizar o uso dos quadrinhos como fonte histórica, investigando de que maneira esta publicação contribui para a compreensão da Guerra Fria como acontecimento. O objetivo é explicar os recursos linguísticos mobilizados pelo artista Alan Moore na obra *Watchmen*. Do ponto de vista teórico, este trabalho se aproxima das contribuições da História Cultural, particularmente nas reflexões sobre a importância das fontes literárias para a pesquisa histórica. A pesquisa se debruçou sobre as doze edições da revista *Graphic Novell, Watchmen*, buscando compreender a trajetória artística de Alan Moore, as influências da estética dos HQ's da década de 1980 sobre seu trabalho, analisando também os recursos gráficos, os padrões de cores e os textos para evidenciar a perspectiva do autor sobre os acontecimentos. Para análise da revista *Graphic Novell, Watchmen* a pesquisa promoveu o diálogo entre a historiografia da Guerra Fria, os estudos literários e os trabalhos acadêmicos que pesquisaram a relação entre história e HQ's. A partir disso, migra-se para o estabelecimento de uma ligação entre a linguagem presente na HQ de *Watchmen* e os diversos conceitos por ela estudados, por outros historiadores, linguistas, sociólogos e antropólogos.

Palavras-chave: História Cultural, Histórias em Quadrinhos; Guerra Fria

ABSTRACT

This work has as its theme the analysis of the Cold War in the Graphic Novell magazine, Watchmen, published by DC Comics between 1986 and 1987. In this sense, the research seeks to problematize the use of comics as a historical source, investigating how this publication contributes to the understanding of the Cold War as an event. The objective is to explain the linguistic resources mobilized by the artist Alan Moore in the work Watchmen. From a theoretical point of view, this work approaches the contributions of Cultural History, particularly in reflections on the importance of literary sources for historical research. The research focused on the twelve editions of the Graphic Novell magazine, Watchmen, seeking to understand the artistic trajectory of Alan Moore, the influences of the aesthetics of the comics of the 1980s on his work, also analyzing the graphic resources, the patterns of cores and the texts to highlight the author's perspective on events. For the analysis of the magazine Graphic Novell, Watchmen, the research promoted the dialogue between the historiography of the Cold War, literary studies and academic works that researched the relationship between history and comics. From there, we migrate to establishing a connection between the language present in the Watchmen comic and the various concepts thought by it, by other historians, linguists, sociologists and anthropologists.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 - A INDÚSTRIA DE QUADRINHOS E O SURGIMENTO DAS NOVELAS GRÁFICAS (1945-1986)	21
1.1- A Guerra Fria e o mercado editorial de quadrinhos: antecedentes	21
1.2. As revoluções chinesas e a ruptura sino-soviética	25
1.3. <i>Kuomintang</i> (KMT) X Partido Comunista Chinês (PCC)	28
1.3. <i>Kuomintang</i> (KMT) X Partido Comunista Chinês (PCC)	32
1.5. A Guerra do Vietnã	34
1.6. A censura nos quadrinhos e os movimentos de contracultura (1950-1960)	38
1.7. O surgimento das <i>graphic novels</i> por Will Eisner (1970)	45
1.8. A invasão britânica nos quadrinhos (1980)	47
CAPÍTULO 2 - “O INÍCIO DE TUDO” A VIDA DE ALAN MOORE E SUAS INFLUÊNCIAS PARA CRIAÇÃO DE <i>WATCHMEN</i>	51
2.1 Da Infância à Adolescência	51
2.2- Da Vida Adulta, Para as Primeiras Grandes Obras.....	55
2.3- <i>Maxwell o Gato Mágico (Maxwell The Magic Cat)</i> (1979-1986)	56
2.4- V de Vingança (V For Vendeta) (1982-1988)	58
2.5- A DC Comics e Os Sucessos Mais Marcantes da Carreira	61
2.7- <i>A Piada Mortal (The Killing Joke)</i> - (1988)	64
2.8- A Independência- (1988-1993)	66
2.9- <i>Um Pequeno Assassinato (A Small Killing)</i> - (1991)	67
2.10- Retorno ao <i>Mainstream</i> e a Aposentadoria- (1993-1998)	69
2.11- <i>A Liga Extraordinária (The League of Extraordinary Gentlemen)</i> - (1999)	69
CAPÍTULO 3 - <i>WATCHMEN</i>: A DESCONSTRUÇÃO DOS SUPER HERÓIS ...	72
3.1 As Referências de <i>Watchmen</i>	75
3.2- Os Homens-Minutos (<i>The Minuteman</i>) (2005)	76
3.3- Justiça Encapuzada (<i>Hooded Justice</i>) (1938)	76
3.4- Espectral (<i>Silk Spectre</i>) (1938)	77
3.5 O Comediante (<i>The Comedian</i>) (1940)	78
3.6- <i>Watchmen</i> (1986-1987)	80
3.7- Dr. Manhattan (1959)	84
3.8- Rorschach (1962)	85
3.9 - Os Movimentos Sociais Da Década de 1960 e Sua Relação com <i>Watchmen</i>	87
3.10- <i>V de Vingança</i> (1989) x <i>Watchmen</i> (1986-1987)	88
CONSIDERAÇÕES FINAIS	90
REFERÊNCIAS	92

INTRODUÇÃO

O tema desse trabalho é como Guerra Fria foi apresentada pelo artista Alan Moore na obra *Watchmen*, uma revista em formato de HQ produzida nos Estados Unidos entre 1986 e 1987. A primeira vez que tive contato com essa revista foi aos 18 anos de idade na cidade de Apodi, Rio Grande do Norte, onde nasci. Encontrei a revista *Watchmen* por meio da internet, algum tempo depois de já ter assistido sua adaptação para o cinema, em 2009. Dez anos depois, em 2019, *Watchmen* foi adaptada para o formato de série. Confesso que o contato com *Watchmen* me deslumbrou, especialmente pelas semelhanças entre a revista e os quadrinhos japoneses, mais conhecidos como *mangás*. A revista, o filme e a série foram minhas primeiras experiências com a mídia quadrinista norte americana.

Esse fascínio pelos HQ's e mangás acompanha-me até hoje. Ao ingressar no Curso de Licenciatura em História do CFP, em 2015, quando comecei a cursar as disciplinas de Projeto de Pesquisa não tive dúvidas em escolher estudar a revista *Watchmen*, visto as possibilidades promovidas por essa HQ. Ao longo das aulas de Projeto de Pesquisa e das leituras dos volumes da revista *Watchmen* ficou mais claro para mim que a Guerra Fria era o “pano de fundo” privilegiado pelo autor para a construção da narrativa.

A escolha do tema e a construção da problemática da pesquisa abriram um novo olhar para a revista *Watchmen*, quando passei a perceber os recursos mobilizados pelo autor para a construção dos personagens heroicos que escapam do simplismo, detendo arcos complexos e conseqüentemente um maior aprofundamento de super-heróis como Doutor Manhattan e Spectral. Dessa maneira, a narrativa elaborada por Alan Moore foi marcada pela presença de personagens anti-heroicos.

Do ponto de vista da narrativa visual, a revista *Watchmen* reforça um padrão estético que busca se afastar dos mangás japoneses. Portanto, há uma distinção visual entre os HQ's norte-americanos e os japoneses. Para entender melhor a importância da narrativa visual nos HQ's e como analisar a construção visual dos personagens, recorri a estudiosos do tema que foram muito importantes neste trabalho: Waldomiro Vergueiro (2014), Will Eisner (1989), Carlos André Krakhecke (2009) e Scott McCloud (1995).

O contato com o universo dos HQ'S foi possível graças a algumas oportunidades que me foram possibilitadas. Além de ter crescido em uma família de

classe média, o convívio com excelentes professores no ensino público e o advento da internet me propiciaram um leque maior de opções e pude romper diversas barreiras que impedem os jovens de pequenas cidades interioranas de ter acesso a objetos culturais restritos anteriormente apenas aos filhos das elites. Dessa maneira, uma das principais contribuições desse trabalho é demonstrar como o acesso às revistas em quadrinhos podem promover a ampliação do universo cultural dos jovens e ser utilizadas no ensino - especialmente no ensino de História - e na pesquisa, podendo assim ser utilizada enquanto documentação histórica.

Estes fatores nos levam aos outros motivos pelos quais decidi escrever esse trabalho sobre as HQ's. Dentre eles está a oportunidade de discutir sobre um tema de imensa afinidade, desde muito cedo, como foi exposto no início, bem como, a possibilidade de fomentar a importância da inserção dos HQ's para o ensino de história. Ao longo deste processo de pesquisa tive contato com outros pesquisadores que, antes de mim, já haviam problematizado o potencial ainda pouco explorado dos HQ's no ensino e na pesquisa histórica como demonstrado por Tulio Vilela no livro "Como usar as histórias em quadrinhos em sala em sala de aula" organizado por, Ângela Rama e Waldomiro Vergueiro (VILELA, 2014, l. 1290).

O potencial pedagógico das histórias em quadrinhos é enorme. Mas, assim como o cinema e a literatura ficcional, os quadrinhos são muitas vezes vistos pelo professor de História apenas como suporte de um conteúdo. Eles podem ser mais do que isso. Os quadrinhos, por exemplo, podem ser utilizados pelos professores para trabalhar o conceito de tempo e suas dimensões: sucessão, duração e simultaneidade (VILELA, 2014, l. 1290)

Com isso, ressaltamos nessa monografia a importância dos HQ's demonstrada anteriormente pelo filósofo Theodor Adorno (1903-1969) que discutiu a presença dos quadrinhos na produção de uma nascente indústria cultural na década de 1930. Foi através da Escola de Frankfurt que Theodor Adorno passou a utilizar os diversos meios de informação e comunicação como instrumentos de propaganda, problematizando os usos como entretenimento em massa e, especialmente, como ferramentas na propaganda política. Essas observações, mais particularmente do uso de objetos culturais no contexto de emergência do fascismo na Europa, levaram a criação do conceito de "Indústria Cultural" por parte dos estudiosos constituidores da Escola de Frankfurt (ADORNO; HORKHEIMER, 1986, p.113).

O conceito foi posteriormente problematizado por outros estudiosos dentre os quais Erico Gleria (2011) que define Indústria Cultural enquanto “aparelho criado como meio de opressão, ocultando as incongruências do capitalismo e homogeneizando o estímulo à produção” (GLERIA, 2011, p. 60). Para essa conceituação, Adorno e Horkheimer analisaram as indústrias do entretenimento mais populares naquele momento - o cinema e o rádio. Esses meios foram fundamentais para crítica de Adorno quanto a massificação dos meios de comunicação, chegando a estender-se até mesmo as primeiras animações da época, os *cartoons* produzidos durante o ano de 1930, os precursores dos comics. Essa crítica fica evidente nas palavras dos autores:

Os filmes de animação eram outrora expoentes da fantasia contra o racionalismo. Eles [...] tinham enredos consistentes que só se esfacelavam no torvelinho da perseguição dos últimos minutos do filme. Seu procedimento assemelhava-se nisso ao velho costume da *slapstick comedy*. Mas agora as relações temporais deslocaram-se. As primeiras sequências do filme de animação ainda esboçam uma ação temática, destinada, porém, a ser demolida no curso do filme: sob a gritaria do público, o protagonista é jogado para cá e para lá como um farrapo. Assim a quantidade da diversão organizada converte-se na qualidade da crueldade organizada. (ADORNO; HORKHEIMER, 1986, p.113)

Esse modo de pensar sobre os produtos da indústria cultural vai permanecer até meados da década de 1978, vindo a ser mudado por meio do surgimento das Novelas Gráficas (*Graphic Novell*). Essa mudança ocorre pelas mãos do ilustrador Will Eisner, inovando ao utilizar uma caracterização literária, mesclando as características das complexas histórias literárias, com a linguagem visual presente nas HQ's, mais profundamente explicado ao longo do primeiro capítulo desse trabalho.

Posto isso, partiremos para o período mais marcante para as novelas gráficas os anos entre 1986 e 1987. Durante esse período, além da invasão britânica protagonizada nos quadrinhos, as novelas gráficas teriam em sua constituição grandes roteiristas do universo quadrinístico como Alan Moore, Neil Gaiman e Frank Miller. Todos eles foram figuras proeminentes no contexto quadrinístico, mas é necessário ressaltar que a HQ *Watchmen* acabou se consagrando como uma das novelas gráficas mais importantes. Essa importância deve-se a esse quadrinho ser responsável por introduzir todo um gênero

literário para as novelas gráficas, bem como, revitalizar o mercado na época enfraquecido devido ao Código dos Quadrinhos - *Comic Code Authority* (CCA)¹.

A revista *Watchmen* se destacou porque fugiu da linguagem sequencial dos quadrinhos clássicos da década de 1930 – *Superman*, *Mulher Maravilha*, *Batman* – e introduziu o gênero distópico presente nas recentes *Graphic Novell*². Além disto, uma nova figuração de heróis fora criada, trazendo para os enredos personagens mais próximos do “real” e mais reais e representativos socialmente. Detendo uma maior aproximação com a realidade, as *Graphic Novell* conquistaram um número bem mais expressivo de leitores, bem como aproximou os protagonistas de valores sociais de uma dada época, vinculados a determinados recortes históricos representativos, culturais e linguísticos, como afirma pela autora Márcia Tavares Chico: “as histórias em quadrinhos são artefatos culturais e históricos. Elas são construídas dentro de um contexto de produção específico, apresentando valores e ideias presentes na sociedade da época” (CHICO, 2020, p.123).

É necessário considerar que após a Segunda Guerra Mundial o mercado editorial de quadrinhos se encontrava exaurido do gênero de super-heróis, bem como mostrava-se assolado pelo *Comic Code Authority*, um selo de autoria do estado norte-americano. Esse selo tinha por objetivo censurar HQ’s com conteúdo violento ou possivelmente doutrinador comunista. A criação desse selo foi influenciada pelo livro do psicanalista forense Frederic Wertham, *Sedução do Inocente* (1954), problematizado no primeiro capítulo.

Com o advento da Guerra Fria, a partir da década de 1950, o CCA impôs uma severa censura e os discursos presentes anteriormente nos HQ’s da década de 1930 passaram por uma enorme reestruturação, principalmente ao que tangia o discurso, estabelecendo um elo intelectual linguístico entre, o combate ao comunismo e as recém-criadas novelas gráficas durante década de 1970. A partir desse momento, as novelas gráficas começaram a utilizar um modelo bakhtiniano linguístico marcado pela união entre imagem e linguagem verbal; com este recurso, as novelas gráficas ganharam mais potência para abordar determinados recortes histórico, como afirmam Costa Santos e

¹ O CCA ou *Comic Code Authority* foi um selo instituído pelo governo norte americano, no ano de 1954 que visava regulamentar as publicações de quadrinhos, isso sendo mais bem explicado durante o primeiro capítulo desse trabalho.

² *Graphic Novell* será um modelo quadrinístico criado e divulgado por Will Eisner, como forma de aproximar as histórias em quadrinhos de obras literárias, abordando dentro delas temas mais adultos e ao mesmo tempo mais próximos da realidade da grande maioria dos leitores. Isso também será mais bem explicado durante o primeiro capítulo deste trabalho.

Orrico: “em seu conjunto que envolve a união de texto, imagem e diversos outros recursos linguísticos, as histórias em quadrinhos compreendem diversas unidades estilísticas que dão “voz” à uma época de forma singular”(COSTA; ORRICO, 2007, p.11)

Com essa reformulação, as novas revistas abandonaram o antigo modelo sequencial simplista para adotar uma forma de redigir mais direta, ao permitir uma aproximação entre quadrinho e leitor, facilitando a constituição de memórias históricas, exibida aos moldes filológicos de Mikhail Bakhtin. É neste sentido que Costa Santos e Orrico apontam para a força das HQ's na constituição de memórias:

[...] as obras ficcionais expõem as vozes e os pontos de vista de uma determinada época [...] que as histórias em quadrinhos transmitem [...] de uma forma particular por meio de uma linguagem com especificidades próprias que tendo como base uma tradição de gênero constrói memória de forma singular (ORRICO, 2007, p. 11).

É nestes termos que o escritor britânico Alan Moore realizou com maestria conexões entre fragmentos da memória histórica vigente na década de 1980 e com isto trouxe para nona arte uma vanguarda construtiva das histórias em quadrinhos, buscando fugir completamente das imposições do CCA. Trabalhando conjuntamente com o desenhista Dave Gibbons, ambos roteirizam e desenharam *Watchmen*, utilizando-se de heróis cuja fama era extremamente baixa quando comparada ao Super-homem, a Mulher-maravilha e o Homem Morcego (*Batman*). As narrativas criadas destoam até mesmo de outros frutos da invasão britânica, *Batman o Cavaleiro das Trevas (Batman The Dark Knight)*, pois não há um desenvolvimento dos personagens. Nessa HQ há uma clara tentativa de exploração do conflito da Guerra Fria, inserindo o elenco mais famoso de heróis da *DC Comics* nessa disputa e diferenciando-se de *Watchmen* ao não explorar a fundo psiquê desses personagens. Esse quadrinho insere os heróis caricaturais na corrida armamentista, defendendo o ufanismo americano, na figura do Super-homem.

Diferente de *Batman o Cavaleiro das Trevas*, *Watchmen*, descreve a evolução ideológica e psíquica dos personagens, tornado esses elementos essenciais para a construção do contexto de medo, empostado em passagens como a do personagem “O Comediante (*The Comedian*)” ao falar: “[..] olha vou mostrar por que não importa. Não importa porque daqui a 30 anos as ogivas nucleares vão estar voando como maribondos” (MOORE e colab., 2011). A sátira do medo de um holocausto nuclear, trazida pelo discurso do Comediante, explana a realidade social da década de 1980.

Esses personagens criados por meio da reflexão dessa temporalidade, possuem ligações diretas com o recorte histórico da Guerra Fria ou dos fatores, desencadeadores dela, o que se mostrará, por meio da representatividade de seu nome, ao trazer claras referências à diversos projetos propagados antes de tal conflito.

O projeto mais famoso criado como meio para acabar rapidamente a Segunda Guerra Mundial e o desencadeador da Guerra Fria foi o projeto *Manhattan*. Esse empreendimento foi responsável por tornar real o conceito, ainda imagético na década de 1930, de arma de destruição em massa, tendo está, um papel decisivo, ao final da Segunda Guerra Mundial, culminando com a corrida armamentista presente durante toda a Guerra Fria. Com o estopim desse conflito, é criado um modelo linguístico e social moldado a partir do medo coletivo, ao redor da bomba atômica e principalmente através da ciência, transposto através das páginas de *Watchmen* na figura do personagem “*Dr Manhattan*”.

Essa mesma corrida armamentista, bem como, as diversidades linguísticas nela presentes, enquanto representantes desse pavor coletivo propagado durante à Guerra Fria, criariam modelos imagéticos de mundos pós-apocalípticos, como possíveis produtos das consequências reais de um conflito nuclear. Com isso, esses discursos serviram de fertilizantes para transpor, para as HQ's.

Essas distopias passaram então a ganhar notoriedade dentro desse universo linguístico, por meio de obras como, *Fahrenheit 451* e *1984*, do autor George Orwell. Essas obras pautadas em mundos dominados por estados fascistas, os tornando ainda mais reais por não somente trazer, esse modelo literário, para criação de *Watchmen* como construir mundos tão próximos do mundo real dentro daquela época situada na corrida armamentista.

Além da clara referência literária utilizada para criar o mundo de *Watchmen*, também seria empregada referências reais do período compreendido pela Guerra Fria, dentre elas estariam, o relógio do juízo final, criado pela Universidade de Chicago, em 1947, como um boletim notificador do escalonamento das armas nucleares pelo mundo e seus autores, os cientistas originários do projeto *Manhattan*.

Esse boletim somente passaria a ganhar notoriedade pelo público em geral ao adotarem uma abordagem gráfica linguística, na forma de uma revista com uma ilustração de capa perpetradora do que se tornaria o medo coletivo daquela época, um holocausto nuclear. Tonaria – se também, um símbolo de incentivo para Moore escrever *Watchmen*,

visto a respectiva posição política a respeito do escalonamento de armas nucleares ainda naquela época, como exposto por Simon Beard:

Dois anos após a sua criação, o Boletim decidiu mudar sua apresentação, deixando de ser um boletim impresso para adotar um formato de revista, a fim de atingir maior quantidade de leitores. Foi nesse ponto que seus responsáveis chamaram a artista Martyl Langsdorf para desenhar um símbolo para a nova capa - e ela produziu o primeiro Relógio do Juízo Final. (BEARD SIMON, 2022, p. 6)

O relógio do juízo final (*Doomsday Clock*) passou a ser transportado como simbologia para *Watchmen* na forma de demonstração material do medo carregado através dos inúmeros objetos materiais ou imateriais, podendo serem eles, palavras, imagens até mesmo nas cores empregadas para na criação do HQ, assim como na formulação de seus personagens.

É notável como a linguística, por meio de seus artífices, passa a se constituir, dentro dos discursos, seja no interior da sociedade ou nos produtos culturais por ela produzido, através dos seus inúmeros discursos ao se adaptarem a um determinado contexto político e social daqueles personagens, bem como a toda uma nova construção artística, pode-se observar isso nas palavras de Gary Millidge:

Muitos dos aspectos visuais de *Watchmen* foram projetados por Dave Gibbons. O inovador logo verticalmente rotacionado é até hoje impactante e fresco. As imagens em close cortadas justas nas capas evocam uma aparência críptica e abstrata, enquanto o interior e a contracapa eram de ponta e como nada visto em quadrinhos até então. (MILLIDGE, 2016, p. 130)

Mesmo após a alçada das novelas gráficas enquanto criadora da nona arte, o meio academicista ainda mostrava de certa forma bastante resistência, visto tanto um elitismo acadêmico, proveniente da grande maioria dos grandes estudiosos da área de mídia de comunicação em massa, como o próprio Adorno, bem como o grupo de estudiosos na qual ele fazia parte, A Escola de Frankfurt.

Isso não se divergia na época no que tangia a área da história devido a interligação direta dela, para com outras áreas. Isso tudo então resultaria na fundação de novos trabalhos acadêmicos como intermédio para se entender aquele contexto social e por consequência, novas fontes históricas a serem estudadas, principalmente como meio de se romper com antigos estigmas.

A partir desse ponto, no caso à década de 1980 as HQ's passaram a deter um forte apelo sociopolítico e histórico em sua constituição, principalmente se relacionando

diretamente ou indiretamente com o contexto histórico da época. De acordo com Carlos André Krakhecke, “Quanto às HQs, em geral pouco valorizadas ou mesmo ignoradas pelos historiadores como fonte histórica, elas estão, de um modo geral, relacionadas com o contexto da época em que são publicadas, pois são produtos de seu tempo” (KRAKHECKE, 2009, p. 13)

Esse sendo um dos frutos do episódio, denominado a Invasão Britânica nos quadrinhos, protagonizado por diversos outros autores além de Alan Moore, tendo na figura de grandes roteiristas como, Neil Gaiman autor de *Sandman*, ou Frank Miller, autor de *Batman: O Cavaleiro Das Trevas*, como rompedores dos heróis clássicos.

A “invasão britânica” contribuiu significativamente para imprimir nos quadrinhos norte-americanos características como uma maior preocupação com técnicas narrativas, enredos mais elaborados – menos preocupados com linearidades, menos maniqueístas –, e a negação e/ou o revisionismo do gênero de super-herói (RODRIGUES, 2011, p. 54)

Com isso podemos perceber que os quadrinhos, ao longo do tempo, foram deixando de lado o estigma infantil, atrelado até a década de 1980. Após este período, os HQ's passam a ter conteúdos voltados para o público adulto, especialmente debatendo temas relacionados a grupos independentes das grandes editoras e vinculados aos movimentos sociais e assim atingir outros públicos.

Dessa maneira, a revista *Watchmen* se tornou a única HQ ganhadora de grandes prêmios anteriormente concedidos apenas a obras literárias, como o Hugo Awards, concedido em 1988, e a premiação da Revista *Time Magazine* que considerou *Watchmen* como uma das 100 maiores obras de romance e literatura inglesa.

Essa vanguarda deu-se devido a construção de uma linguagem formulada por Alan Moore ao se apropriar do conceito de distopia. Antes, presente em obras literárias, popular entre a elite intelectual, Moore rompe esse ciclo, ao introduzir elementos distópico aos quadrinhos, nas recentes narrativas histórias adultas, ilustradas (criadas) por Will Eisner.

Posteriormente é demonstrado a potencialidade desse gênero quadrinístico, ao trazer para si diversas outras categorias linguísticas, detendo enormes influências históricas e constitutivas. Essa capacidade constitutiva fica clara ao observa-se, a influência exercida sobre outras HQ's, principalmente detentoras de personagens heroicos, não ambientada somente no conflito da Guerra Fria.

O roteirista britânico Alan Moore ganha sua extensa fama mundial ao trabalhar para a editora de quadrinhos norte-americana, *Dc Comics* em 1980, apesar do intenso contexto político e social repressivo exercido pelo CCA.

Abordando os conceitos de linguagem na HQ

As diferentes definições das HQ's ao longo do tempo envolvem um conjunto de conceitos amplamente aceitos, pelos artistas envolvidos no campo quadrinista, formado por acadêmicos, ilustradores e roteiristas. As diversas formas que o HQ assume - quadrinhos e *graphic novel* – contribuem para a presença do gênero entre um número maior de consumidores.

Dentre as definições a respeito dos quadrinhos e *graphic novel*, dentro dos meios acadêmicos e literários será a do ilustrador Will Eisner (1997-2005). Como um dos principais expoentes desse universo, o ilustrador Will Eisner definiu as HQ's como um arquétipo pictórico caracterizado pela disposição de figuras sequencialmente, utilizadas como meio para se narrar uma história ou dramatizar uma ideia. (EISNER, 1989).

Essa definição dos quadrinhos levará a um aprofundamento dos estudos sobre essas produções culturais, com isso acarretando uma maior visibilidade e disseminação. Essa propagação abrirá portas para a maior aproximação do modelo quadrinístico para com o literário, passando a reformular o próprio HQ ao longo do tempo dando-lhe, cada vez mais, características diversas.

Um outro traço inovador seria a persistência de Will Eisner em defender a criação de revistas com uma linguagem próxima das obras literárias, vindo a ser denominadas. Por esta razão, estas revistas passaram a receber a denominação de *Graphic Novel* (Novelas Gráficas). A aproximação de estilos, entre HQ's e novelas, permitiu a criação de novos HQ's, cuja narrativa se formula através de diversos fatores, sendo um deles, a obrigatoriedade do selo CCA que permitiu a difusão de conteúdos voltados para o público adulto, como por exemplo, a presença de cenas de violência. A conceituação criada por Will Eisner após o surgimento desse modelo, pautará a definição de novelas gráficas como um estilo narrativo voltado às livrarias, abordando temas não usuais, ambientados em “cortiços” e representando experiências identificáveis para com seus leitores. (KRAKHECKE, 2009, p. 45)

Contudo, não será somente Will Eisner o único conceitualista sobre HQ's ao longo do tempo, esse estilo quadrinístico será abordado por diversos quadrinistas, buscando inovar em seu campo de trabalho. Um dos mais proeminentes foi Scott McCloud (1960-), definindo os quadrinhos em seu livro *Desvendando os Quadrinhos* (1995), como imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada cuja função seria a de transmitir informações, produzindo uma resposta em quem está lendo (McCLOUD, 1995, p. 9).

Essa definição propagada por McCloud aprofunda conceitualmente as definições de quadrinhos de Eisner, a inserindo em um campo bem mais amplo, ao aglutinar o conceito de conjunto de imagens sequenciais com as reflexões: o que é quadrinho e principalmente, desde quando o produzimos. Essa abordagem literária levará McCloud a exemplificar, através da sua conceituação, as origens dos quadrinhos, remetendo a obras produzidas anterior a invenção da arte sequencial dita por Will Eisner e mesmo assim ainda a utilizando. Esse recorte histórico utilizado remete a diversos exemplos dentro da história, um dos mais famosos a Tapeçaria de Bayeux, na qual é retratado, por meio de imagens sequenciais justapostas e pictórico, a batalha de *Hastings*.

“[...], A França produziu um trabalho extraordinário, que foi chamado de *Bayeux Tapestry*. Essa tapeçaria de 70 metros detalha a conquista normanda da Inglaterra, que começou em 1066” (McCLOUD, 1995, p. 12). Essa ligação histórica proposta por Scott McCloud nos revela um aprofundamento referencial e narrativo das HQ's e conseqüentemente também das novelas gráficas utilizadas posteriormente como meio de ligação entre a linguagem histórica e principalmente a linguagem quadrinística.

Por fim, para este Trabalho de Conclusão de Curso irei me apoiar na ideia de Scott McCloud, visto que aprofunda a conceituação propagada por Will Eisner e principalmente pela fonte quadrinística analisada nesse trabalho, *Watchmen*. Nessa novela gráfica há um aproveitamento de todo um referencial histórico para compor um imagético linguístico, exemplificado por meio da conceituação, do filósofo Mikhail Bakhtin e serializada através da ótica psíquica dos diversos personagens dessa obra.

Esse estilo gráfico apresenta elementos tanto dos quadrinhos de Scott McCloud como das obras de Will Eisner. Alan Moore funde esses dois conceitos ao criar uma novela gráfica adulta com arcos complexos, ambientada em um tempo histórico real, regido pela bipolaridade política e econômica, aproximando-se da realidade do leitor à época.

Dessa maneira a constituição através das inúmeras psiques, referenciais históricos, e principalmente, as imagens sequenciais, as quais, a todo instante, dialogam com a realidade do leitor, constituem os elementos fundamentais dessa HQ, a qual aproxima-se das ideias propagados por Scott McCloud.

Neste sentido esta pesquisa objetiva problematizar o modo dá como a HQ de *Watchmen* apresenta à guerra fria, a luz do seu modelo discursivo estabelecendo uma nova compreensão sobre a língua e a história. Analisar historicamente os HQ's, desde a sua compreensão como arte até os anos 1980. Compreender a trajetória de Alan Moore, observando suas influências e seu processo de criação. Analisar como a revista *Watchmen* no período entre 1986 e 1987 apresenta a Guerra Fria por meio de seu discurso e de suas imagens.

CAPÍTULO 1 - A INDÚSTRIA DE QUADRINHOS E O SURGIMENTO DAS NOVELAS GRÁFICAS (1945-1986)

Este primeiro capítulo tem como objetivo analisar a indústria dos quadrinhos após a Segunda Guerra Mundial, enfocando como a novela gráfica *Watchmen*³ apresenta uma crítica ao totalitarismo no contexto dos conflitos ideológicos entre Estados Unidos e União Soviética. Os conflitos entre o macartismo e o comunismo são o pano de fundo da criação da novela gráfica *Watchmen* - publicado pela *Dc Comics*⁴ - em que é possível perceber uma forte crítica ao fascismo. Neste sentido, será utilizada a pesquisa bibliográfica com vistas a explicar o contexto em que a indústria de quadrinhos se modifica e passa a tratar de questões políticas. Para tanto serão utilizados os seguintes autores: Carlos André Krakhecke (2009), Paulo Fagundes Visentine (2017), Osvaldo Coggiola (1985).

1.1- A Guerra Fria e o mercado editorial de quadrinhos: antecedentes

Em 1929, a quebra da bolsa de valores de Nova York provocou uma das maiores crises no capitalismo. Os anos que se seguiram são marcados também por alterações no mercado editorial, também em função da crise econômica. Os jornais e os quadrinhos foram separados e como consequência os preços de ambos caíram. Com isto os quadrinhos se tornaram publicações extremamente baratas e acessíveis ao público. Uma das consequências da forte recessão dos anos 1930 foi a utilização da mão de obra infantil nas fábricas: como o salário infantil era bem menor, os industriais passaram a substituir trabalhadores adultos por crianças e jovens. A Segunda Guerra Mundial também provocou alterações no mercado de trabalho e o operariado passou a contar com maior participação feminina e infantil. Por outro lado, crianças e jovens passaram a ter alguma renda que lhes permitia adquirir as revistas. As crianças e jovens compunham na

³ *Watchmen* é uma série limitada de história em quadrinhos ou banda desenhada escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons, publicada originalmente em doze edições mensais pela editora estadunidense *DC Comics* entre 1986 e 1987 (ASSIS ÉRICO, 2019).

⁴ A *National Periodical Publication* foi criada na década de 1930 por Wheeler-Nicholson e Jack S. Liebowitz. Esta editora adquiriu sucesso graças a publicação do HQ do primeiro super-heróis a protagonizar as páginas das revistas. Após os eventos da Segunda Guerra, especialmente com o macartismo e o Comic Code Authority, as editoras passaram a ser censuradas. Quadrinhos, cenas e personagens considerados “obscenos” deram lugar a novos selos, a exemplo do *Detective Comics*. Como resultado desta virada conservadora nasceria o personagem mais rentável até os dias atuais para a *DC Comics*: o Batman (PIMENTA RAFAEL, 2022).

época, parte do corpo de trabalhado das fábricas, como forma de complementação de renda das famílias pobres residentes que passaram a ocupar bairros que ficaram conhecidos como *Hooverilles*⁵. Com isso as HQ's detiveram um forte crescimento de vendas durante os anos 1930 até o término da Segunda Guerra, visto na maioria das vezes como únicos meios acesso ao entretenimento para o público infante-juvenil. Esse período ficou conhecido como a Era de Ouro dos quadrinhos.

Além do conflito militar, o período entre os anos 1930 e 1950 também foi marcado pela ascensão de uma indústria cultural ⁶que teve papel extremamente importante na propagação de ideias políticas. As revistas em quadrinhos produzidas nos Estados Unidos passaram a difundir o liberalismo norte-americano e a promover o *American Way of Life*⁷ através do uso dos heróis nas HQ's.

Os melhores exemplos da propaganda patriótica e dos valores culturais norte-americanos são os dois principais personagens criados pela indústria de HQ's: o Superman⁸ (1938) e o Capitão América (1941). Estes super-heróis norte-americanos incorporavam um conjunto de valores como, o apego a pátria e principalmente, o apreço pelo modelo liberal capitalista norte americano, sendo ambos amplamente reproduzidos e difundidos de forma lúdica entre os jovens. A narrativa dos HQ's continha um discurso

⁵ Com o agravamento da crise econômica de 1929 se multiplicaram as *Hooverilles*, vilas de moradores pobres nas cidades da costa oeste dos EUA. As *Hooverilles* eram uma referência crítica e irônica ao presidente da época *Herbert Hoover* (KARNAL et al., 2007, p. 208)

⁶ A indústria cultural descrita por Adorno e Horkheimer tem um papel fundamental na difusão dos HQ's enquanto produto de uma indústria na qual ambos os sociólogos criticavam pela falta de criticidade presente em seus enredos, assim somente pautando assuntos de forma superficial e claramente política, trazendo HQ's com críticas claras ao totalitarismo hitlerista, como forma de apoio aos EUA. Isso ocorre até a chegada da Guerra Fria e conseqüentemente de inúmeros outros fatores que farão as HQ's ganharem outros modelos de enredos como por exemplo, o modelo das Novelas Gráficas.

⁷ O *American Way* ou *American Way of Life* (*American Way Of Life*) é a expressão aplicada a um estilo de vida que funcionaria como referência de autoimagem para a maioria dos habitantes dos Estados Unidos da América. Ao mesmo tempo era utilizada como forma sobrepujar a cultura soviética durante a Guerra Fria (AFONSO, 2015, p. 240)

⁸ *Superman* ou Super-Homem é um super-herói fictício de história em quadrinhos americanas publicado na década de 1930 por dois irmãos judeus *Jerry Siegel e Joe Shuster* na revista *Action Comics* como forma de representatividade de um símbolo de superação da quebra da bolsa de valores chegando a reerguer a indústria de quadrinhos ao ponto de conseguir a façanha de vender mais de 1 milhão de unidades, ao mesmo tempo *Superman* é transformado no principal símbolo de sua época chegando a tornar-se uma representatividade nacional para os EUA, utilizado como propaganda de guerra durante os anos finais e sendo a primeira de todas as revistas de ficção científica a ser criada, motivando mais tarde outras histórias principalmente durante a Guerra Fria em que ocorreria a corrida espacial com o lançamento de do satélite soviético *Sputnik 1* (ACIOLI; SILVA, 2020, p. 2).

que visava combater o fascismo e defender os valores do liberalismo norte-americano entre os leitores. A difusão de figuras heroicas entre os anos 1930 e 1940, a exemplo do

Figura 1- Primeira revista em quadrinho do personagem Capitão América, publicada em 1941, Autores: Joe Simon e Jack Kirby



Fonte: Página da Web⁹

Superman e Capitão América, colaborou na difusão do nacionalismo norte-americano. O alistamento militar dos jovens, a oposição ao comunismo e ao fascismo eram estimulados através da indústria cultural e guerra ideológica que se travou naquele momento

A aliança entre Estados Unidos e União Soviética teve um único objetivo: a derrota do nazismo. Após o término do conflito e a vitória sobre a Alemanha estas duas potências militares pretendiam consolidaram a hegemonia sobre o mundo. Este foi o

⁹ Disponível em: <<https://www.claquetevirtual.com.br/post/178519120153/a-capa-mais-famosa-do-capit%C3%A3o-am%C3%A9rica-foi>> Acessado 16/12/2022

motivo do conflito que se iniciou a partir de então. Dentre outras questões, as potências militares colocaram em pauta a necessidade de reparação para os terríveis crimes contra a humanidade cometidos pela Alemanha. A partir de então começam a ser realizadas conferências reunindo diversos países. A primeira conferência aconteceu em Yalta, na Itália, onde se debateu a divisão dos territórios antes ocupados pela Alemanha, e as compensações territoriais para os países afetados diretamente pela guerra.

Um dos principais pontos de discussão foi a reivindicação da União Soviética de uma compensação por sua participação no conflito. Thaís Mantovani recorda que durante a Segunda Guerra “a União Soviética perdeu cerca de vinte milhões de vidas humanas, teve suas forças armadas reduzidas em 75%, e seus campos e cidades altamente destruídos” (MANTOVANI, 2003). A pretensão da União Soviética era continuar sua influência geopolítica nas regiões da Polônia, Hungria, Tchecoslováquia, Romênia e Bulgária, já adquiridas em Yalta e contestada pelos EUA, em Potsdam 1945. A intenção soviética era anexar a região dos Balcãs, porém os EUA não aceitaram a anexação deste território. Este foi o principal atrito político para o estopim da Guerra Fria.

No âmbito militar, a demonstração de força pelos Estados Unidos com o uso da bomba atômica sobre as cidades de Hiroshima e Nagasaki passou a fomentar uma corrida em busca de novas formas de se fazer guerra. Ainda em 1949 a URSS conseguiu desenvolver uma arma atômica de magnitude semelhante àquela utilizada pelos norte-americanos. Com isto as ameaças de utilização de bombas atômicas inauguraram a corrida armamentista que desencadeou a Guerra Fria, ao mesmo tempo em que a humanidade passou a conviver com o medo de uma nova guerra e destruição da humanidade por uma nova guerra, esta de nuclear.

Os 45 anos que vão do lançamento das bombas atômicas até o fim da União Soviética não formam um período homogêneo na história do mundo. Como veremos nos capítulos seguintes, o mundo passa a se dividir em duas metades, tendo como divisor de águas o início da década de 1970 [...]. Apesar disso, a história desse período foi reunida sob um padrão único pela situação internacional peculiar que o dominou até a queda da URSS: o constante confronto das duas superpotências que emergiram da Segunda Guerra Mundial na chamada “Guerra Fria” (HOBSBAWM, 1995).

Durante o ano de 1945, após a realização das duas principais conferências A Conferência de Potsdam e a Conferência de Yalta ambas consolidam as rivalidades políticas, ideológicas e militares ao estabelecer fronteiras, com base nos modelos,

capitalista e socialista na recém dominada Alemanha, dando origem a Guerra Fria, com isso, os EUA sentem-se pressionados a criarem um plano que objetivava a reestruturação aos países mais afetados pela Segunda Guerra, para assim criar uma maior aceitação ao modelo liberal capitalista norte-americano. Os EUA temiam a difusão do modelo soviético nos países mais empobrecidos pela Segunda Guerra e, por outro lado, barrar o expansionismo crescente da propaganda ideológica da URSS. Estes foram os motivos da criação do Plano Marshall, (utilizado para financiar a reestruturação de países destruídos evitando a dominação do socialismo soviético no Ocidente). Para contrapor a ofensiva norte-americana foi criado o *Cominform* (Escritório de Informação dos Partidos Comunistas e Operários), com objetivo de manter a parte da Europa Oriental unificada em um único bloco socialista alinhado aos ideais Stalinistas, propagados pela URSS.

1.2. As revoluções chinesas e a ruptura sino-soviética

Com a criação do “Cominform”¹⁰ e a rivalidade entre as principais potências militares e econômicas se acirrando cada vez mais, o cenário mundial tornou-se ainda mais agitado sob inúmeros acontecimentos, dentre eles, a revolução chinesa, a revolução cubana, a guerra das Coreias e a guerra do Vietnã. Todos esses conflitos são responsáveis por eventos importantes no cenário mundial ao ponto de provocarem reverberações ainda hoje.

No caso da Revolução Chinesa (1949), sua reverberação política teve precedentes anteriores ao advento da Segunda Guerra, quando a China, ainda no século XIX, encontrava-se inserida no modelo imperial familiar de governabilidade. Dentre os principais mandatários desse período destaca-se a Dinastia *Manchou*, a principal de todas as dinastias, destituída no processo de expansão imperialista britânico. A coroa britânica, enxergando na China um vantajoso entreposto, forçou a abertura do comércio sino-asiático através de uma aliança para com a família *Quing*, acarretando revoltas da população: Revolução Taiping e a Revolução dos Boxers. Devido a estas revoluções foram criados os dois únicos e principais partidos políticos – o Partido Comunista Chinês

¹⁰ O “Cominform” foi uma forma de resposta da União Soviética ao Plano Marshall (1945), enquanto política de ajuda a Europa promovida pelos EUA após a Segunda Guerra, tinha como cerne reunir os países eurocêntricos que compunham o bloco comunista soviético. (HOBSBAWM, 1995, p.235)

(liderado por Mao Tsé-Tung) e o Partido Republicano (liderado por Chiang Kai-Shek) responsáveis por protagonizar, em 1949, a Revolução Chinesa.

A revolução *Taiping* ocorreu como fruto do descontentamento popular com a dinastia *Manchu*, considerada pelo historiador Osvaldo Coggiola como “o maior levantamento de massas durante o século XIX” (COGGIOLA, 1985). Esta revolução foi protagonizada pelos camponeses, posto que naquele momento a China era uma sociedade predominantemente agrária. A dinastia monárquica chinesa era detentora do mais vasto domínio territorial desde o século XVIII, possuindo vastas regiões da Mongólia. O empobrecimento da população camponesa e a dependência do governo chinês ao império britânico criou as condições para o declínio da China, como demonstra Pedro Simão Rocha (SOBRAL 2018, p. 25). Em síntese, entre os fatores facilitadores da rebelião no século XIX contam-se: o declínio dinástico, a corrupção, a depressão econômica, a pressão demográfica e a consequente insuficiência alimentos, a derrota e humilhação perante potências estrangeiras e o ressentimento étnico perante os governantes manchus.

Com a submissão da dinastia *manchou* às potências estrangeiras, não demorou muito para o império britânico se impor através da colonização e exportação de produtos industrializados fabricados na Inglaterra. A relação comercial imposta pela Inglaterra trouxe diversas consequências nefastas para a nação chinesa, dentre as quais a intensificação da abertura forçada do mercado interno chinês para o comércio mundial acarretando uma guerra entre o império britânico e a China agrária. Por conta das condições comerciais impostas, enquanto colonizada, a China via-se em meio a uma imposição do consumo de ópio, obrigando os chineses a se tornarem consumidores desta substância (fabricada na Companhia das Índias Orientais) e de produtos industrializados. Nesse contexto os colonizadores mantinham com punho de ferro o controle de importantes áreas estratégicas, a fim de facilitar a extração e a venda da matéria prima para produção do ópio (espécies de papoulas soníferas).

Os ingleses fomentaram o contrabando do ópio produzido na Índia para a China. Uma vez criado o “mercado de consumo” em razão da dependência química de boa parte da população, os ingleses reclamaram o direito de vendê-lo livremente em todo o território chinês (contrariando o governo chinês que havia proibido seu consumo). Frente à negativa do governo, ocorre a invasão do território chinês. Nas Guerras do Ópio – conflito que se estendeu entre 1840 e 1860 -, a Inglaterra exerceu cruelmente sua superioridade militar, assassinando milhares de chineses, saqueando suas cidades e suas

riquezas, “(...) e, sobretudo, impondo tratados ultravantajosos para a Inglaterra após cada vitória” (COGGIOLA, 1985, p. 14). A Inglaterra, vencedora do conflito, cada vez mais ganha força através da dominação de nações com intenso potencial econômico, passando a criar outros pontos estratégicos e comerciais. Ao mesmo tempo abriu caminho para outras nações imperialistas como Japão, França e Alemanha, acarretando a criação de mais zonas de dominação comercial, e impedindo, posteriormente, o surgimento de revoltas populares contra esse modelo.

Esse modelo de domínio foi responsável por tornar a China uma semicolônia, principalmente após a Revolta dos Boxers, um dos frutos da revolta de Taiping. A diferença entre esses dois levantes foi o escopo populacional que compunha cada uma. Enquanto a revolta dos Boxers tinha como foco a população recém urbanizada das cidades Chinesa - em menor número, se comparada a população do campo - em contrapartida a população campesina era alvo da revolta de *Taiping*. A revolta dos *Boxers* trouxe consigo um dos principais tópicos que viriam a nortear outras divergências a surgirem, levando ao fim do modelo monárquico para China.

A revolta dos *Boxers* ganhou essa alcunha pejorativamente pela Grã-Bretanha por deter uma imagem discriminatória sobre o Oriente com relação a arte marcial milenar chinesa denominada *Kung Fu*, utilizada na China enquanto método de insurreição contra desmandos monárquicos. O *Kung Fu* foi utilizado pelos chineses na guerra contra o imperialismo britânico, especialmente por membro de entidades secretas, como a Sociedade dos Punhos Harmoniosos. Como afirma o historiador Daniel Araújo, “a Revolta dos *Boxers* é a primeira insurreição camponesa dirigida contra as potências imperialistas. Pode ser vista como precursora da luta da libertação nacional iniciada em 1937 contra a invasão Japonesa” (REIS FILHO, 1981, p.36):

Figura 2- Fuzileiros navais norte-americanos combatendo os Boxers na China.



Fonte: Documento da Web¹¹

1.3. *Kuomintang* (KMT) X Partido Comunista Chinês (PCC)

Após a Revolta dos *Boxers* a sociedade chinesa vai cada vez mais se estratificando, apesar de conservar uma camada popular agrária de subsistência em sua base. Ao mesmo tempo essa estratificação cria uma burguesia donatária de grandes lotes de terra causadas pela tomada pós-colonização. A tomada desses enormes lotes de terra irá tornar a especulação imobiliária uma prática cada vez mais crescente e incentivada pela presença das potências imperialistas colonizadoras naquela região. Todo esse cenário consolida o ambiente político para o surgimento dos movimentos nacionalistas, posteriormente comunistas, levando ao surgimento do primeiro partido, o *Kuomintang*. Essas vertentes nacionalistas, anti-imperialistas e anti-monarquistas da China se comungarão na figura do médico *Sun Yat-Sem* e de seu partido o *Kuomintang* ou (KMT). Ambos se tornaram responsáveis por acabar com a última dinastia monárquica da China: a linhagem dos *Quing* ou a dinastia *manchou*, em 1911.

A criação do primeiro partido político chinês, o *Kuomintang* (KMT), assim como a influência política indireta da Europa, por meio da colonização, tornam-se responsáveis pelo ingresso da China em um modelo republicano de governabilidade, ao

¹¹ Foto: John Clymer, 2019. <<https://www.em.com.br/app/noticia/educacao/enem/2019/10/01/noticia-especial-enem,1089336/70-anos-da-revolucao-que-tornou-a-china-em-uma-potencia-economica.shtml>> Acessado: 17/12/2022

mesmo tempo inserindo-a em uma crise econômica sem precedentes após a criação da instituição republicana chinesa. Essa instituição mantém uma política de conciliação com as bases burguesas donatárias de terras que se enriqueceram com a colonização, sendo esse o principal motivo da crise econômica após a consolidação do modelo republicano pelo partido de *Sun Yat-Sem*. A atuação do KMT, como mostra Oswaldo Coggiola, foi marcada pela “(...) tentativa de inserir um modelo republicano mantendo as bases do antigo modelo de gerência, como a intensa concentração de terra e principalmente de riqueza” (COGGIOLA, 1985, p.).

No início do século XIX, após o KMT conseguiu dar fim à monarquia e tomar o poder da China, iniciou uma perseguição avassaladora ao Partido Comunista Chinês (PCC). Esse acossamento foi liderado pelo sucessor político de *Sun Yat-Sen*, o general *Chiang Kai-Shek*, devido ao medo que *Kai-Shek* sentia do apoio popular ao Partido Comunista, obrigando o PCC a isolar-se nos extremos rurais do continente Chinês. Este isolamento contribuiu para formar as bases vermelhas entre o campesinato. Essa perseguição vai entrar em um armistício quando ambos - o PCC e o KMT - tentarão expulsar a última das potências imperialistas que ainda ameaçavam o território chinês: o Japão.

Com a vitória da China sobre o Japão e passada a Segunda Grande Guerra em 1945, *Chiang Kai-Shek* retoma a perseguição ao PCC, ignorando os problemas econômicos chineses, acabando por desencadear a guerra civil contra o Kuomintang. Contudo, isso levou a criação do primeiro atrito entre URSS e China, posteriormente desencadeando a ruptura sino-soviética em razão da China não terem sido beneficiada com qualquer auxílio russo durante o conflito entre o Exército de Libertação Nacional (EPL) e o KMT. Formado de camponeses e operários, o Exército de Libertação Nacional (EPL) se juntaria a causa do PCC, passando então a formar uma milícia própria e levando a lutar contra o exército do KMT, como explica Coggiola, “nunca os guerrilheiros chineses, durante sua longa provação foram beneficiados com qualquer auxílio russo. Sentiam profundo ressentimento, mas sorriam e escondiam a decepção. Desde a guerra Stalin lhes dera nova e amarga indignação” (COGGIOLA, 1985, p.38).

Em 1949, com a derrocada do KMT foi criada a República Popular da China (RPC) pelo Partido Comunista Chinês. Com a adesão da China ao comunismo ocorre a fuga da alta burguesia e principalmente dos remanescentes do KMT para Taiwan. Entre

esses fugitivos estava *Chinang Kai-Shek* e grande parte de seu corpo de apoiadores sobreviventes da antiga burguesia.

Após a morte de Stalin (1953), as relações entre China e URSS se deterioraram, especialmente após a ascensão de Nikita Khrushchov ao comando do Partido Comunista da União Soviética (PCUS). Os anos iniciais de relação entre URSS e China, durante a nova gestão do PCUS, foram de intensa amistosidade e trocas de tecnologia, principalmente devido ao já rompimento da Iugoslávia, tendo acontecido devido a tentativa do governante Tito de tentar criar um bloco comunista próprio focado nos países balcãs. Isso passou a desagradar a URSS visto a possibilidade de Tito querer abarcar parte da Grécia, o que poderia resultar em um conflito contra o bloco capitalista apoiado pelos EUA. Com o fim da Segunda Guerra tudo isso acabou por culminar na expulsão da Iugoslávia do PCUS e colocando um medo demasiadamente grande por parte de Khrushchov, em relação à China tomar o mesmo caminho e acabar por se dissuadir do PCUS em meio a Guerra Fria. A posição de Khrushchov em relação à China também estava em consonância com o modo como o líder soviético passou a instituir sua nova política externa. Tendo em vista o rompimento da Iugoslávia com o bloco comunista, ao buscar a estabilização das relações bilaterais do país, Khrushchov tentou impedir que qualquer outro cenário semelhante ocorresse novamente (GOULART; SILVA, 2017).

O rompimento entre China e URSS foi anunciado em um discurso de Nikita Khrushchev durante o XX congresso do partido comunista, em 1956. Neste evento Nikita Khrushchev apresenta a virada política da URSS, marcada por uma orientação anti-stalinista. A crítica de Nikita Khrushchev a Stálin levou Mao Tsé-Tung a rever sua aliança com a URSS, devido a orientação stalinista do Partido Comunista Chinês. Na visão de Mao Tsé-Tung, o anti-stalinismo significava a possibilidade de uma abertura comercial da URSS com as potências ocidentais capitalistas, as mesmas haviam colonizado a Chinesa durante muitos anos.

Figura 3- XX Congresso do Partido Comunista Soviético (PCUS)



Fonte: Documento da Web¹²

Outro motivo que impulsionou o rompimento sino-soviético foi o crescimento da crítica ao comunismo nos países de dominância soviética, como a Polônia. Em 1956, “Moscou informou a Pequim sobre sua intenção de intervenção militar o que gerou todo o descontentamento devido a defesa por parte da China sobre a autonomia polonesa” (GOULART; SILVA, 2017, p. 65). A última e principal desavença foi o desacordo sobre a proposta política chinesa, denominada como “O Grande Salto Adiante”. Essa política consistia no rápido desenvolvimento industrial da China dentro de um período de 10 anos, mobilizando grande parte do campesinato chinês para trabalhos abusivos em fábricas. Esse regime de trabalho causou com um número incontável de mortes, devido pelo regime extenuante de servidão e/ou pela fome decorrente devido à falta de mão de obra na produção de alimentos. O Grande Salto Adiante não acarretou consequências apenas em dentro das fronteiras chinesas, mas também no posicionamento internacional que Mao Tsé-Tung começou a tomar a partir de então. Primeiro, o discurso inicial proferido pelos chineses era de que apenas eles estavam realmente engajados na construção do comunismo e que apenas eles eram comunistas de verdade (GOULART; SILVA, 2017). Além disto, os chineses consideram que a URSS pretendia interferir na

¹² Discurso de Nikita Kruschov no XX Congresso do Partido Comunista Soviético (PCUS), por causa dele haverá o rompimento de diversos aliados, dentre eles a China e a Iugoslávia. Fonte: Memorial da Democracia, Disponível em: < <http://memorialdademocracia.com.br/card/krushev-denuncia-crimes-de-stalin>>, Acessado em, 17/12/2022

política interna do PCC. Mao Tsé-Tung considerava que a China passaria a interpretar o verdadeiro comunismo, ou seja, a política econômica de matriz stalinista.

As desavenças resultaram no rompimento entre China e URSS. Cada vez mais o PCC procurava expandir sua área de influência. Esta nova orientação expansionista da China provocou o conflito interno na Coreia, resultando na separação e criação de duas repúblicas distintas.

1.4. O primeiro conflito da guerra fria: a Guerra das Coreias

Para entendermos o primeiro de todos os conflitos derivados da Guerra Fria - a Guerra das Coreias - teremos que entender como se deu o processo e as consequências dessa cisão.

O conflito político que gerou a Guerra das Coreias teve início com o fim do imperialismo japonês durante o século XIX. A China queria influenciar a formação de resistências anticolonialistas na zona rural, num movimento de orientação claramente marxista. A revolta dos chineses contra o Japão se intensifica em razão das restrições japonesas à exportação de arroz para a Coreia cuja população dependia do consumo deste alimento. Para ilustrar essa situação cabe lembrar que, graças à modernização promovida pelos japoneses, a produção de arroz norte-coreano aumentou em quase 40% entre 1912 e 1936 porém, no mesmo período, a quantidade de arroz consumida por coreanos diminuiu consideravelmente, de cerca de 70% para cerca de 40% (PEREIRA; MELCHIONNA, 2017).

Essa configuração social, promovida pelo colonialismo nipônico trouxe para as suas colônias, principalmente para a China e Coreia, uma rápida industrialização e conseqüentemente uma urbanização acelerada, propiciando melhores agrupamentos urbanos e por conseqüência a formação de movimentos sociais na Coreia. Esses agrupamentos de movimentos sociais se distinguiram, basicamente, por seu modo de pensar, levando ambos os lados desses movimentos a concordarem na defesa de sua libertação frente ao imperialismo japonês, contudo diferenciando-se quanto ao modo de libertação desse imperialismo. Essa clivagem de pensamento trouxe à Coreia duas vias de movimentos que se pautaria nos modelos de independência nacional mais aceitos pela

população coreana. Foram eles: o movimento liberal nacionalista e o movimento socialista. O primeiro, de acordo “(...) apoia-se no discurso proferido de autodeterminação dos povos do presidente norte-americano Woodrow Wilson, o que levou a eles terem uma base muito reduzidas de apoiadores, principalmente devido também ao não apoio dos EUA ao movimento” (PEREIRA; MELCHIONNA, 2017, p.33). A segunda vertente, adepta ao movimento socialista, não somente queria a independência coreana, como também a promoção de uma guerra civil contra os japoneses como forma de retomada de seu território, ato apoiado pela maioria populacional coreana, devido à intensa perseguição e marginalização promovida sobre a parte norte. Este aspecto facilitou a entrada de ideais socialistas por parte das antigas alianças, o que acabaria por recrutar os mais preparados profissionais para a luta contra o imperialismo nipônico.

Em última instância, por conta de sua própria disciplina, da desintegração dos demais grupos nacionalistas e da influência do Partido Comunista da China (PCC) e da URSS, foram os comunistas que lograram orientar o movimento de resistência coreano. Eles estabeleceram um núcleo profundo de influência comunista sobre o povo, sobretudo estudantes e camponeses (PEREIRA; MELCHIONNA, 2017). Com isso o modelo socialista vai se tornou a principal referência política entre os dois adotados na Coreia, como meio de libertação do colonialismo japonês, ao mesmo tempo tornando-se promovedor do primeiro conflito da Guerra Fria, diferenciando-se dessa vez pelo claro apoio dado pelos EUA; assim como à URSS seria o apoio para com a parte norte-coreana liderada por Kim Il Sung, principal líder do movimento socialista na Coreia.

Com a chegada da década de 1950 e a Coreia dividida, surge o berço de uma ditadura de ambos os lados, liderados por líderes com histórias distintas, assim como ideologias. A parte norte-coreana estava centrada na figura de Kim Il-Sung, avô do atual líder Kim Jong-Un, responsável direto da criação do Partido dos Trabalhadores da Coreia (PTC). Esse líder foi respaldado pelo Exército Popular da Coreia (EPC), formado inteiramente pela massa camponesa coreana. Esse partido promoveu importantes reformas de cunho estrutural, angariando apoio da maior parcela populacional norte-coreana, localizada nos territórios agrários. Dentre as principais reformas destaca-se a reforma agrária, ocorrida em 1946, “cujo objetivo se caracterizava na destruição do poder da elite agrária (*Yangban*), ao comando de *Kim Il-Sung*” (PEREIRA; MELCHIONNA, 2017, p. 51.)

No início das 1950, as duas Coreias deram o início a guerra tendo como estopim, uma série de fatos de acordo com a historiografia. Dessa forma, diversos motivos levaram ao início da Guerra das Coreias. Autores como Cumings (2004), French (2005) e Lee (1996) alegam que a Guerra das Coreias teria se originado de causas múltiplas, com responsabilidades imputáveis a todos os atores envolvidos, não apenas os internos, mas também os externos, como os EUA e a URSS. Todavia, nenhuma das duas superpotências tinha interesse prévio de entrar em conflito direto (PEREIRA; MELCHIONNA, 2017).

A Guerra das Coreias passa a se desenrolar tanto nos campos armados da fronteira entre territorial, como no campo político, à medida que ambas passam a se provocar simultaneamente enquanto requisitavam ajuda das potências aliadas. Por causa de seus respectivos líderes, *Kim Il-Sung* e *Syngman Rhee*, ambas se recusavam a apoiar qualquer conflito armado. De acordo com Danielvicz Pereira e Hoppen Melchionna “a URSS recusava-se a apoiar qualquer agressão por parte norte coreana caso não houvesse agressão inimiga, o que levou o líder norte-coreano a pedir apoio à China e essa, conseqüentemente, a Moscou o que acabou por fornecer armas” (PEREIRA; MELCHIONNA, 2017, p. 57). Por sua vez, para o líder *Syngman Rhee* “precisava de que houvesse um conflito armado para solidificar sua situação interna, visto a derrota de seu partido nas eleições realizadas semanas antes do início da guerra, quanto externas, visto o não apoio dos EUA antes do começo do conflito” (PEREIRA; MELCHIONNA, 2017, p. 57-58).

Ao final do conflito em 1953 foi assinado um armistício prevendo o recuo das tropas de ambos os lados por pelo menos 2 quilômetros da fronteira e a criação de uma zona desmilitarizada (DMZ). A criação da fronteira e o reconhecimento da existência de suas Coreias distintas não encerrou tensões naquela localidade, mas somente retrocedeu a situação anterior a Segunda Guerra. (PEREIRA; MELCHIONNA, 2017)

1.5. A Guerra do Vietnã

O maior e mais conhecido conflito da Guerra Fria teve seu início como um último fruto da descolonização francesa dos antigos domínios chineses, durante o século XIX e XX, tendo ela dominado a região que compreende a Indochina, composta por países como o próprio Vietnã, Camboja e Laos. Essas eram áreas asiáticas dominadas

pelo colonialismo francês e japonês. Ao final da Segunda Guerra ambos caíram por terra devido tanto ao enfraquecimento do antigo modelo, como pela árdua resistência desses povos.

Durante o início século XIX a região da Indochina passa a ser palco de uma disputa colonialista entre franceses, japoneses e a própria população da indochina, organizada através do Partido Comunista da Indochina (PCI). É nele que o principal líder do Vietnã surgira com o primeiro nome de *Ngyen Sinh Cung*, posteriormente tornando-se *Ngyen Ai Quoc*, passando a ser conhecido durante toda a guerra do Vietnã como *Ho Chi Minh*.

O império japonês, com seu modelo imperialista, foi expulso da Indochina ao final da segunda metade do século XX conjuntamente com o término da Segunda Guerra Mundial, quando o Japão perde suas principais bases estratégicas, acabando por favorecer a criação de movimentos armados de independência contra o império nipônico, devido ao claro enfraquecimento ao término da Segunda Guerra. Em 15 de maio de 1960 foi criado o Exército de Libertação do Vietnã, resultado da fusão de todos os grupos de guerrilha e milícias de autodefesa. Desencadeia-se a tática de insurreições locais, como meio de organizar a insurreição geral. Ampliam-se as zonas libertadas, e nelas organizam-se os comitês populares revolucionários, bases da futura administração popular (VISENTINI, 2019).

Com a chegada da segunda metade do século XX os antigos modelos imperialista e colonialista passam a dar lugar ao “neocolonialismo, cuja caracterização se dava pela conservação dos interesses daqueles países colonizadores, adaptando-se aos crescentes movimentos de independência daquela época” (VISENTINI, 2019, p. 39). O principal a abandonar a política imperialista a Grã-Bretanha; por outro lado, a França continuou sua política imperialista na África e na Indochina. A França, querendo a todo custo retomar seus antigos domínios nos territórios da Indochina, passou a encontrar árdua resistência em movimentos de libertação formados anteriormente durante a dominação nipônica, principalmente aqueles centrados no norte do Vietnã. Iniciou-se assim a primeira guerra da Indochina contra a colonização francesa.

A primeira guerra da Indochina contra o colonialismo francês teve grande repercussão, visto a intensa resistência propagada por grupos armados adotando táticas de guerrilha extremamente extenuantes para os exércitos franceses. Os soldados chegaram a vencer os franceses através da pura persistência e principalmente

aproveitando-se do desconhecimento dos franceses do território da Indochina. Com a derrota do exército francês após a primeira guerra da Indochina é assinado por todos os países envolvidos no cenário político da Guerra Fria o acordo de Genebra, em 1954, como forma de proteção aos países vítimas dos dois principais conflitos inseridos naquela época, estabelecendo uma divisão interna entre os principais afetados por aquelas conflagrações. Contudo os EUA se recusaram a subscrever o armistício, devido a rivalidade política propagada pela Guerra Fria, decidindo a não participar do acordo, bem como não aceitar a divisão territorial estabelecida na Indochina. Ficou estabelecido o cessar-fogo e a divisão temporária do Vietnã (paralelo 17).

Figura 4- Conferência de Genebra, 1954.



Fonte: Documento da Web¹³

O cumprimento do cessar-fogo teria supervisão internacional do Canadá, da Índia e da Polônia. O Viet Minh deveria reagrupar-se ao norte da linha divisória e as forças francesas e de Bao Dai ao sul, em um prazo de noventa dias. Os civis teriam dois anos para mudar-se para o lado de sua preferência. Os prisioneiros de ambos os lados seriam libertados. Em julho de 1956, deveriam realizar-se eleições gerais e livres para a

¹³ Conferência de Genebra ocorrida em 1954, com intuito de discutir a Guerra da Indochina principalmente, a parcela vietnamita que ainda se encontrava em guerra com a França. Fonte: Revista Intertelas. Disponível em: <<https://revistaintertelas.com/2019/03/13/le-duc-tho-premio-nobel-e-um-diplomata-revolucionario-em-favor-da-causa-vietnamita/>>

escolha de um novo governo para o Vietnã unificado. O Laos e o Camboja tornaram-se reinos plenamente independentes e tiveram reconhecida sua neutralidade (VISENTINI, 2019). Essa divisão não foi tolerada pelos EUA visto que o sul do Vietnã passou a ter no governo ditador e fantoche da potência capitalista. Esse governo visa impedir que nas eleições diretas, previstas para pela obrigatoriedade do Acordo de Genebra. Essa manipulação americana deve-se ao fato de Ho Chi Minh seria o provável eleito, visto a popularidade de sua figura, enquanto principal agente libertador das amarras coloniais francesas, durante a Primeira Guerra da Indochina.

Com esse governo fantoche no sul do Vietnã, colocado pelos EUA após a Conferência de Genebra, a figura de Ngo Dinh Diem passa a se projetar enquanto principal ditador do sul do Vietnã apoiado pelos EUA. Simultaneamente o estado sul-vietnamita é aparelhado de modo a excluir qualquer participação popular dentro do governo, sufocando armamentistamente qualquer movimento contrário ao governo de Diem, principalmente os favoráveis a um governo constituinte. Esse sufocamento irá realçar ainda mais a figura de Ho Chi Minh que se colocará no comando da Frente de Libertação Nacional ou FNL, tornando-se protagonista de um dos maiores conflitos da Guerra Fria: a Guerra do Vietnã. Os EUA irão protagonizá-la financiando exércitos que combaterão a FNL, nas densas florestas do Vietnã e na promulgação do discurso da rápida vitória frente a um país extremamente subdesenvolvido economicamente e militarmente. Esse pensamento acarretou um treinamento insipiente para parte dos jovens soldados norte-americanos para combater a guerrilha vietnamita nos ambientes geograficamente cobertos por selva. A falta de treinamento para lidar com a guerra ao estilo de guerrilha, deflagrada pela FNL no norte do Vietnã, e principalmente a política de obrigatoriedade de alistamento militar levará inúmeros jovens norte-americanos a participarem da Guerra do Vietnã. A promessa era que o conflito seria rápido, com uma vitória esmagadora do exército norte-americano, visto a superioridade econômica, militar, tecnológica dos EUA e principalmente sua experiência vitoriosa durante a Segunda Guerra Mundial.

A Guerra do Vitnã se desenrolou de forma inesperada para o exército dos EUA. A tática de guerrilha da FNL surpreendeu os soldados norte-americanos. O conhecimento do território por parte da FNL, as baixas no exército dos EUA, o desgaste psicológico levou inúmeros soldados despreparados a desistirem ou serem fatalmente atingidos por *booby traps* (armadilhas para bobos). Na verdade, a estratégia baseava-se no desgaste psicológico das tropas do adversário: a Infantaria norte-americana já havia

mostrado suas limitações na Segunda Guerra Mundial. A longa “guerra suja” destruiria o moral e a combatividade do Exército norte-americano. (VISENTINI, 2019). Contudo, não iria ser somente por causas puramente militares o término da Guerra do Vietnã. Inúmeros outros motivos políticos irão tornar-se causadores desse término, dentre eles o intenso custo causado pela própria guerra. A previsão de vitória rápida, tornou-se uma longa guerrilha, igualmente extenuante para a economia norte-americana. Os protestos contra a guerra começaram a crescer nos Estados Unidos. Não se tratava apenas de pacifistas, jovens convocados e suas famílias, mas também de políticos preocupados com o desperdício de recursos sem resultados palpáveis, em momento em que a economia norte-americana começava a apresentar sinais de fadiga (VISENTINI, 2019).

Além disto, os movimentos de contracultura, protagonizados por jovens pedindo o fim da Guerra do Vietnã, assim como diversas outras pautas: as feministas, raciais e principalmente contra o autoritarismo político propagado pelo Estado, abrindo o debate crítico do modelo autoritário do imperialismo norte-americano que havia contaminado a produção cultural através da política macarthista norte-americana. Neste sentido, os HQ’s passam a integrar a crítica ao modelo econômico e político vigente naquele momento.

1.6. A censura nos quadrinhos e os movimentos de contracultura (1950-1960)

Durante período compreendido entre 1950 a 1960, Guerra Fria trouxe novos modelos de governabilidade pautados no autoritarismo conservador, favorecendo o aparecimento de movimentos culturais que objetivavam a liberdade democrática, bem como a liberdade quadrinística, essa já cerceada desde a década de 1950, pelo *Comic Code Authority*. O *Comic Code Authority* ou CCA passou a ser sancionado pelas editoras, após a intensa influência do meio acadêmico e político para com as editoras de quadrinhos norte-americanas, a pressão no meio editorial quadrinístico através da propagação de um determinado pensamento que se baseava na associação entre a mídia quadrinística e os altos índices de delinquência juvenil registrados naquela época.

Figura 5- Selo de Censura dos Quadrinhos *Comic Code Authority* (CCA).



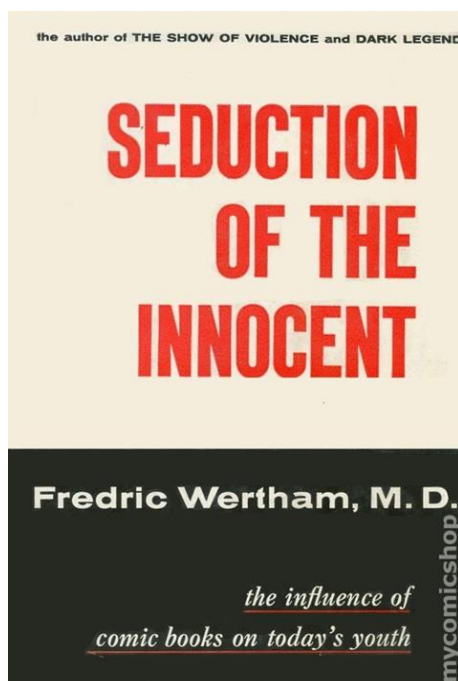
Fonte: Documento da Web¹⁴

A ideologia da perseguição aos quadrinhos como difusores do comunismo ganhou notoriedade com a publicação do livro *A sedução do Inocente*, de autoria de Frederic Wertham, publicado em 1954 (TILLEY, 2019). O livro se apresentou como um compêndio de estudos baseados em casos clínicos escritos narrados pelo psicanalista forense na época aposentado Frederic Wertham. No livro *A sedução do Inocente* Frederic Wertham modificou intencionalmente os casos para adequar as histórias à ideologia do *Comic Code Authority*. Um dos casos mais emblemáticos foi o de Vivian em que o psicanalista associou pequenos furtos cometidos pela jovem ao consumo dos quadrinhos. Na verdade, a adulteração realizada por Frederic Wertham veio à tona quando se verifica posteriormente que os gêneros de HQ's lidos por Vivian diferia do mencionado por Wertham em seu livro. Este livro tenta criar uma falsa associação entre personagens, como *Superman*, a criminalidade. Assim se criou uma criminalização dos quadrinhos. Do

¹⁴ Selo de censura de quadrinhos promulgado pelo estado norte americano, em 1950, durante a Guerra Fria. Acessado em: 17/12/2022. Disponível em: <<https://maxiverso.com.br/blog/2016/09/11/censura-nas-hqs-o-codigo-dos-quadrinhos/>> Fonte: Maxiverso

mesmo modo o meio político, dominado pelo regime do macarthismo, caracterizado principalmente por associar dubiamente a indústria do entretenimento de massa, aos aumentos crescentes de casos de delinquência juvenil, suscitando uma visão política norte-americanizada de uma maior aceitação de movimentos comunistas em seu território.

Figura 6- A Sedução do Inocente (*Seduction of the Innocent*) é um livro do psiquiatra alemão *Fredric Wertham*, publicado em 1954.



Fonte: Página da Web¹⁵

A censura aos quadrinhos promovidas pelo selo do CCA trouxe para as editoras uma série de limitações que mergulharia o mercado editorial quadrinístico em uma crise econômica sem precedentes, ao mesmo tempo as editoras eram obrigadas a reformular grande parte de suas histórias e conseqüentemente dos seus personagens devido ao risco de não comercialização daquelas HQ's. Devido a essa novo contexto, buscou-se novas repaginações de antigos personagens, como o *The Flash* que ao invés de utilizar capacete ao estilo militar da segunda guerra, se vestia como um velocista, para

¹⁵ A Sedução do Inocente ou *Seduction Of The Innocente*, foi um livro publicado em 1954, com intuito de trazer à tona um estudo clínico falsamente escrito e aceito pela comunidade científica, no qual demonizava a figura dos super-heróis e principalmente as revistas em quadrinhos, relacionando-as a crescente delinquência juvenil durante o período da Guerra Fria. Disponível em: <<https://labdicasjornalismo.com/noticia/8579/comics-code-authority--a-criacao-do-codigo-que-marcou-as-paginas-das-historias-em-quadrinhos>> Fonte: dicasjornalismolab

caracterizar seus poderes de super velocidade, combatendo não mais o crime de forma explícita, mas, se igualando aos outros heróis, como *Superman* e o lanterna verde, submetidos somente a realização atos em prol da sociedade, destituídos de símbolos de outrora que associavam seus poderes ao combate ao crime e as injustiças sociais. Com os heróis do *mainstream*¹⁶ sendo alvos do CCA e a queda das vendas, se abre espaço para os chamados quadrinhos *Underground*. Essas histórias foram criadas com base nos movimentos hippies dos anos 1960 e 1970 redigidos por autores independentes das grandes editoras. Este gênero os quadrinhos *Underground* mais livres para criticar a política e principalmente as bases ideológicas do *Comic Code Authority* (CCA).

Surgido na costa do Pacífico nos Estados Unidos, o movimento dos quadrinhos *underground*, [...] bebeu mais especificamente na fonte dos movimentos *hippies* e da revolta estudantil, representando uma tomada de decisão pelo fortalecimento e autonomia da produção quadrinística e sua utilização como meio privilegiado para manifestação artística e social. Fazendo jus ao seu tempo, seus autores, em geral oriundos e atuantes no ambiente universitário, recusavam-se a fazer parte da máquina editorial massificada e massificante, bem como a seguir as normas estabelecidas pelas grandes editoras do país (VERGUEIRO, 2012, p. 19-20).

O movimento *underground*, derivado dos agrupamentos promovidos pelos movimentos de contracultura, foi de extrema importância para a eclosão de uma nova conjuntura social e política através das mobilizações promovidas pelos jovens que exigiam o encerramento dos conflitos decorrentes da Guerra Fria, bem como o fim das políticas que visavam a censura dos produtos da cultura de massa.

¹⁶ *Mainstream* é um conceito que expressa uma tendência ou moda principal e dominante. A tradução literal de *mainstream* é “corrente principal” ou “fluxo principal”. O *mainstream* designa um grupo, estilo ou movimento com características dominantes. Esse conceito está relacionado com o mundo das artes, principalmente com a música e com a literatura. Essa tendência agrada a maioria da população e apresenta um conteúdo que é usual, familiar e disponível à maioria e que é comercializado mediado por aparatos tecnológicos, com algum ou muito sucesso. (ALMEIDA et all, 2017, p. 4)

Figura 7- Movimento liderado por Martin Luther King Jr, ocorrido em 1963, foi um dos movimentos que tiveram grande repercussão na época, pois igualmente a outras manifestações, pedia não somente o fim da guerra contra o Vietnã, como também o fim da segregação racial comum na grande maioria dos estados norte-americanos.



Fonte – Página da Web¹⁷

Figure 1- Primavera das Mulheres, movimento ocorrido em 1968 na França durante o governo conservador de Charles De Gaulle, nesse movimento se pedia maior equidade entre homens e mulheres e maior liberdade sexual principalmente com relação a moda da época.



Fonte: Página da Web¹⁸

¹⁷ Acessado: 19/12/2022, Disponível em: <<https://www.palmares.gov.br/?p=9934>> Fonte: Fundação Palmares.

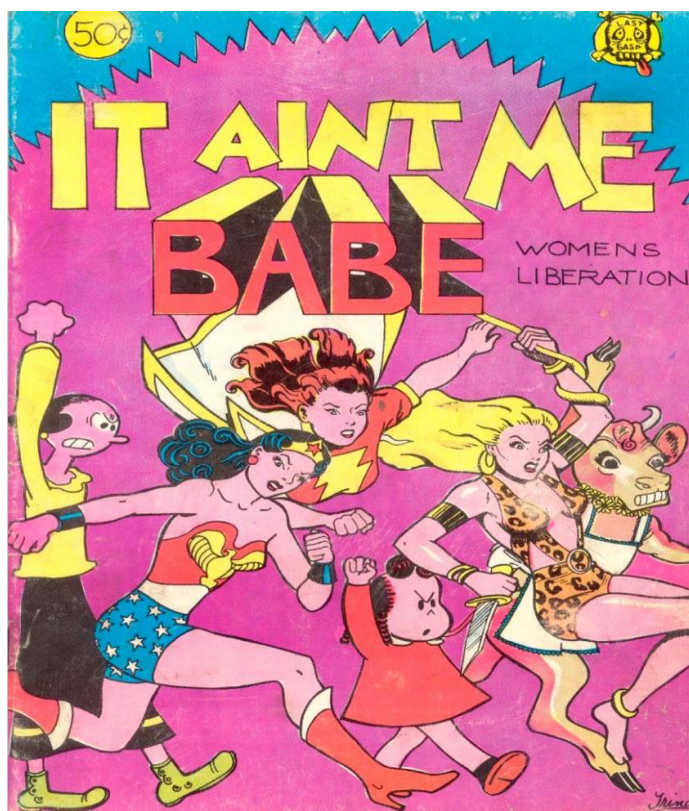
¹⁸ Acessado: 19/12/2022, Disponível em: <<https://www.eql.com.br/noticias/2021/09/primavera-das-mulheres-entenda-como-as-manifestacoes-de-1968-na-franca-influenciaram-o-vestuario-feminino/>> Fonte: Elas que lucrem.com.br

Figure 2 *Whiteman*, personagem do quadrinista Underground, Robert Crumb, criado em 1968 na revista *Zap Comics*, por meio de sua leitura é possível ver uma clara crítica ao *American Way of Life* e ao seu patriotismo.



Fonte: Página da Web¹⁹

Figure 3- It "*It Aint Me Babe*" foi a primeira revista em quadrinhos Underground feminista criada em, 1970 por, Trina Robbins, cujo se objetificava criticar o espaço das mulheres dentro do mercado de quadrinhos Underground.



Fonte: Página da Web²⁰

¹⁹ Acessado: 19/12/2022, Disponível em: < <https://artrianon.com/2021/03/04/a-contracultura-e-o-polemico-movimento-underground-dos-quadrinhos/> > Fonte: Artrianon.com

Os movimentos da contracultura serviram de pretexto para órgãos de segurança - como o FBI e a CIA - se utilizarem de mecanismos administrativos para a implementação de violações de garantias das liberdades fundamentais. Com a desculpa de investigar qualquer possível ameaça comunista, alçavam a violação de cartas e outros objetos constitucionalmente invioláveis, como medidas protetivas utilizadas contra a ideologia comunista. Para respaldar essas ações cria-se a política *macarthista* pelo senador Joseph McCarthy (1908-1957), como forma de perseguir tudo aquilo que na visão política norte-americana se mostrasse criadora de ideias comunistas, dando liberdade ao Estado para censurar qualquer obra artística. Nesse contexto as editoras criam o selo do *Comic Code Authority* (CCA) como forma de cercear qualquer linguagem considerada “inapropriada”, principalmente para as crianças e jovens, principal público-alvo das HQ's. A partir de 1951, o selo passou a incluir também a indústria de filmes hollywoodiana em seu alvo de censuras.

Não por acaso, a maior indústria de entretenimento do mundo se esbalda de referências a alienígenas, demônios vermelhos e vilões com aparência cossaca, como podemos acompanhar em diversos filmes como: *Vampiros de Almas* (*Invasion of the body snatchers*), de 1954, que faz alusão clara à ameaça comunista, que se infiltra nos corações e mentes das pessoas até que elas virem outros seres. *O Mundo em erigo* (*Them!*), de 1954 que mostra uma invasão de formigas gigantes que assim ficaram por conta da energia nuclear soviética, e até mesmo *Aventura Perigosa* (*Big Jim McClain*), de 1952, que mostra dois investigadores (um deles John Wayne, grande símbolo do cinema norte-americano) explicitamente buscando provas da ação de comunistas no Haváí (SANTOS, 2019).

A era macarthista fez da indústria cultural – especialmente do cinema e dos quadrinhos - seus alvos principais. Consequentemente, devido a essa recriminação surge o movimento *underground*, movimento artístico urbano e desapegado das grandes editoras, dessa maneira levando os quadrinhos ao que ficaria conhecido como a “Era de Bronze”.

²⁰ Acessado: 19/12/2022, Disponível em:<<https://oquadroerisco.com.br/2022/06/15/it-aint-me-babe-primeiro-gibi-feito-por-mulheres-eua/>>, Fonte: O quadro e o risco.

1.7. O surgimento das *graphic novels* por Will Eisner (1970)

Com o arrefecimento dos conflitos deflagrados pela Guerra Fria, a exemplo da Guerra do Vietnã, e com o término do momento mais tenso deste conflito (a crise de mísseis em Cuba), começam a surgir diversas novas formas de narrativas quadrinista, derivadas dos movimentos de contracultura e principalmente do movimento *underground* de quadrinhos, dentro do que irá ser conhecido como “A Era de Bronze dos quadrinhos”. Essa nova concepção de narrativas-visuais tentava cada vez mais aproximar as histórias em quadrinhos de obras literárias, ao não se limitar ao sequenciamento das revistas da década de 1930 ou à simplicidade narrativa. As histórias trazem consigo diferenças tanto visual quanto linguística – a exemplo da própria austeridade da personificação dos conflitos através dos personagens que são representados como “herói” e “vilão”. As histórias migram de uma narrativa infantilizada para histórias que discutem questões para o público adulto. Neste sentido são utilizados recursos como: utilização de páginas inteiras relatando uma única ação, bem como uma abordagem mais profunda e complexa das ações dos personagens. Os HQ’s se tornam bem mais complexos, ao mesmo tempo abordando pessoas comuns com suas humanidades ao contrário dos super-heróis. Esse estilo ganhou a alcunha de *Graphic Novel*. Esse termo foi denominado pelo professor e artista Will Eisner, docente da *School of Visual Arts* de Nova York. Will Eisner é considerado o criador da primeira de todas as *graphic novel* feitas na história dos quadrinhos: *Um Contrato com Deus*.

(...) Após algumas rejeições, Will Eisner finalmente conseguiu publicar *Um contrato com Deus* pela Baronet Books, em 1978. Tratava-se de uma coletânea de quatro histórias sobre pessoas que Eisner havia conhecido durante sua infância e adolescência no Bronx; na obra, o autor fugia do formato original dos quadrinhos, evitando contar a trama quadro a quadro e às vezes utilizando a página inteira para uma única ilustração (VERGUEIRO, 2018, 240).

Com a criação das *Graphics Novels* por Will Eisner e conseqüentemente dos novos modelos de HQ’s promovidos pelo movimento *underground*, passa a se consolidar a Era de Prata dos quadrinhos. Esse período é marcado principalmente pela adoção de temáticas fora do universo nacionalista da Segunda Guerra Mundial em suas HQ’s, enveredando ao universo da Guerra Fria e criando um modo de fazer quadrinhos. O conteúdo desse novo modelo vai se distanciar daqueles extremamente simplistas, das décadas de 1930-40, ao abordar todo um contexto social e político, criando um imaginário

não mais seguidor da cartilha dos quadrinhos cuja narrativa se encontrava engessada até aquele momento na própria ideia da existência de um antagonista com planos megalomaniacos para ir contra um herói sempre justo e bom. Através dessa nova narrativa é inaugurada a era de quadrinhos com personagens cujo propósito não se enquadrava mais em algo de enorme grandeza como a dos heróis, assim como de enorme destruição ou dominação, como dos vilões, criando o que chamaremos de anti-heróis.

O primeiro anti-herói a ser criado dentro do universo dos quadrinhos foi Namor, tendo sua origem ligada à editora *Timely Comics* nos anos de 1939. A *Timely Comics*, editora que na década de 1950 se transformou na atual *Marvel Comics*, atualizou seu catálogo dando novas origens para alguns personagens, e ao mesmo tempo preservando outros, como o próprio Namor. Este personagem, cuja história está ligada ao mito da cidade perdida de Atlântida, o primeiro personagem aquático e anti-herói dos HQ's. Enquanto ser híbrido – humano e atlante – sua posição de monarca de Atlântida com o dever de proteger seu reino, mesmo que isso o tornasse um vilão dentre muitas de suas histórias. Essas características tornam Namor uma personalidade mais humana, cheio de contradições e interesses.

Figure 4 Capa da revista Marvel Mystery número 4 apresentando o primeiro anti-herói dos quadrinhos, Namor.



Fonte: Página da Web²¹

²¹ Acessado em: 19/12/2022, Disponível em: < <https://www.filmelier.com.br/noticias/namor-vilao-wakanda-para-sempre> > Fonte: Filmelier.com.br

O período entre décadas de 1970-1980 foi marcado pelo enfraquecimento do selo CCA devido aos inúmeros escândalos envolvendo até mesmo o senador *Joseph McCarthy* décadas antes. Ao tentarem imputar a qualquer pessoa a alcunha de comunista e inimigo da nação, o CCA desencadeou o surgimento de uma série de protestos. Os artistas passaram a criar uma série de histórias que iriam contornar o selo CCA, gerando um efeito em cascata ao dar mais liberdade aos escritores, conseguindo com isso trazer novos autores fora do círculo daqueles cujo à modernidade dos anos 1970 e 1980 ainda não tinham chegado, como Jacky Kirby ²²e Stan Lee²³. O principal evento que irá trazer novos escritores para as grandes editoras de quadrinhos e retornar com o conceito de anti-herói, sob novas roupagens, será denominado de “Invasão Britânica”.

1.8. A invasão britânica nos quadrinhos (1980)

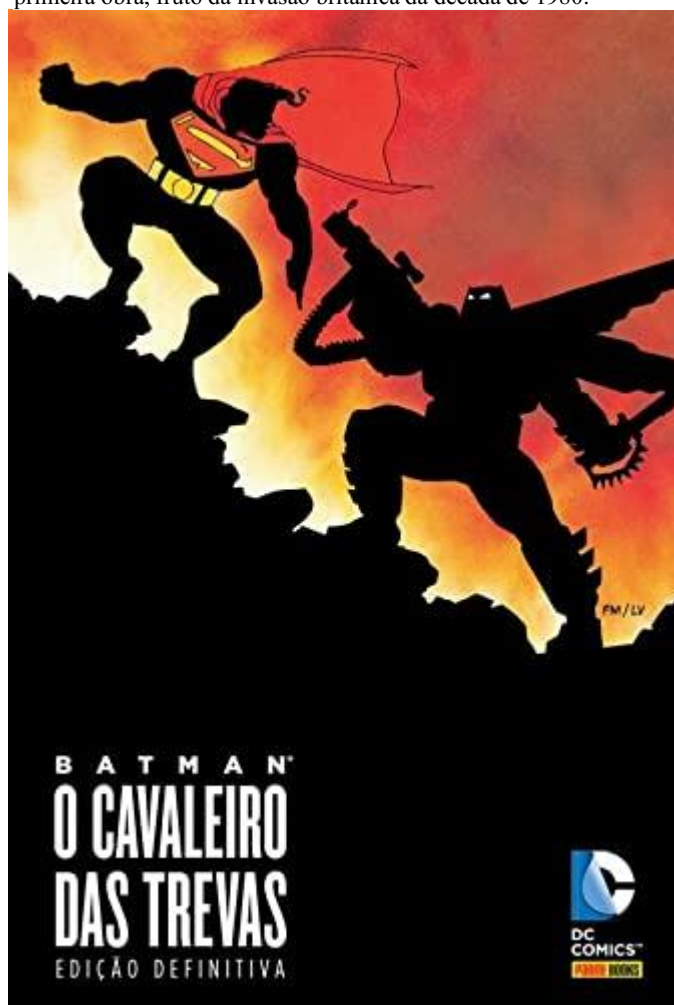
Com a chegada da década de 1980 houve a explosão de vendas das histórias em quadrinhos. A influência de autores britânicos no mainstream - Alan Moore, Neil Gaiman e Frank Miller – foi responsável pela transformação do dos super-heróis em personagens mais amadurecidas, abandonando o engessamento dos heróis utópicos da década de 1930.

O primeiro a se destacar foi Frank Miller que trouxe consigo a primeira reformulação das histórias do *Batman*, por meio da HQ de *Batman o Cavaleiro das Trevas* (*Batman The Dark Knight*). Nessa *Graphic Novel*, *Batman* seria um super-herói aposentado beirando seus 60 anos, inserido em um mundo cujos governos estavam municiados de políticas neoliberais, abandonado cada vez mais os modelos administrativos que visavam a seguridade social. Frank Miller introduziu características criativas para a reformulação da HQ do *Batman*, ao situar imageticamente o leitor dentro do conflito da Guerra Fria e criticar ambos os lados. Também trouxe uma discussão psicológica para seus personagens, como em *Batman*, onde a morte dos pais do personagem principal, Bruce Wayne, se torna como principal combustível do herói para

²² Jacob Kurtzberg, mais conhecido como Jack Kirby, foi um renomado desenhista, arte-finalista, roteirista e editor de histórias em quadrinhos. Entre seus trabalhos mais memoráveis estão: Quarteto Fantástico (*Fantastic Four*), pela *Marvel Comics*, e *The New Gods* pela *Dc Comics* (GAGLIONI, 2017)

²³ Stanley Martin Lieber ou Stan Lee foi um escritor, editor e empresário criador de personagens como Homem Aranha (*Spider Man*) (HOWE SEAN, 2013).

Figure 5- Capa da edição definitiva de Batman o Cavaleiro das Trevas de Frank Miller, originalmente esse HQ foi publicado 1986, como a primeira obra, fruto da invasão britânica da década de 1980.



Fonte: Página da Web²⁴

combater o crime. A narrativa construída a partir do aprofundamento psicológico dos personagens também seria utilizada em *Watchman*, objeto de estudo deste trabalho.

Ainda durante à década de 1980, mais precisamente no ano de 1986, o roteirista inglês Alan Moore lançou a novela gráfica *Watchman*, publicação agraciada com maior número de prêmios até hoje, tendo uma considerável importância para as outras publicações derivadas da invasão britânica, a exemplo de *Sandman*, concebida pelo roteirista britânico, Neil Gaiman. *Watchmen*, apesar de seu enredo complexo, chamou tanto a atenção que, além de premiada com o Eisner Award na categoria de melhor novela gráfica, também recebeu uma premiação especial no Hugo Award, célebre premiação das

²⁴ Disponível em: < <https://www.omelete.com.br/dc-comics/30-anos-de-o-cavaleiro-das-trevas-as-curiosidades-e-a-importancia-do-batman-de-frank-miller>> acessado 19/12/2022 fonte: omelete.com.br

obras de literatura inglesa de 1988. Além disso, *Watchmen* foi também listada pela *Time Magazine`s* como um dos 100 melhores romances do século XX, sendo a única HQ da lista (KRAKHECKE, 2009).

Watchmen se consagrou com a principal de todas as HQ's ao abordar uma história, destoante do “*Batman – O Cavaleiro da Trevas*”, através da localização narrativa real. O enredo nos insere em uma guerra ideológica durante a Guerra Fria, situando o leitor em uma Nova York distópica. Os personagens vivenciam em grande parte os medos coletivos da Guerra Fria, bem como em seus conflitos adjacentes, como a Guerra do Vietnã, cujo propósito nacionalistas norte-americanos dão abertura para o personagem do Dr. Manhattan. Este personagem é um cientista que trabalhava num projeto para produzir armas. Um acidente no laboratório produz uma mutação e *Dr. Manhattan* se transforma num ser cósmico com superpoderes, dentre os quais o controle do espaço-tempo. A narrativa de *Watchmen* é marcada por referências a criação e ao medo das bombas atômicas lançadas em *Hiroshima* e *Nagasaki*.

Watchmen apresenta personagens cada vez mais humanos. A contradição e a complexidade aparecem em ações que poderiam ser questionáveis pelo leitor; as decisões de Dr. Manhattan são mais humanas do que propriamente heroicas. Da mesma forma, a distopia em que os personagens estavam inseridos fazem o leitor questionar o maciço investimento armamentista que provocou o medo do holocausto nuclear. O *Doomsday Clock* - o relógio do apocalipse, inspirado no Big Bang de Londres - aparece em diversas passagens do HQ's. Seu simbolismo como alerta para a real ameaça da destruição da Terra e da humanidade são referências constantes num momento em que a possibilidade de um conflito nuclear estava muito próxima.

Figura 2- O Relógio do Juízo Final (*Doomsday Clock*)

Fonte: Página na web²⁵

Por fim podemos concluir esse primeiro capítulo olhando para os quadrinhos como uma cultura de *mainstream* que ganhou popularidade dentro da mídia em geral, o que levou inúmeros pensadores e estudiosos desse tipo de comunicação social a ter uma verdadeira ojeriza pelas HQ's. Para mudar essa visão, foram necessários muitos anos e ao mesmo tempo muito esforço, tanto das editoras, como dos autores frutos da "Invasão Britânica". Os representantes desse movimento buscaram aproximar cada vez mais as HQ's das histórias literárias, ao serem criados formatos, mantendo a crítica política e principalmente a aproximação narrativa com a literatura.

²⁵ Disponível em: <<https://www.smashmexico.com.mx/trend/doomsday-clock-significado-watchmen-2020/>>. Acesso em: 15 nov. 2022.

CAPÍTULO 2 - “O INÍCIO DE TUDO” A VIDA DE ALAN MOORE E SUAS INFLUÊNCIAS PARA CRIAÇÃO DE *WATCHMEN*.

Eu acredito que magia é arte, e que a arte, quer seja música, escrita, escultura ou qualquer outra forma, é literalmente magia. A arte é, como a magia, a ciência de manipular símbolos, palavras ou imagens, para obter mudanças na percepção... de fato, lançar um feitiço é simplesmente proferir, manipular palavras, mudar a percepção das pessoas, e é por isso que eu acredito que um artista ou escritor é a coisa mais próxima no mundo contemporâneo a um xamã (MILLIDGE, 2012, p. 6)

Neste capítulo discutiremos quais fatos implicaram na vida do roteirista de quadrinhos Alan Moore Moore, enquanto roteirista da novela gráfica analisada nesse trabalho o quadrinho de *Watchmen*, bem como diversas outras obras quadrinistas. Por meio da análise da história de vida desse autor entenderemos suas referências e principalmente aspirações que o levaram a trabalhar enquanto roteirista de HQ's, tendo nas figuras de grandes escritores como, Will Eisner (1989) Scott McCloud (2005), Sean Howe (2013) e Gary Spencer Millidge (2012) as principais referências. Essas produções artísticas são extremamente impactantes no desenho gráfico, de modo que após suas respectivas publicações o termo *Graphic Novel* ganhou um aprofundamento muito maior em relação às publicações produzidas por Will Eisner.

2.1 Da Infância à Adolescência

Durante toda sua infância residida na cidade de *Northampton*, no interior da velha Inglaterra, Alan Moore Moore sempre se posicionou enquanto um consumidor assíduo de quadrinhos nos anos cinquenta. No entanto, suas leituras dele se resumiam a textos clássicos e obras direcionadas para o público infantil devido a simplicidade narrativa que as histórias detinham. Essa simplicidade vai atrair os olhares Moore durante toda sua infância, ao mesmo tempo trazendo consigo uma estranha inquietação. À medida que o tempo passa, Allan Moore terá mais contado com outras obras quadrinistas e literárias, amadurecendo sua bibliografia e questionando a falta que fazia ao meio quadrinístico histórias que se aprofundassem mais em questões sociais e políticas, assim como grandes obras literárias de ficção.

A influência da leitura de textos literários durante sua infância trouxe para Allan Moore o assíduo apego a leitura quadrinista, principalmente aqueles relacionados ao gênero de super-heróis; seu o primeiro contato com os desenhos e narrativas em HQ ocorreu ainda quando criança, sendo os primeiros os quadrinhos de *Superman e The Flash*²⁶

Era 1959; Moore estava em meio ao início da Era de Prata dos quadrinhos norte americanos e ficou completamente viciado. Todos os sábados ia até a loja de segunda mão do Sid para apanhar seus quadrinhos importados produzidos pela editora DC Comics, dos EUA, que traziam personagens como Flash, Batman e Super-man. Super heróis eram o equivalente moderno às histórias de fantasia através das quais Moore havia tido seus primeiros contatos e experiências (MILLIDGE, 2012, p. 23).

Pouco tempo depois, ainda criança, Alan Moore seria fígado pela *Marvel Comics*²⁷, por meio dos seus principais quadrinhos da época, o Quarteto Fantástico (*Fantastic Four*)²⁸ e o Homem Aranha (*Spider Man*)²⁹. Na ocasião Alan Moore

²⁶ *The Flash* foi o primeiro personagem a ser reformulado para a Era de Prata dos quadrinhos, na década 1956, acabando assim por retirar qualquer referência a Era de Ouro, ao mesmo tempo recriando totalmente à história do nascimento desse personagem, passando da origem simplista de Jay Garrick como sendo, o primeiro Flash a surgir ganhando seus poderes ao consumir, uma substância denominada como “Água Dura”, para Barry Allan que era um policial forense e ganhou seus poderes através de um acidente com diversas substâncias químicas (PEIXOTO, 2013).

²⁷ A *Marvel Comics* foi uma editora de quadrinhos norte americana, criada durante as décadas de 1930 e 1940, com a alcunha inicialmente de *Timely Comics* e tendo como criador *Martin Goodman*, após a Segunda Guerra Mundial a *Timely Comics* vai adotar outro nome para si passando a se chamar de *Atlas Comics* quando, a *Atlas Comics* passar a se encontrar em uma crise comercial devido à saturação do gênero de super heróis após a Segunda Guerra, este selo viria a mudar após outra grande crise o que levou a *Atlas Comics* a ser vendida para o empresário *Ronald Perelman* e assim adotar o nome que é usado até nos dias atuais, *Marvel Comics*. Ela a *Marvel* também é detentora de vários super-heróis famosos, como: Homem Aranha (*Spider Man*) Quarteto Fantástico (*Fantastic Four*), e Vingadores (*The Avengers*) (HOWE SEAN, 2013).

²⁸ *Fantastic Four* ou quarteto fantástico foi um dos primeiros quadrinhos a ser publicado pela *Timly Comics*, tendo como criadores, o roteirista Stanley Martin Lieber, ou *Stan Lee* e *Jacob Kurtzberg*, mais conhecido como *Jack Kirby* ambos tinham como objetivo claro de confrontar o recente sucesso daquela época de 1961, que era a Liga de Justiça (*Justice Legue*) essa publicada pela maior rival da *Timly Comics*, a *National Periodical Publications* daí *Jack Kirby* e *Stan Lee* lança na mesma época o quadrinho do Quarteto Fantástico (*Fantastic Four*), ele o quadrinho tinha e tem por base a reunião de heróis com poderes distintos, e ao mesmo tempo tendo algo que os quadrinhos da *National Periodical Publications* à atual *DC Comics*, não contava, as relações interpessoais entre aquelas figuras heroicas dentre elas nós podemos citar a relação entre os irmãos de *Susan Storm*, a mulher invisível (*Invisible Woman*) e *Johnny Storm* o Homem Tocha (*Human Torch*) (HOWE SEAN, 2013, p. 33)

²⁹ *Spider Man* ou Homem Aranha foi um quadrinho que teve seu roteiro criado por *Stan Lee* e seu desenho feito por *Steve Ditko* criando o que seria o primeiro herói da *Timily Comics* cuja origens não se remetiam a grandes origens como aconteceu com a origem do Quarteto Fantástico, onde eles viajaram ao espaço com a clara intenção de deter o avanço comunista, e acabaram por serem bombardeados por raios cósmicos alterando assim seu material genético. Diferente disso *Peter Parker* um aluno comum nascido e criado no *Queens* na cidade de Nova York, órfão de pai e mãe e criado pelos tios é mordido por uma aranha radioativa

Moore desenvolveu um apreço especial pela *Marvel*, que nos anos 1950 ainda se chamava *Timely Comics* e que seria responsável pela criação de heróis as quais pessoas podiam se identificar, como através das referências as grandes cidades nas quais as narrativas são ambientadas, a exemplo da cidade de Nova York onde vivem Homem Aranha e o Quarteto Fantástico. Outro elemento que produzia identificação dos leitores com os textos se refere às origens dos personagens, já que os personagens eram oriundos de origens pobres; por este motivo na maioria das vezes os personagens dos desenhos se identificavam com tipos sociais por grande parte do público consumidor de quadrinhos daquela época, na qual se identificavam. “Moore se tornou da noite para o dia um fã devoto do Quarteto Fantástico e de outros personagens da Marvel quando eles saíram - particularmente os desenhados por Jack Kirby”. (MILLIDGE, 2012, p. 24)

Ao chegar à adolescência, no auge dos seus 15 anos Alan Moore Moore passou a ter vontade de trabalhar no meio artístico, devido seu contato com o recente mercado de *Graphic Novels* daquela época, principalmente com autores como Will Eisner, em sua obra *The Spirit*³⁰. O mesmo interesse também se direcionou para as HQ's *Underground* que terão o apogeu naquela época, visto o intenso crescimento da contracultura por meio de movimentos *Hippie*. Dentro do meio literário, esse movimento de contracultura ganhará notoriedade quando quadrinistas como, Robert Crumb publica em revista de grande repercussão como a *Oz Magazine*.

O contanto com a cultura *Underground* e principalmente devido a um evento singular em sua juventude, uma mudança de escola, leva -o a uma melhor percepção sobre as diferenças de classes econômicas e sociais, passando a conhecer a realidade da chamada classe média na época. Esta experiência foi fundamental para as posteriores posições políticas do escritor e assim sedimentando ideias que se tornariam o primeiro tijolo da sua orientação política anarquista.

Eu fui da escola primária de uma área de classe trabalhadora, onde havia nascido, para a escola fundamental. Pode me chamar de ingênuo, mas [...] foi a primeira vez em que percebi, de fato, que existiam pessoas da classe média (MILLIDGE, 2012, p. 27)

tendo seu material genético modificado transformando-se assim no homem aranha quando utiliza seus poderes para pegar o assaltante que tinha acabado de matar seu tio Benjamin (HOWE SEAN, 2013, p. 22)

³⁰ The Spirit foi, uma obra criada por Will Eisner na década de 1940, passando a se consagrar-se enquanto um dos primeiros super-heróis a estrelar uma novela gráfica. A história girava em torno de Danny Colt um detetive policial, considerado morto, mais que era um anônimo lutador no submundo do crime, se utilizando dessa influência para combater o crime organizado.

Ainda enquanto adolescente, Alan Moore procurava outros lugares que incentivassem essa centelha artística, visto que o modelo escolar britânico da época não tinha qualquer interesse em incentivar a capacidade artística dos estudantes. Não obstante, em seu tempo livre, Moore trabalhava em poesias aleatórias que posteriormente deram origem a uma revista distribuída na escola em que estudava. A revista recebeu o nome de *Embryo*. Essas poesias iram ganhar sucesso visto a sua influência no deslocamento dos parâmetros comportamentais da sociedade inglesa, principalmente quando faziam uso de improperios como forma de protesto.

Ao mesmo tempo também será na *Embryo* que Alan Moore vai ter o primeiro contato com o funcionamento de produção de textos e afins, aos moldes editoriais, devido a revista passar a ganhar distribuição em outras escolas da cidade de Northampton. Conseqüentemente, vai ser devido a essa revista que Moore abandona a escola e principalmente, a falta de apoio por parte das instituições da Inglaterra naquela época, ao modelo artístico propagado por ele.

A propagação de um modelo de modelo de ensino extremamente conservador fez com que Alan Moore achasse o ambiente escolar insuportável, seja pelas cobranças exageradas em relação ao comportamento e disciplina impostas seja pela atmosfera que, na percepção de Alan Moore, guardava semelhanças com a juventude Hitlerista (MILLIDGE, 2012).

Após ter sido expulso da escola, Alan Moore vai se encontrar inserido dentro de um mercado de trabalho que o levará a exercer ofícios, muitas vezes desgastantes e sem nenhum prazer de fato, para poder custear seu consumo literário. Em meio a isso tudo continuava se nutrindo de diversos tipos de fantasias de obras literárias clássicas britânicas, como, *Drácula*³¹ e *O Homem Invisível (The Invisible Man)* de *H.G Wells*³².

³¹ *Drácula*, foi uma obra literária escrita pelo autor anglo-irlandês, Bram Stoker no ano de 1897 durante sua estadia na cidade de Dublin na Irlanda, ele é convidado a se encontrar com um amigo, Henry Irving em Londres que o convidou para ocupar a função administrativa no Lyceum Theatre que ali se localizava, assim se iniciava a fase londrina de produção literária intelectual, dentre essas grandes produções intelectuais estava sua obra mais notória, o *Drácula*. (RUTHIERI, 2015, p.2) Nela Stoker nos apresenta o Conde Vlad Tepes membro da ordem do dragão que após vencer a batalha contra o exército dos turcos otomanos e retornar a seu castelo, descobre que sua amada suicidou-se devido a uma armação de inimigos restantes que falaram a ela que seu amado havia morrido em batalha, devido a isso a igreja católica recusa-se a realizar seu enterro, com isso Vlad renuncia a religião católica e para simbolizar isso e se empala uma espada na cruz que se encontrava no mosteiro, sangue é jorrado da cruz, ao bebê-lo Vlad torna-se uma criatura nefasta que ao longo dos milênios passa a procurar a reencarnação de sua amada e toma-la para si a todo custo (STOKER, 2014).

³² Hebert George Wells ou H.G Wells nasceu no dia 21 de setembro de 1866, no subúrbio de Londres, foi um proeminente escritor e conseqüentemente autor de diversas obras de fantasia e principalmente ficção

Ambas forneceram escopo intelectual para começar a pensar em um modelo de histórias em quadrinhos que se aproximasse do modelo de *Graphic Novell* propagada por Will Eisner mas que, ao mesmo tempo, pudesse usar as obras literárias como pretexto para discutir questões políticas e sociais.

2.2- Da Vida Adulta, Para as Primeiras Grandes Obras

Com essa ideia de criar HQ's que se comparassem a obras literárias em mente e com o inevitável passar dos anos, Moore casa-se e inicia sua carreira quadrinista de forma anônima, com tiras em revistas *undergrounds* locais de Northampton. Ao compreender melhor a metodologia das editoras, Alan Moore Moore vai participar de uma competição que consistia em envio de roteiros para a subsidiária britânica da *Dc Comics* na Inglaterra, à *Dc Thompson*. Essa tentativa do quadrinista, se mostra um fracasso, visto que a *Dc Comics* durante a década de 1970 estava reformulando suas histórias, ao tentar adaptá-las ao público jovem/adulto da época. Esses consumidores encontravam-se principalmente nos movimentos de contracultura, nesse contexto, esse grupo tinha outras predileções, levando a um menor consumo de HQ's *mainstream*, muito impopulares dentro da década de 1970, acarretando a denominada “Era de Bronze” dos quadrinhos.

Para Moore, a Era de Bronze dos quadrinhos vai ser marcada pela busca da colocação como desenhista, no entanto ele sobrevive, durante um ano, de auxílio desemprego. Nessa busca, Moore passa a se dedicar e a criar cada vez mais tiras, veiculadas a revistas independentes, como, a *Anon* e a *Muse*, ambas os primeiros trabalhos de Alan Moore enquanto desenhista profissional. Depois irá trabalhar fixamente somente em outra revista alternativa durante o ano de 1979, denominada de *Sounds*: “nessa fase *Moore* trabalhou desenhando um personagem alcoólico e mentalmente paranoico onde

científica, dentre suas obras mais famosas estavam “A Guerra dos Mundos” e “O Homem Invisível” está última lida por Alan Moore enquanto adolescente, devido ao apelo que *Wells* traz enquanto reflexão sobre o uso da ciência apropriando-se dos medos do imaginário comum. H. G Wells teve uma infância pobre enquanto filho de uma empregada doméstica chegando a concluir seus estudos de forma inadequada e assim escapando da grande pobreza da época ao conseguir cursar biologia e por meio dele publicar seus primeiros livros que nada tinha a ver com ficção científica, e sim com o ensino de biologia. Por ter tido essa origem e por reconhecer a importância do papel da educação em sua vida H. G. Wells se tornou um socialista devoto o que é visto em sua obra *The Outline of History (História Universal)*. (IACHTECHEN, 2011, p. 1-2)

cada tira era uma aventura na qual maioria das vezes trazia uma grande quantidade de referências musicais como Iggy Pop, David Bowie e etc” (MILLIDGE, 2012, p. 48).

Concomitantemente a produção de tiras para a revista *Sounds*, Alan Moore enviou histórias curtas sobre um gato mentiroso patológico cuja base de sua criação seria, seu próprio gato, Tonto. Esse protagonista mostra-se extremamente crítico, discutindo em cada episódio questões adultas, ao contexto mundial e principalmente nacional, político–econômico, militar e até mesmo religioso. Posteriormente esse personagem foi modificada devido ao jornal *Northampton post* ter colocado inicialmente ele na coluna infantil, levando muito rapidamente o personagem Maxwell o Gato Mágico (*Maxwell The Magic Cat*) a parar nas páginas de entretenimento.

2.3- Maxwell o Gato Mágico (*Maxwell The Magic Cat*) (1979-1986)

Maxwell The Magic Cat foi o primeiro, de tantos personagens, a ganhar uma continuidade por Alan Moore Moore. Durante muitos anos essa roteirização vem a ter seu último capítulo em 1986, devido a uma publicação homofóbica no mesmo jornal no qual ele era veiculado, *Northants Post*. Moore não se posiciona apenas contundentemente contra, como também, se negará a trabalhar no jornal novamente, assim encerrando a tiragem de Maxwell The Magic Cat.

Maxwell também figura entre uma das tiras quadrinista de elaboradas singular por Moore, de acordo Millidge com “a tira visualmente guardava semelhança com o estilo gráfico do grande quadrinista norte americano Charles M. Schulz” (MILLIDGE, 2012, p. 53). A esse quadrinho, ao mesmo tempo, lhe é conferido características únicas a Maxwell, assim como a sua respectiva inspiração para a sua construção. Isso passa a se mostrar explícito por meio de um dos quadrinhos, *Maxwell* encontra-se dormindo no teto de sua casinha igualmente ao Snoopy em *Peanuts*, e em outro ele está fazendo uma crítica adulta sobre a Guerra Fria e os intensos investimentos em armamentos nucleares, enquanto todo o sistema de seguridade social dos países envolvidos deteriorava–se e levava milhões de pessoas à pobreza.

Não foi somente por meio das referências ao quadrinho de *Peanuts* que *Maxwell*, o gato mágico, cria raízes no grafismo de Alan Moore, essa tirinha se mostra a

mais longeva de todas as suas obras. Esse trabalho foi muito profícuo, ao ponto dele Alan Moore torna-se *freelancer*³³ e poder largar o seguro-desemprego, conseguindo um feito pouco alcançável na época para desenhistas de quadrinhos, viver de sua própria arte.

Além disso tudo *Maxwell* vai também ter características em comum com Alan Moore dentro desse mundo fictício, expressando-as principalmente por meio da construção do seu elaborado roteiro, espelhado em seu gato de estimação: *Tonto*. Dessa maneira, surge outra grande similaridade com as tiras de *Schulz*, que possuía como fonte de inspiração seu cachorro o, *Sparky*.

Além das inspirações claras um com Peanuts, Alan Moore vai tornar essa tira uma válvula de escape político para si, de modo que tanto a *Maxwell*, como seu companheiro *Nesbitt*, ambos personagens recorrentes nas tiras, tecem algumas críticas ao modelo Neoliberal, adotado pela primeira-ministra da Inglaterra, Margaret Thatcher. Essa, uma validadora de uma miríade de reformas neoliberais, acarretando assim em última instância a uma onda de greves e revoltas trabalhistas inglesa, também, devido aos altos índices de desemprego.

Sob Thatcher, o desemprego, que no início de seu mandato atingia 5,4% da força de trabalho (o equivalente a 1 milhão e 234 mil trabalhadores), chegou a 12% três anos depois, ultrapassando a marca dos dois milhões para, dali a mais dois anos, alcançar o patamar histórico de mais de três milhões de pessoas sem emprego em 1985 (ALENCAR, 2017, p. 70)

Apesar do trabalho com as tiras de *Maxweel The Magic Cat* para o jornal *The Northants Post*, Alan Moore não conseguia manter -se com os ganhos dessa produção, vindo a realizar cortes no seu orçamento para poder suprir seu consumo básico, chegando ao ponto de somente adquirir um único livro por mês para manter seus hábitos de leitura assíduos. Diante desse desconforto, o quadrinista volta ao mundo dos quadrinhos *Mainstream*, contudo, de uma forma diferente da costumeiramente. Nessa tentativa, Moore em vez de desenhar quadrinhos, passar a roteirizar, dos quais um dos primeiros roteiros foi para uma revista subsidiária da *Marvel Comics* na Inglaterra, a *2000 A.D.* Ao ser aceito pela *2000 A.D* como roteirista assistente na década de 1980, passou a trabalhar escrevendo roteiros com final fechado, para um dos grandes personagens de HQ's daquela

³³*Freelancer*: Freelancer é um profissional liberal que trabalha de forma autônoma e presta serviços para empresas ou pessoas por períodos determinados. Além de ser favorecido por questões tributárias, o freelancer tem a facilidade de conseguir trabalhos no mercado digital. (PINHEIRO PAULA, 2018, p.1)

época, o Juiz Dread (*Judge Dredd*). Esse se torna o segundo personagem de Moore, apesar de não sua criação, ele estabelece as melhores histórias desse personagem.

Ao longo dos anos trabalhando nas tiras de *Maxwell*, criando tiras para a revista *underground*, *Sounds* e fazendo roteiros fechados do personagem Juiz Dredd, Moore se torna pai pela segunda vez, o que o motivou a aceitar o convite da revista recém-criada, *Warrior*. Nesse periódico, diferente da *2000 A.D.*, terá total domínio de um personagem, diferenciando-se assim de todas as grandes editoras de quadrinhos *Mainstream* da época, ao oferecer liberdade, tanto ao roteirista como ao desenhista.

Os benefícios incluíam um grande acordo de liberdade criativa e uma parte na propriedade dos direitos autorais e percentuais de vendas, em troca de “cerca de metade do pagamento comum em adiantado.” Skinn também atuaria como agente para os criadores. (MILLIDGE, 2016, p. 74)

Dessa maneira surgem as condições ideais para a criação de uma história de repercussão e fama sem iguais, figurando entre uma das melhores *Graphic Novel* já criadas por Alan Moore Moore no universo dos quadrinhos: *V de Vingança* (*V for Vendetta*). Nela o autor nos mostra o quão magistral ele pode ser, ao escrever uma HQ com um tom político relacionado ao conservadorismo neoliberal, a cada dia ganhava mais força na Europa e principalmente no Ocidente, durante a Guerra Fria, ao mesmo tempo ambientando uma leitura de mundo voltada ao seu pensamento político, de uma pessoa inserida em um contexto público e político da Guerra Fria.

2.4- V de Vingança (V For Vendeta) (1982-1988)

Em *V de Vingança*, Alan Moore Moore traz, por meio dos quadrinhos, o conceito de distopia já abordado em obras literárias, como *1984*³⁴ de George Orwell³⁵ de

³⁴ 1984, é uma obra literária distópica romântica escrita pelo autor, Eric Arthur Blair, mais conhecido pelo pseudônimo de *George Orwell* ele publicou sua obra no ano de 1949. Durante a obra Orwell nos transporta para um futuro distópico constantemente vigiado pela intensa quantidade de câmeras de vigilância comandadas por um “Ministério da Verdade” esse controlado por um estado opressor na figura do que chamam de *Big Brother*, nesse estado todas as informações são constantemente comandadas por essa figura levando sua consequente modificação principalmente quando essas informações são fatos que o *Big Brother* deseja modificar. Outro fator que leva ao estado penalizar uma pessoa seria ela ter qualquer pensamento que viesse a mostrar-se uma ameaça ao estado, cometendo assim o que o “crimeideia” (MEIRA e colab., 2019, p. 13-16)

³⁵ *George Orwell* ou *Eric Arthur Blair*, foi um escritor do início do século XX, autor de diversas obras que marcaram sua década, lidas até hoje como forma de entendimento de como regimes não democráticos

maneira semelhante, ele aborda as consequências da ascensão do nazifascismo durante o entre guerras. Nesse mundo distópico, há uma releitura visual singular da realidade, ambientada em uma narrativa própria, simultâneo a um tempo construindo em um estado autoritário, semelhante ao modelo nazista alemão, trazendo consigo diferenciações e afinidades, na história, e, principalmente na caracterização daquele universo. As principais diferenças estariam no modo operante do ditador fictício. Na HQ, o primeiro-ministro Adam Sutler rege o Estado a partir da nomeação de ministérios que na obra são semelhantes a órgãos do corpo humano, a exemplo dos “homens-dedos”, uma parte da força de segurança opressora que daria suporte a qualquer crime cometido pelo primeiro-ministro.

O autoritarismo de Adam Sutler se estendeu para tipificar enquanto crime a diversidade social, incluindo os homossexuais, negros e principalmente qualquer pensamento politicamente contrário ao chanceler, assemelhando o universo presente no HQ ao modelo nazista. Outras correspondências com os regimes nazifascistas seriam mostradas na instituição do modelo totalitário, extinguindo o pluripartidarismo.

Para disfarçar seus horrores, essa Alemanha passa a divulgar na forma de campanha propagandística pelo partido nazista, os feitos dela e sua conseqüente ascensão, do mesmo modo ocorrendo dentro da Inglaterra distópica e ficcional presente na HQ, quando o ministro responsável pela voz do Estado, Lewis Prothero, traz informações distorcidas, até mesmo inverdades de modo a assemelhar-se a Joseph Goebbels, ministro da propaganda do partido nazista.

Essa propaganda divulgada na distopia fascista ganha força quando esse mundo submerge em uma intensa crise econômica e política. Essa crise também impulsiona os discursos de responsabilização das minorias e cria condições para Adam Sutler centralizar o poder político em um único cargo - o de primeiro-ministro. Após a tomada do poder Adam Sutler se autoproclama “Lider do partido”, regendo a Inglaterra com um punho de ferro.

Além das semelhanças e diferenças presentes na HQ com diversos fatos relacionados ao século XX, nos é também mostrado representações políticas de figuras

acenderam ao poder. Dentre as suas obras mais famosas na qual abordam sobre esse assunto está 1984 (*Nineteen Eighty-Four*) e a Revolução dos Bichos (*Animal Farm*), ambas abordando a criação de estados autoritários, de modo a retratar os dois principais extremos ideológicos que permearam o século XX, denotando por meio das diferenças de criação e gerência entre ambos os regimes suas predileções políticas dentro da dicotomia capitalismo e comunismo (FACIROLLI e colab., 2008, p. 13)

históricas, que detiveram papéis fundamentais na sua construção. Guy Fawkes será referido como principal símbolo anarquista de representação desse mundo, ao expô-lo como um agente político agindo contra o modelo protestante de governabilidade presente nessa Grã-Bretanha, organizando assim uma tentativa de explodir o Palácio de Buckingham, sede da realeza britânica e do rei na época, Jaime I.

Essa revolta ocorre em 1605 e passa a ser denominada, “A Conspiração da Pólvora”. Em *V de Vingança* se cria um paralelo quando o personagem V, protagonista quer realizar um atentado contra a casa do líder supremo, ao invés de explodir o palácio de Buckingham. Dessa maneira o autor, ao mesmo tempo apropria-se desse fato histórico para si e aproveita a liberdade criativa, para ambientar a figura do personagem principal “V”.

Por sua vez, V tem sua origem descrita nessa HQ em uma referência a outro período histórico, remetendo-se aos campos de concentração (assemelhando-se ao nazismo). Esse protagonista é concebido como um sobrevivente, torturado e usado como cobaia em testes para a produção de o que viria a se tornar uma arma biológica.

Essa persona histórica de Guy Fawkes se materializa por meio da máscara utilizada por “V” durante toda a história, como forma de ocultar o seu rosto, instigando assim o leitor a querer descobrir sua identidade, do mesmo modo, acontece com a sua história. É patente a importância dessa história visto que esses símbolos ganham reconstruções no mundo real. Tem-se como exemplo os movimentos sociais atuais, que remetem ao personagem Guy Fawkes e conseqüentemente a HQ de V de Vingança, como o *Anonymous*, pois usam um dos principais símbolos dessa história, a máscara.

Com isso a HQ *V de Vingança* passará a alçar um inevitável e conseqüente sucesso de vendas, apesar de não concluída dentro da revista *Warrior*. Esse prestígio levará ao realocamento de Alan Moore para trabalhar em outros quadrinhos, muitos deles, não sendo de sua autoria, no entanto esses HQ's apresentaram ótimas vendas, apesar de não chegarem ao número alcançado por V de vingança. Posteriormente, devido a problemas com a editora da revista *Warrior*, a intervenção criativa em suas obras e os constantes atrasos de salário, farão Alan Moore deixar a *Warrior*.

Devido a saída de Alan Moore Moore e de inúmeros outros artistas a *Warrior* vai à falência e por conseqüência ao fechamento da revista. Todos esses fatores levarão Moore a voltar-se para outras editoras, como a *Marvel Comics* e a *Dc Comics* em sua fase

mais marcante. Aqui, especificamente, focaremos em sua fase mais notória, mostrada na *Dc Comics*, devido ao pouquíssimo material publicado por Alan Moore para a *Marvel Comics*.

2.5- A DC Comics e Os Sucessos Mais Marcantes da Carreira

Após deixar as publicações marcantes como, *V de vingança* e *Juiz Dredd* para as editoras, *Warrior*, e *2000 A.D*, respectivamente, Alan Moore Moore se encontrava entre os quadrinistas mais famosos da Inglaterra, fazendo ele configurar durante a década de 1980, o movimento, “Invasão Britânica nos Quadrinhos” ao ser um dos primeiros a aceitar a proposta de ir trabalhar para a editora *Dc Comics*.

Dentro da *Dc Comics*, o primeiro personagem posto sobre o domínio de Moore seria o Monstro do Pântano (*Swamp Thing*), visto a popularidade de Alan Moore ao criar títulos como *V de Vingança (V for Vendetta)*, histórias icônicas do Juiz Dredd (*Judge Dredd*) e *Maxwell o gato Mágico. (Maxwell The Magic Cat)*.

Diferente dos outros personagens, o Monstro do Pântano, apresentado por Alan Moore ganhar repercussão mundial, devido ao modelo de distribuição adotado pela editora, diferenciando-se das editoras britânicas, pelo fato de ter tiragens de público internacional, enquanto as editoras britânicas, por serem na sua grande maioria independentes, detinha somente tiragens a nível nacional.

Os personagens produzidos para a *Dc Comics* irão representar um marco para a carreira de Alan Moore Moore, dando a ele a possibilidade de reelaborar histórias anteriormente esquecidas, dentro do limbo quadrinista. Um dos principais seria o *Monstro do Pântano* (1986) abandonado principalmente devido uma tentativa falha de tentar capitalizar sobre um filme. O Monstro do Pântano, assumido por Moore, teve sua criação ligada a dois quadrinistas: Len Wein e Bernie Wrightson. Centrados em criar um personagem para a revista *House of Secrets* da *Dc Comics*, a ambientação passava-se no gênero de terror, tornando um sucesso durante quatro anos, entretanto, cancelada após essa ascensão.

2.6-O Monstro do Pântano (*The Swamp Thing*) (1986)

Em uma nova roupagem proposta por Alan Moore Moore o protagonista retorna muito mais próximo ao real, à medida que esse personagem vai se inserir dentro de contextos sócio-políticos, principalmente ao defender a natureza e tecendo críticas, a moralidade sexual da sociedade conservadora, claramente thatcherista da Inglaterra.

Quando eu assumi *Monstro do Pântano*, tentei tornar as histórias mais críveis – o que é um pouco difícil quando se tem está lidando com um enorme amontoado animado de musgos e lama. Mas você contorna isso ao fazer com que as histórias falem sobre temas reais e de relevância social que terão algum significado para o leitor, em vez de ter uma infundável sucessão de pessoas de colante lutando umas contra as outras (MOORE apud MILLIDGE, 2012, p.115)

Fugindo a superficialidade impressa anteriormente sobre o monstro do pântano, Moore classificado por Moore como, “um *Hamlet*³⁶ coberto de muco sentindo pena de si próprio” (MILLIDGE, 2012, p. 110). Desse ponto de vista parte a nova caracterização desse protagonista, com um enredo mais pautado na realidade, voltado—se para problemas políticos e sociais, principalmente os problemas que marcaram os anos da Guerra Fria. Essa reformulação agradou muito a *DC Comics*, visto o sucesso que se tornou a HQ. Entretanto quando o CCA veio a instituir o selo de fiscalização o quadrinho sofreu uma guinada, principalmente com a sugestão de que as páginas sobre temas considerados “sensíveis” a população fosse retirada da *Graphic Novell*.

Essa censura impactou negativamente a *Dc Comics*, devido a derrocada de vendas e a retirada de várias páginas do HQ. Entretanto a *Dc Comics*, percebendo a necessidade artística de Alan Moore Moore em proporcionar ao leitor a necessidade de inculcar a crítica e reflexão dentro dessas histórias, fez o que nenhuma outra editora de quadrinhos teria coragem de fazer: tornar público o primeiro quadrinho mensal sem o CCA, somente com um aviso, indicando o aparecimento de um novo estilo trazido pelos quadrinhos, o “Suspense Sofisticado”

³⁶ *Hamlet* foi uma das peças mais extensas de *William Shakespeare* tendo o seu gênero trágico e anti-heroico ganhado popularidade durante o período histórico conhecido como Renascimento, compreendido por meio do ano de, 1601. Durante a história vemos o príncipe da Dinamarca guiado pelo fantasma de seu pai, tendo esse sido assassinado, e ao mesmo tempo colocado *Hamlet* como a pessoa designada a encontrar provas da participação de seu tio na morte de seu pai, com isso Hamlet passa a ignorar qualquer tipo de sentimentalismo e a focar-se somente em como planejar sua vingança, para isso ele tem o plano de se internar em um hospício, devido a isso todas as pessoas ligadas a ele passam a sofrer de alguma forma devido ao espírito vingativo de Hamlet, marcando assim a obra, por meio das nuances psicológicas abordadas nela, como forma de retratar as mesma presentes na humanidade de um modo geral. (BEDUKA REDAÇÃO, 2020, p. 10)

Em sua defesa, a *DC Comics* tomou a decisão de publicar a edição sem o selo, e com o número 31, ela se tornou o primeiro o título mensal regular a ser publicado sem o ubíquo do CCA, substituindo-o com uma simples etiqueta no topo da página que dizia “*Suspense Sofisticado*” (MILLIDGE, 2012, p.115)

Com isso o enredo da HQ criado por de Alan Moore Moore passa a girar em torno da trama do personagem Alec Holland, cujo a morte confirmada a partir da edição número vinte irá criar brecha para Moore recriar o personagem. A partir de então Alec Holland aparece não mais enquanto um resquício de um homem modificado por experimentos químicos atrás de sua humanidade perdida como era apresentado pela clássica história. Sua aparição de enquadra enquanto um avatar guardião da natureza à protegendo-a a todo custo. Sua imagem e seus discursos evocam a realidade da degradação natural constante feita pelo homem frente a natureza indefesa.

Por meio dessa abordagem política, Alan Moore Moore vai discutir diversos outros temas, mais sensíveis à sociedade norte americana da década de 1980. Esse embate o governo norte-americano e as editoras acerca do conteúdo das obras estava presente nos diversos veículos midiáticos, principalmente aqueles que divulgasse alguma crítica a algum aspecto da cultura capitalista - voltada ao consumo e ao apego a um modelo de sociedade marcado pelo conservadorismo protestante. O governo norte-americano não desejava que os HQ's trouxessem discursões sobre temas como sexualidade.

É neste contexto que O *Monstro do Pântano* vai apresentar-se como um enorme sucesso ao ponto de emplacar outros personagens por meio de sua revista, o mais notório deles será o bruxo e ocultista britânico, cuja inspiração para sua criação se deu por meio do uso da fisionomia do cantor da banta *The Police, Sting. John Constantine*, apareceu na revista, *Monstro do Pântano* nº 37 e com isso fez tanto sucesso que passou a ganhar um título próprio, com o nome de *Hellblazer*. Inicialmente a revista *Hellblazer* vai ter seus primeiros volumes escritos por Jamie Delano, esse sendo amigo de Moore e um dos vários escritores advindos da Invasão Britânica nos quadrinhos.

Outra mudança causada pelo título do *Monstro do Pântano* foi a criação do selo da *DC Comics* responsável pela classificação dos títulos adultos. Esse selo permite que diversos quadrinhos sejam publicados dispensando a necessidade de rotulá-los como algo “saudável literariamente”, forma pela qual o CCA os classificava.

Ao todo a versão de Alan Moore Moore de *Monstro do Pântano* irá ter 64 edições originalmente, saindo dos 17 mil volumes vendidos para 100 mil de acordo com (MILLIDGE, 2012, p. 117). Todas essas mudanças levaram o Monstro do Pântano ao patamar de um dos quadrinhos de melhor construção da época, auferindo diversos prêmios pela sua estrutura narrativa e visual, ao abordar temas sensíveis de forma a não sujar visualmente a leitura. Devido a todo esse reconhecimento Alan Moore Moore se tornará o quadrinista mais proeminente da década de 1980. Alan Moore Moore continuará sua carreira e produzirá obras primas, a mais famosa *Watchmen*, (cujo abordaremos somente no próximo capítulo), e nos anos finais trabalhando para a *DC Comics*, *The Killing Joke* ou a *Piada Mortal* em tradução livre.

2.7- A Piada Mortal (*The Killing Joke*) - (1988)

Durante a criação de *Watchmen*, Alan Moore teria criado com o auxílio do desenhista Brian Bolland uma das HQ's mais aclamados ao reformular o *Batman*, ao ponto de trazer para suas páginas origens de outros personagens, análogos a ele que até aquele momento, detinha uma explicação muito simplória de sua origem. O maior exemplo seria aquele que viria a se tornar, além do maior vilão do *Batman*, o maior de todos os antagonistas dos quadrinhos: o Coringa (*The Joker*). Inicialmente no enredo da história temos a figura do *Batman* se dirigindo para o hospital psiquiátrico onde estava internado o Coringa, desejando conversar sobre a questão da situação dele enquanto um assassino em série, detentor de transtornos psíquicos. Batman, um vigilante que fazia justiça com as próprias mãos, mas que, mesmo assim, diante de um assassino em série se compadecia do Coringa. Nesse encontro Batman conversa com o Coringa sobre um dia ter que matá-lo, caso o Coringa não mude de atitude. Nesse instante Batman pega a mão do Coringa e percebe que o esbranquiçado presente na pele dele saiu com um simples toque, dando-se conta de que o homem que estava diante dele não era o verdadeiro Coringa, mas alguém que havia sido maquiado para parecer e substituir o verdadeiro Joker. Coringa maquia e fantasia um civil comum, colocando-o para ficar no seu lugar no hospício Arkham.

Após o falso Coringa ser descoberto, o leitor é redirecionado para o paradeiro do verdadeiro Coringa que estava em um parque de diversões conversando com o

proprietário sobre a possibilidade de comprar aquele lugar. Após o diálogo, Coringa mata o dono do parque de diversões injetando gás do riso, tomando aquele local como seu covil. Posteriormente o vilão dirige-se para a casa de Barbara Gordon, filha do comissário de polícia de Gotham City (cidade na qual é ambientada a história). Barbara Gordon é um dos parceiros do Batman: a Batgirl.

Após esses acontecimentos, a trama é interrompida para nos mostrar a origem de um personagem – o Coringa – que no passado era chamado de o Homem do Capuz Vermelho, um comediante que vivia em uma péssima condição financeira. Além disso, o Coringa havia descoberto que a sua esposa estava grávida e esta situação exigia uma solução. Para manter a sua família o comediante acaba por envolver-se em um assalto a uma indústria de produtos químicos, antes de começar o assalto seus respectivos parceiros o ameaçam caso ele desista, visto que ele tinha acabado de ser informado do óbito de esposa e filho em gestação devido a um acidente doméstico. No meio do assalto esse comediante é colocado como aquele que utilizaria um capuz vermelho e chamaria a atenção do *Batman* para despistá-lo e permitir aos outros pudessem fugir com o dinheiro. Com o desenrolar do embate, o Homem do Capuz Vermelho cai em um tanque de produtos químicos mudando toda a sua forma o deixando com uma pele esbranquiçada para sempre, seu cabelo ficando verde como um palhaço e um sorriso irônico que jamais sairia de seu rosto, denotando uma clara mudança de sua psiquê. Devido a todas essas mudanças o Homem do Capuz Vermelho passou a atrair ainda mais rejeição e passou a ser conhecido como o vilão *Joker* ou Coringa em tradução livre.

A partir desse ponto, podemos perceber a clara criação de uma história de origem muito mais complexa em relação a outras criadas até aquele momento, dessa maneira, constrói-se a figura do Coringa não mais como um simples vilão cômico, dando-lhe características mais palpáveis, para com o mundo real atribuindo a ele uma psiquê de doente mental, com um objetivo claro de enlouquecer as pessoas. Ele começa a pôr em prática seu plano a partir do comissário Gordon, torturando-o constantemente com fotos de sua filha baleada e posta nua sangrando no chão. Todo esse enredo conjuntamente com a arte de Brian Bolland, no qual de acordo com “este é um dos poucos exemplos de um HQ de Alan Moore Moore na qual a arte ofusca o roteiro” (MILLIDGE, 2012, p. 138). *Piada Mortal* se torna uma das *Graphics Novells* mais aclamadas do homem morcego ao ponto de ser colocada enquanto uma das histórias canônicas da história principal do Batman.

Passando a ser perceptível somente na série periódica do *Batman*, Barbara Gordon volta a atuar como vigilante, não mais como *Batgirl*, mais sim como a Oráculo (*The Oracle*) uma mulher que se tornou paraplégica, devido as ações do coringa e por causa disso, passou a atuar somente na parte de inteligência, sendo uma eximia conhecedora de meios tecnológicos e um excelente hacker.

O fato de *A Piada Mortal* entrar para o universo canônico do Batman e os lucros provenientes dos produtos dos quadrinhos de *Watchmen* passarem a serem monopolizados somente pela editora *DC Comics*, levou Alan Moore Moore a criar uma aversão muito grande do mercado *Mainstream* de quadrinhos, levando-o a se dissociar da *DC Comics* e criar grande parte das *Graphic Novell* independente. Esse novo modo vai atrair uma grande fama para Alan Moore Moore e ao mesmo tempo uma problemática sem fim, visto os altos custos despendidos para publicar ao final da década de 1980. Por causa disso, Alan Moore Moore recorre novamente a publicação de tiras para revistas *Underground*, até obter ter dinheiro suficiente para publicar o seu primeiro trabalho solo, chamado *Um Pequeno Assassinato (A Small Killing)*.

2.8- A Independência- (1988-1993)

A independência profissional alcançada por *Alan Moore Moore* veio após trabalhar nas grandes editoras de quadrinhos do mundo e principalmente por causa dos problemas financeiros, editoriais e principalmente de gestão. Ao retornar ao mercado *Underground* de revistas, até que angariasse dinheiro suficiente para publicar suas *Graphic Novells* independentes, com isso no final dos anos 1980 é publicada “*Um Pequeno Assassinato (A Small Killing)*”. O mercado independente, apesar de render grandes frutos por meio de grandes obras, ainda assim não trouxe consigo a tão sonhada independência financeira.

Enquanto isso, apesar dos percalços, teremos grandes obras durante a fase solo de Alan Moore Moore, além é de *Um Pequeno Assassinato*. Nessa primeira fase independente foram publicadas as obras *Do Inferno* e *A Liga Extraordinária* antes de se aposentar de vez do mundo dos quadrinhos e migrar para a literatura. Durante essa primeira fase independente fica notável por meio de seus HQ's o claro desgosto que Alan Moore Moore teve ao trabalhar nas grandes editoras de quadrinhos, quando nessas obras

ele cria personagens que a todo momento se indagam com relação a sua carreira e o que foi necessário fazer conseguir o patamar onde se encontram claramente explorado já em *Um pequeno Assassinato*.

2.9- *Um Pequeno Assassinato (A Small Killing)*- (1991)

Em *Um Pequeno Assassinato*, Alan Moore nos conta a história de Timothy Hole, um empresário bem-sucedido na área de publicidade e propaganda, com um contrato para uma propaganda de um refrigerante dietético durante a época pós-*glasnost*³⁷. Essa busca do sucesso leva Timothy a passar grande parte das suas viagens na *Graphic Novell*, pensando na vida, em seus erros e as consequências dessas ações. Nunca, até aquele presente momento, o protagonista havia refletido sobre sua vida, devido a isso, começa a aparecer um fantasma dele quando criança no meio das suas viagens. Essas intensas interpelações e principalmente a acentuada perseguição desse fantasma nos é revelado de maneira sutilmente e paulatinamente dentro da história, ao mostrar os diversos sacrifícios, ou “diversos Pequenos Assassinos” realizados por Timothy Hole para alcançar o sucesso,

Hole começa a ficar obcecado com os fantasmas de suas indiscrições passadas, suas memórias manchando-o com culpa por conta do fracasso seu casamento, sua falta de lealdade com o chefe que lhe deu sua primeira oportunidade, e a forma com que evitou a responsabilidade pela gravidez não programada de sua namorada. (MILLIDGE, 2012, p. 156)

Ao longo da HQ foram vários sacrifícios, como o seu casamento, desgastado devido ao tempo gasto criando cada vez mais formas propagandísticas, a fim de auferir mais ganhos financeiros; o aborto do seu filho, demonstrado de forma extremamente sutil ao explicar um problema do personagem principal, bem como da sociedade que lhe

³⁷ *Glasnost* foi uma das duas políticas econômicas adotadas durante do governo de *Mikhail Gorbachov*, enquanto o último de todos os líderes pertencentes ao PCUS (Partido Comunista da União Soviética). A política da *Glasnost* pretendia enquanto meio, descentralizar a economia estatal ao abrir o mercado e dar-lhe liberdade de produção, com isso além, de retirar a URSS da crise econômica que ela se encontrava, devido aos intensos desvios de recursos para suprir a intensa corrida armamentista, também tornaria responsável pelo adiantamento de um novo modelo industrial que estava nascendo, por meio de indústrias como, as de química fina, cibernética, gênica, acabando assim por ingressar a URSS na Terceira Revolução Industrial. (FRANCISCON, 2010, p. 83-84)

rodeia. Problemas expostos mais intensamente após a clara derrocada da URSS e consequente ascensão hegemônica do capitalismo, modificando a estrutura social.

Essas questões da própria biografia são expostas por meio das falas dos personagens que rodeiam Timothy, dando lugar à uma busca muitas vezes inescrupulosa por dinheiro, criando paralelos cada vez mais fortes com a própria vida de Alan Moore até aquele momento. Todas essas reflexões abordadas por Timothy podem claramente ser referenciados a própria vida de Alan Moore, ao nos mostrar um Timothy agindo de modo semelhante ao próprio escritor, ao deixar de fazer uma diversidade de coisas, largando sua veia artística para dedicar-se a criar narrativas apenas para o consumo do grande público.

O protagonista esquecendo-se do gosto vindo sua infância deu lugar ao refrigerante dietético *Flit*, devido a esse se enclausurando em um local considerado pelo próprio personagem principal como claustrofóbico e opressivo por sua magnitude e imponência. Timothy é uma alusão ao próprio Alan Moore, ambos realizando a mesma ação de abandonar seu país natal, no caso à Inglaterra, para ir para os EUA. Ambos, autor e personagem, se rendem ao modelo capitalista e se tornam mercadorias. Por fim, Timothy retorna a sua cidade natal na Inglaterra, seguindo o fantasma de sua infância. Ao persegui-lo, ele buscará seus próprios medos, o que é descrito como numa metáfora como um pote de insetos, capturados e enterrados ainda quando criança. Ao chegar a um lugar na Inglaterra, o texto da HQ dá a entender, por meio de sua linguagem, que o pote enterrado se tornou muito maior do que o próprio personagem principal imaginava, denotando assim como os seus medos aumentaram significativamente ao longo das mudanças em sua vida. Ao abrir o pote, os seus medos se libertam na forma de inúmeros insetos, denotando que Timothy necessitava encarar seus próprios temores, após isso um raio cai demonstrando assim que ele não somente afrontou seus medos como, os superou. Nesta parte do texto, o protagonista, ao morrer, renasce como um novo e despreocupado personagem, transparecendo essas características por meio de sutis referências, desde o andar a pé, até o fato de ir à mercearia mais próxima e comprar o refrigerante que ele sempre gostou, o Vimto, mesmo esse estando em uma prateleira lotada de Flit.

2.10- Retorno ao *Mainstream* e a Aposentadoria- (1993-1998)

Em 1993 Alan Moore recebeu uma proposta da editora recém fundada, *Image Comics* por artistas há pouco tempo saídos da *Marvel Comics*, por problemas editoriais e principalmente financeiros, semelhantes aos passados por Moore durante a sua estadia no *DC Comics*. A proposta ofertada pelos criadores daria direitos totais sobre aqueles heróis, diferentemente do que se mostrava por meio dos contratos até aquele momento, pelas grandes editoras cujo criadores não detinham quaisquer direitos sobre o seu produto fazendo, diversos artistas renunciarem à exclusividade sobre suas obras, como por exemplo os quadrinistas Jerry Siegel e Wayne Boring que tiveram foram os responsáveis por criar o personagem mais icônico dos quadrinhos, o Superman.

Por causa desse modelo os artistas Todd McFarlane, Jim Lee, Erick Larsen, Marc Silvestri e Jim Valentino, decidiram sair e fundar em 1992 sua própria editora, devido aos problemas já mencionados acima, e principalmente devido a baixíssima desvalorização por parte das grandes editoras, ao seu corpo de artistas mesmo aqueles, que conseguiam com um único personagem vender mais de um milhão de cópias de quadrinhos, por causa disso surge a *Image Comics*. A reformulação propagada pela *Image Comics* cria um novo modo de produzir HQ's ao conceder aos artistas diretos sobre suas obras, ao mesmo tempo dando-lhes parte da verba sobre a venda dos produtos derivados das suas HQ's como, brinquedos, camisetas e bottons. Essas condições atraíram diversos grandes artistas daquela época como Robert Kirkman, atual criador do HQ que deu origem a série de televisão *The Walking Dead*.

Ao trabalhar para a *Image*, Alan Moore faz diversas histórias fechadas para outros grandes artistas como o Todd McFarlane, criando histórias fechadas do seu personagem, o Spawn. Somente após assumir um selo próprio ele vai criar uma história própria com personagens inspirados na literatura britânica o nome, *A Liga Extraordinária (The League of Extraordinary Gentlemen)*.

2.11- *A Liga Extraordinária (The League of Extraordinary Gentlemen)*- (1999)

A Liga Extraordinária foi um projeto iniciado durante a estadia de Alan Moore na editora Wildstorm, chefiada pela empresa *Image Comics*, essa sendo essa

pertencente ao roteirista Jim Lee, que após ver os excelentes trabalhos de Alan Moore Moore em quadrinhos como *Watchmen* e Monstro do Pântano (*Swamp Thing*) o contratou com a premissa que ele fizesse um quadrinho utilizando comparável a liga da justiça, Ele deveria reunir diversos heróis buscando retratar de uma maneira muito mais realista. Por ser britânico, o autor logo pensa em reunir grandes personagens da literatura britânica, dentre esses estão, Wilhelmina Murray, obtida da obra de *Drácula* do autor britânico Bram Stoker. Wilhelmina Murray era a mulher de Jonathan Harker e principal interesse amoroso do próprio Drácula, por acreditar ser ela a reencarnação de sua amada de milênios atrás. Outro personagem, Allan Quatermain, adveio diretamente da obra *As Minas do Rei Salomão* do escritor britânico Henry Rider Haggard. Allan Quatermain é um colonizador residente da África do Sul, retratado como um viciado em ópio e ao exímio atirador. Um outro grande personagem retirado de aclamadas obras britânicas vai ser o Príncipe Dakkar, também conhecido como: o Capitão Nemo do autor Júlio Verne, no livro *Vinte Mil Léguas Submarinas*. Diferente da obra original, Nemo era um tecnopirata inserido na sociedade vitoriana, ao estilo *Steampunk*³⁸ que utilizava seu submarino – *Nautilus* - para navegar o mundo.

Outros grandes personas tirados de contos de autores britânicos para a sua respectiva obra seria o Mr. Griffin ou o Sr Griffin, mais conhecido como O Homem Invisível do autor H.G Wells. Em sua história original, o Sr Griffin apresenta-se com mentalmente instável, no entanto ele é abordado com uma personalidade voltada praticamente para uma vilania. Esse fato fica claro em alguns trechos, como no início da narrativa, ao ser procurado para juntar-se a liga, os demais membros encontram casos de meninas que alegaram estarem grávidas do espírito santo, quando na verdade Sr Griffin teria abusado sexualmente delas, ao aproveitar-se de sua invisibilidade.

Dr. Henry Jekyll e Mr. Edward Hyde seriam outro personagem tirados também de uma das primeiras obras de ficção científica do autor escocês, do século XVIII, da era vitoriana britânica, Robert Louis Stevenson. Esse personagem é retratado como um médico obcecado para separar seu lado sombrio, nessa busca cria o Mr Hyde como a personificação da maldade resiliente dentro de Henry, o que na obra de Moore

³⁸ O *steampunk* é considerado uma tribo urbana pautada na representação do mundo por meio de elementos, presentes tanto da cultura neotribal atual *cyberpunk*, como nas versões de mundo do século XIX Vitoriano, pois vai ser nele que grandes avanços culturais, como o a máquina a vapor vai ser inventada ao mesmo tempo bastante utilizada, de modo a demonstrar toda uma diferença cultural, econômica e exploratória. (PEGORARO, 2017, p. 547)

passa a ser retratado na figura de um monstro louco homicida. Todos esses personagens são reunidos por empenho da Wilhelmina Murry, uma agente do serviço secreto britânico. O objetivo desse grupo é buscar um objeto científico altamente tecnológico que permitiria reverter a gravidade, esse objeto levaria o homem à lua como forma de celebrar a virada do século XVIII para o XIX, o nome desse objeto era: A Cavorita, esse objeto estava em posse do temível Dr Manchou.

Já no volume dois a *Liga Extraordinária* é inserida dentro do contexto da Guerra dos Mundos de H.G Wells, onde eles incumbidos de proteger a Inglaterra de uma invasão alienígena advinda do planeta Marte. Aproveitando-se dessa vantagem, o homem invisível com seu intenso distúrbio mental, torna-se um verdadeiro sociopata com anseios de dominação mundial, junta-se aos alienígenas para dominar a terra, traindo a Liga, vindo a morrer pelas mãos do Dr. Jekyll. Mesmo apesar de sua rixa com o capitão Nemo, devido ao seu eschachado preconceito racial e xenofóbico - visto que Nemo era indiano - ainda sim sacrifica sua vida em prol da Inglaterra, ao utilizar uma arma biológica contra os marcianos e assim os derrotando e encerrando o volume dois de A Liga Extraordinária.

Após o término dos dois volumes, a *Image Comics* passa por problemas administrativos graves ao ponto de um dos sócios fundador, deixar a empresa. Devido a isso e vendendo a editora que se encontrava sob seu guarda-chuva, *Wildstorm* ser vendida juntamente com o selo *ABC Comics* para a *DC Comics*, causa a revolta de Moore, levando a abandonar sua obra e somente terminá-la em 2018 com o HQ *A Liga Extraordinária: A Tempestade*, esse o último HQ produzido por Alan Moore antes de anunciar sua aposentadoria do universo quadrinístico.

CAPÍTULO 3 - *WATCHMEN*: A DESCONSTRUÇÃO DOS SUPER HERÓIS

Este terceiro e último capítulo aborda a novela gráfica *Watchmen* e problematiza como, por meio da linguagem visual, esta obra trouxe referenciais extremamente importantes para a criação das HQ's contemporâneas. Neste trabalho, Alan Moore busca desconstruir não somente a figura dos Super-Heróis bem como a imagem infantilizada do HQ' que apresentava personagens desprovidos de pensamento crítico. A influência de Alan Moore se faz presente em vários outros HQ's, tais como *Sandman*, de Neil Gaiman (1988) e *The Boys*, de Garth Ennies (2009). A construção deste capítulo foi possível a partir da leitura dos seguintes autores: Robson Costa e Evelyn Dill Orrico (2007), João Mateus Cunha (2013), Gary Spencer Millidge (2012), além das obras do próprio Alan Moore (2011). Por meio da associação entre história e HQ pode-se depreender a importância de *Watchmen* como referência deste universo artístico de modo geral, não somente, inaugurando essa nova maneira de utilizar do gênero dos super-heróis, como também, resgatando uma miríade de referências de outro gêneros. Neste sentido, é necessário apontar que as novelas gráficas passam a ser objetos de interesse de estudiosos, a exemplo do linguista Mikhail Bakhtin, que apontou a importância dos HQ's tanto do ponto de vista semiótico quanto imagético. Além de analisar as HQ's por meio da semiótica, também aponta para as novelas gráficas como um gênero secundário, "(...) visto serem entendidas como complexas ao agregarem gêneros primários em sua composição e serem formadas por diversas unidades estilísticas" (COSTA; ORRICO, 2007, p. 13).

3.1 As Referências de *Watchmen*

Watchmen traz um conjunto de referências textuais e políticas extremamente importantes que são mobilizadas como artifícios para tornar essas histórias muito mais críveis aos olhos do leitor. Dentre as referências imagéticas citadas podemos nomear o uso das distopias, 1984 (*Nineteen Eighty-Four*) criada e propagada pelo escritor britânico H.G Wells por meio de várias obras. Essas pautadas em um fascismo constantemente utilizador de métodos de vigilância, ao ponto de impedir qualquer meio de liberdade de expressão, tentando a todo instante validar seu regime por meio da manipulação de informação. Em *Watchmen* são introduzidos elementos visuais narrativos explanadores

de parte da história daquele universo, tais como: a proibição de heróis e o combate exacerbado a ideias sociopolíticas contrárias ao capitalismo. Assim, reescrevendo conflitos históricos como a própria Guerra do Vietnã ao utilizar-se do personagem sobre humano, Dr. Manhattan, para compor essa narrativa dentro do HQ.

O horror armamentista promovido por Dr. Manhattan se torna explícito na leitura visual da HQ, ao trazer em suas páginas um dos conflitos mais emblemáticos da Guerra Fria, a Guerra do Vietnã. Somando-se a isso também temos as diversas incursões do Comediante que promoverá uma verdadeira carnificina, chegando a matar na frente do próprio Dr. Manhattan uma mulher que ele havia engravidado. Entretanto, logo após o término do conflito, Dr. Manhattan foi condecorado pelo chefe de Estado dos EUA, o país triunfante nesse universo.

A mais notável das referências históricas dentro do contexto do quadrinho foi o personagem, Dr. Manhattan, o qual faz alusão direta ao Projeto Manhattan, plano científico responsável pela criação das primeiras bombas atômicas que o mundo conheceu: a *Little Boy* e a *Fat Boy*. Ambas foram utilizadas contra o Japão como meio para se chegar ao término da Segunda Guerra Mundial. As consequências do uso de bombas atômicas e, principalmente, da procura por material belicista de igual proporção destrutiva provocaram a corrida armamentista por todo o período da Guerra Fria. A presença do personagem do Dr. Manhattan dentro do quadrinho se constitui num dos principais elementos referenciais da novela em alusão aos acontecimentos daquele momento histórico.

A representação da corrida científica dentro do HQ mostra-se cada vez mais no enalço de métodos armamentistas mais eficientes, acabando por esbarrar no princípio filosófico no qual o autor explana na HQ. Por meio da linguagem visual, o princípio criado pelo poeta romano Juvenal cujo dizer: “*Quis custodiet ipsos custodes?*” é transposto para o HQ por meio do enunciado: “*Who Watches the Watchmen?*”, traduzido literalmente para: “Quem Vigia os Vigilantes”. Esse trecho é transposto para a HQ por meio da própria desconstrução dos super-heróis quando esses transcendem os limites éticos e realizam atitudes completamente questionáveis para o leitor. Ao empregar a máxima de Juvenal, Alan Moore questiona “os limites éticos e morais do ser humano, a legitimidade do poder, a responsabilidade e o conflito entre o bem e mal (CUNHA et al, 2013, p. 74).

É perceptível através da leitura da própria HQ as múltiplas influências do autor, passando todo um recorte histórico-social, demonstrado tanto através da sua vivência, como por seu conhecimento literário, político, filosófico e histórico. Essas influências se materializam por meio dos personagens, utilizando-se de suas narrativas constituidoras, como meio formador para a criação da HQ, como por exemplo a corrida científica e armamentista presente no recorte histórico da Guerra Fria, na qual ele utiliza como método para a desconstrução da figura dos Super Heróis.



Imagem de desconstrução da figura do Super Herói O comediante, onde ele mata uma inocente em meio a Guerra do Vietnã, devido a cobrança por parte dessa mulher em querer que ele assuma o filho que ele fez nela, durante a Guerra.

Fonte: <<https://www.hq-now>>.

A desconstrução da figura dos heróis presente na HQ e denotado por meio do estilo artístico utilizado pelo desenhista Dave Gibbons, quando de acordo com (MILLIDGE, 2012, p. 126) “são desenhados letras, balões e estilos de recordatórios, de forma individual como forma de leitura visual para determinar como seriam as diferentes vozes dos personagens”. Esse modelo de desenho, adotado por Dave Gibbons na HQ, passa a ganhar cada vez mais vida nas mãos do colorista Jhon Higgins, ao utilizar uma gama de cinzas sutis, a fim de adornar determinados quadros, demonstrando com isto um peso narrativo carregado por esse quadrinho, bem como pelos personagens desenhados e coloridos nesse formato, apontando para a dualidade dos atos heroicos feitos pelos personagens centrais da história.

A proposta de Alan Moore e desenhada por Dave Gibbons, trouxe os heróis no papel de seres sobre-humanos desconstruídos da corrente ficcional principal. Nesses quadrinhos não há utilização de cores quentes excessivas, destoado do uso de cores no modelo quadrinista europeu, marcadamente cinza, esse sendo utilizado em *Watchmen* descrito como Gary Spencer Millidge diz em sua biografia sobre o autor Alan Moore.

A escolha de John Higgins como colorista emprestou ao projeto um estilo europeu plano de cores, que fez uso máximo de grande palheta de tons do novo formato. Higgins usou uma combinação distinta de cinzas sutis e tonalidades saturadas. O capítulo seis, que é focado na história de Rorschach, começa com cores quentes e alegres e vai ficando progressivamente mais escuro a cada página. (MILLIDGE, 2012, p. 130-131)

Ao vermos a intensa influência europeia no meio quadrinista norte americano durante a década de 1980, enquanto fruto da invasão britânica nos quadrinhos, percebemos o a narrativa, o desenho e as cores acabam por interferir diretamente na trama principal. Por sua vez, a narrativa focada em personagens dúbios que tomam atitudes questionáveis e que eram muito diferentes; essas diferenças entre os personagens produziam conflitos. Estes, por sua vez, remontavam a uma atmosfera vivida pelas pessoas, ou seja, pelo autor e seus leitores.

Essa estratégia narrativa humaniza os personagens e os aproximam dos leitores, levando o autor a construir uma história distante das abordagens da Era de Ouro ou da Era de Prata dos quadrinhos. A abordagem de personagens com problemas e conflitos humanos passa a ser então prioridade dentro da HQ, havendo uma maior identificação para com o público.

3.2- Os Homens-Minutos (*The Minuteman*) (2005)

Em *Watchmen* é possível perceber uma passagem de 55 anos, tempo que coincide com o início e término da Segunda Guerra Mundial. Em 1986, na obra *Watchmen*, Alan Moore experimenta uma nova narrativa visual, introduzindo um grupo – os Homens Minuto – cujos ideais influenciaram no surgimento de um novo grupo, sem nome. Os *Minuteman* tiveram sua origem contada em uma série de HQ's que veio a público após a publicação de *Watchmen*. Os Homens Minuto apareceram nas revistas publicadas por diversos autores: Jimmy Palmiotti, Brian Azzarello.

Essa série representaria a origem das primeiras pessoas a decidirem utilizar fantasias como método para encobrirem sua verdadeira identidade, inclusive das próprias autoridades, tornando-se assim uma força tarefa independente e ao mesmo tempo realizadora de uma justiça com as próprias mãos. Dessa forma, esse protótipo de justiça entra em conflito com os conceitos éticos e morais únicos de cada personagem. Dentre esses personagens os mais importantes serão aqueles que além de reciclados pelo próximo grupo de mascarados após os eventos da Segunda Guerra Mundial, terão um papel fundamental na criação do próximo grupo já na Guerra Fria, esse sendo conhecido como os *Watchmen*.

3.3- Justiça Encapuzada (*Hooded Justice*) (1938)

Hooded Justice ou Justiça Encapuzada é um personagem que na obra tem o papel de fundador do grupo Homens Minuto (*Minuteman*), conjuntamente com o Capitão Metrópolis, (*Capitain Metropolis*). Na trama Justiça Encapuzada e Capitão Metrópolis tem um relacionamento homossexual secreto. Além da questão da homossexualidade, a obra aborda a questão do racismo, pois Justiça Encapuzada era negro e vítima de preconceito racial, uma vez que a história se passa nos anos 1930, quando o racismo era muito intenso. Além de tudo, nos é revelado também que o Justiça Encapuzada foi obrigado a manter durante muitos anos um romance falso com a também heroína, Espectral (*Silk Spectre*), a fim de manter sua identidade anônima e principalmente sua

homossexualidade também, tirando isso tudo não se sabe mais de nada sobre esse mascarado.

3.4- Espectral (*Silk Spectre*) (1938)

A personagem mascarada, criada por Alan Moore – Espectral – cuja identidade verdadeira de chama Sally Juspeczyk, uma personagem caracterizada por meio de traços ao estilo *Pin-up*³⁹. Antes de ingressar ao universo dos encapuzados Espectral era tida apenas como uma mulher polonesa, por causa disso e devido a narrativa se passar durante a Segunda Guerra Mundial, foi obrigada a mudar seu nome para Sally Jupiter. Sally Jupiter também era garçonne e dançarina de *burlesque*⁴⁰, tendo sua origem somente contada bem posteriormente a HQ de *Watchmen*, se passando dentro da série de HQ's, *Before The Watchmen* (Antes de Watchmen).

Na narrativa, Espectral ingressa no mundo dos encapuzados após conhecer seu namorado e empresário, o personagem Laurence Shexnayde. Laurence articula o ingresso de Espectral no meio dos falsos heroísmos, ao enaltecer a figura de Sally Juspeczyk. Devido a sua fama, Espectral é convidada para fazer parte dos *Minutemen*. Ao aceitar o convite, Espectral deveria manter a equipe longe dos holofotes da justiça e ao mesmo tempo esconder o fato de que o herói fundador, o *Hooded Justice* (Justiça Encapuzada) ser homossexual. Para esconder homossexualidade de Justiça Encapuzada,

³⁹ As *Pin-Up* foram desenhos femininos de cunho erótico e muitas vezes pornográficos, criados por *George Petty* e *Alberto Vargas*, como forma de esforço de guerra ao servir de motivação para os soldados americanos e britânicos durante a Segunda Guerra Mundial, inspiradas nas *Cheerleaders* americanas, e sendo transpostas como símbolos nacionais, para a guerra tanto nos EUA, como na Inglaterra, acabando por serem distribuídas gratuitamente por meio de revistas como a *Esquire*, essas sendo as primeiras a terem estrelas do cinema daquela época como: *Betty Gable* e *Rita Hayworth* estrelando alguns dos primeiros desenhos. Esse simbolismo ligado a Segunda Guerra é então transposto a medida em que a figura das *Pin-Up* passa a aparecer também em revistas femininas enquanto símbolos da liberdade americana, dos meios propagandísticos *mainstream* e principalmente do *American Way of Life*, acabando assim por torna-se um símbolo nacional norte americano (SAGGESE, 2008).

⁴⁰ O termo burlesco, apesar de estrangeiro, é usado na nossa língua para aludir a uma obra ou a um espetáculo que tem por objetivo de ridiculizar um determinado tema. Surgido como um subgênero literário, hoje o conceito de burlesco está associado ao teatro de variedades. O burlesco literário nasceu no século XVI como uma derivação da comédia. Os seus trabalhos orientavam-se na sátira, ridiculizando questões sérias ou outorgando legitimidade a temas condenados a nível social. No ano 1860, nos Estados Unidos, o termo burlesco passou a ser utilizado como forma de definir um show de variedades, o qual era apresentado em clubes, teatros ou mesmo em cabarés, onde eram apresentadas comédias especialmente de cunho erótico e *strip-tease* isso sendo representando dentro da história de Sally Jupiter quando ela trabalhava enquanto dançarina de *strip-tease* desse estilo. (EDITORIAL, 2016).

Laurence Shexnayde tem a ideia de Justiça Encapuzada e Espectral deveriam manter um falso relacionamento amoroso.

Uma cena importante em *Watchmen* ocorre durante o ano de 1940, quando ocorre uma das, ou talvez a última reunião dos *Minutemen*, esse encontro ocorreu para fins de registro fotográfico. Enquanto os heróis preparavam-se para esse momento, Edward Blake (Comediante) tenta ter uma relação sexual com Espectral. Frente a recusa, Comediante prossegue para a tentativa de estupro impedida por Justiça Encapuzada. Após esse acontecimento, os *Minutemen* gastam fortunas na tentativa de encobrir todo o ocorrido e a necessidade em expulsar Comediante do grupo, gerando a primeira cisma entre o grupo, desaguando no fim da equipe acabe em 1949. Com o fim da equipe, cada herói determina seu próprio caminho. Todos esses fatos vêm ao conhecimento do público por meio do mascarado Hollis Mason, denominado como Coruja (Night Owl), ao publicar seu livro, “Sob o Capuz”. Sally, frete a separação da equipe, ver uma oportunidade de finalmente se casar com Laurence, sendo a história de casados deles até o amadurecimento de sua filha somente relatada na série de HQ’s, *Before The Watchmen* (Antes de *Watchmen*), publicada no ano de 2005.

Posteriormente Comediante procura Espectral, já casada com Laurence Shexnayde para pedir perdão pelo que fez e ambos acabam se envolvendo em uma relação extraconjugal. Desse relacionamento Espectral engravida e nasce Laurel Jane, assumida por Laurence Shexnayde como sua filha legítima. No entanto, por diversas vezes Espectral tenta esconder o pai biológico de Laurel Jane, porém sua tentativa não teve resultado. Em meio a um desses atritos com Laurel Jane, Espectral revela que Laurel é filha do Comediante, gerando assim a separação do casal. Outra consequência negativa para Espectral foi a saída de Laurel da casa que começa a treinar artes marciais para, um dia, assumir o manto e o lugar de sua mãe. Ao assumir essa identidade, Laurel Jane busca ser uma heroína totalmente diferente de sua mãe, querendo de fato combater o crime, mas não servir meramente como uma peça publicitária.

3.5 O Comediante (*The Comedian*) (1940)

Edward Blake, o Comediante, é o único personagem a fazer parte tanto da equipe dos *Minuteman*, como tem uma intensa participação mais tarde na HQ de

Watchmen devido a sua morte aparecer logo no início da revista e ser o estopim de toda a trama, no entanto as origens desse protagonista serão contadas posteriormente a *Watchmen*, na série de *Graphic Novel*, antes de *Watchmen (Before The Watchmen, 2004)*.

Nesse conjunto de histórias iremos remeter a um comediante iniciando sua carreira de vigilante, logo no início, vemos uma pessoa com características sociopatas, trajando uma fantasia similar à de um palhaço, diferenciando-se somente pelo uso de uma máscara igual as utilizadas pelos mascarados, como capitão metrópole. Nesse momento de sua vida, Comediante expõe sua visão do mundo caótico dos vigilantes, enquadrando esse universo como uma grande piada, pautada através da impunidade. Isso é transmitido ao leitor através da máscara de Comediante, mostrando ao mundo a ironia humorística ácida quando a personagem tenta matar um malfeitor sem estar trajando uma máscara e estando trajando uma passando a vangloriar-se ter realizado uma carnificina de assassinos, não os levando à justiça ou sequer cumprindo a lei chegando a roubar ou a cobrar taxas por sua ajuda enquanto vigilante, passando a criar uma dissonância entre ser herói emascarado para o leitor daquela obra.

Edward Blake foi convidado pelo Capitão Metrópole para fazer parte da iniciativa denominada *Minuteman*, o ingresso dele ocorre somente perto do término da Segunda Guerra, no ano de 1940. Após a saída de Edward Blake da equipe, passa a trabalhar para o governo dos EUA, principalmente pelo seu patriotismo e um pouco por sadismo. Essas características eram necessárias, pois o herói reformado será incumbido de realizar trabalhos escusos: um deles será matar a amante do presidente Jonh F. Kennedy - a atriz Marilyn Monroe - a pedido da então esposa e amiga, Jacqueline Kennedy. Edward Blake age como forma de proteger o país e principalmente a família presidencial, exemplo e modelo de família conservadora e representante dos valores norte-americanos.

Contudo, o trabalho que mais marcou Edward Blake e a mais excêntrica delas foi a missão designada pelo presidente John Kennedy, a fim de acabar com a guerra Guerra do Vietnã. O resultado acabou em uma verdadeira chacina, pois o comediante não foi enviado sozinho, mas juntamente com Dr. Manhattan. Em território estrangeiro Edward Blacke demonstra todo o seu sadismo, da pior forma. Um fato marcante foi o assassinato de uma vietnamita que alegava estar grávida dele, o comediante a mata atirando nela logo após a moça cortar seu rosto com uma garrafa de vidro quebrada em meio a uma discussão, na tentativa e conseguir algum afeto de Edward Blacke em

decorrência da gravidez. Ao retornar aos EUA, Dr Manhattan se abriga na base militar *Rockfeller* onde por lá trabalha realizando pesquisas, que garantissem aos EUA soberania mundial, enquanto o Comediante - depois de trabalhar anos realizando serviços escusos por debaixo dos panos para os EUA - aposenta-se e passa a residir em um apartamento, que será palco do seu assassinato.

3.6- *Watchmen* (1986-1987)

Durante a criação de *Watchmen* é perceptivelmente claro as moralidades individuais por parte dos protagonistas presentes na HQ, denominados de mascarados. Podemos estabelecer um paralelismo com outros heróis, como os clássicos, apresentados por meio da literatura grega, ou principalmente através de outras HQ's, concebidas durante a aclamada Era de Ouro. Como exemplo, temos o Superman o exemplo principal presente tanto durante a Era de Ouro, como no próprio HQ de *Watchmen*.

Durante o HQ o mascarado Rorschach - Walter Kovacs - expõe por meio de suas falas a percepção moral de mundo, pautado em uma dualidade simplista entre preto e branco ou bom e mal, o tornando muitas vezes voltado a um modelo de governo passado, enquanto vive em um mundo totalmente amoral e explicitamente perturbador, ao ponto de trazer à tona uma visão de mundo cuja crença em um Deus cristão bondoso e ao mesmo tempo julgador dos malfeitores, tornar-se totalmente fantasiosa. É possível perceber essas abstrações em falas como: “Olhei para o céu através da fumaça cheia de gordura humana e Deus não estava lá. A escuridão fria e sufocante prossegue eternamente, e nós estamos sozinhos” (MOORE et al, 2011, p. 202)

Também ao longo da HQ torna-se perceptível os múltiplos usos narrativos empregados por Alan Moore ao narrar parte da história dos *Minute Man* na forma do gênero pessoal presente no diário de Hollis Manson. Isso dá ao leitor um panorama muito maior de amplitude sobre esse universo, cujo presente e passado constantemente se entrelaçam, e ao mesmo tempo que também é mostrado a fragilidade moral presente no antigo grupo, principalmente com relação a sexualidade de mascarados denotado por Hollis em seu diário: “Em 1946 os jornais revelaram que Silhouette estava vivendo com outra mulher numa relação lésbica. Schexnayder nos persuadiu a expulsá-la do grupo e

seis semanas depois, um dos seus antigos inimigos a assassinou junto com sua amante” (MOORE et all, 2011, p. 72).

Essa fragilidade moral presente no antigo grupo acaba por se transmitir aos novos mascarados, principalmente aqueles cuja forma de enxergar o mundo se pauta em uma piada sem fim, como era o caso do Comediante ou na defesa de uma moralidade conservadora presente em Rorscharch. Essas características vêm à tona principalmente ao defender as atitudes do Comediante, após a filha da vítima, no caso Laurie Juspezyk, explanar na frente dele a clara tentativa de estupro protagonizada pelo Comediante, sobre sua mãe *Sally*: “Eu não vim aqui comentar lapsos morais de homens que morreram servindo seu país” (MOORE et all, 2011, p. 27).

Todas essas características irão se pautar por meio de uma trama extremamente bem construída e ao mesmo tempo exaltando o carácter apocalíptico presente por todo o imaginário daquela história.

A trama de *Watchmen* começa a se passar na década de 1980, em uma Nova York distópica, começando com um desconhecido invadindo o apartamento e espancando o morador, vindo a jogá-lo pela janela do apartamento, localizado na cobertura de um prédio em Nova York. Após o ocorrido, e passado a investigação policial, uma pessoa trajando uma máscara que acobertava todo seu rosto contendo figuras de tinta que se moviam, remetendo-se ao teste de Rorscharch, invade o apartamento da vítima, cujo nome iremos descobrir posteriormente que era o Comediante.

Após esses fatos, somos levados a casa do personagem Hollis Mason que se encontra conversando com o último detentor do manto do herói, Coruja. Depois dessa conversa, Daniel Dreiberg vai para a casa e descobrimos que o mesmo homem mascarado se encontrava em sua residência, o esperando. Desse diálogo descobrimos seu pseudônimo, Rorscharch. Por consequência também descobrimos a participação de Daniel Dreiberg na trama, por parte do próprio Rorscharch, em que ele explica que Daniel é o último portador do manto do antigo vigilante Coruja (*The Owl*). Em meio a essa conversa, sobre a morte de uma pessoa jogada pela janela da cobertura de um prédio, ressaltando que essa pessoa era Edward Blake, o Comediante. Com o andamento da conversa descobrimos na HQ o porquê, que os heróis naquele universo estarem todos inativos e sabemos a partir daquele momento que eles se encontravam aposentados. Entretanto, o único atuante naquele recorte temporal era o Rorscharch, com isso também

descobrimos por meio desse protagonista a clara intensão do assassino do Comediante, como sendo o de um matador de mascarados, “Ou talvez alguém esteja apagando heróis fantasiados” (MOORE et all.,2011, p. 18).

Depois de Rorschach deixar a residência de Daniel Dreiberg, somos levados a residência de um megaempresário daquele mundo, Adrian Veidt cuja identidade enquanto mascarado descobrimos como sendo, Ozymandias, o vigilante mais inteligente daquele mundo. Adrian Veidt conseguiu auferir lucros absurdos com sua identidade secreta, após a inevitável aposentadoria, ao criar um mercado próprio de produtos derivados de sua imagem dentre eles estavam, brinquedos e camisetas. Por causa disso também, Rorschach mantém uma antipatia com esse protagonista. Em meio ao diálogo, passa a tornar-se explícito para o leitor que a aposentadoria vivenciada por todos os mascarados teria sido algo imposto por uma lei, chamada “Keene”. Sem as respostas desejadas, Rorschach sai da sala em direção ao considerado único super-herói daquele universo, residindo em um centro de pesquisas militares localizado no forte *Rockefeller*. Ao chegar lá, somos apresentados a dois personagens muito importantes para a história da HQ, o Dr. Manhattan e sua esposa Laurie Juspezyk. Dr. Manhattan se apresenta para o leitor como um ser super-humano com poderes próximos a de um Deus, a exemplo o poder de teletransporte ou o da manipulação da matéria a níveis subatômicos.

Todo esse poder encontrava-se naquele momento sendo empregado em um projeto de construção de uma máquina para o governo norte americano. Todos esses poderes o fazem cada vez mais ele se afastar de sua origem humana, e por consequência, perdendo sua humanidade, passando a pouco se importar com as atitudes humanas. Esse fato vem à tona durante a fala de Dr. Manhattan no velório do companheiro de equipe, o Comediante, “onde para ele não existiria diferença entre um corpo vivo e um morto pois ambos detêm a mesma quantidade de partículas na sua composição” (MOORE et all, 2011, p. 27).

Com a desenrolar da conversa entre Dr Manhattan, Laurie e Rorschach nos é revelado o porquê da aversão sentida de Laurie pelo Comediante, ao ser relatado que Manson, o antigo Coruja, escreveu um diário contando os bastidores do primeiro grupo de mascarados que surgiram na década de 1940, os *Minute-Man*. Nesse diário publicado na forma de livro é relatado a tentativa de estupro de Edward com a primeira Espectral, Sally Juspezyk, sua mãe.

Após Rorschach tenta avisar a Dr. Manhattan que eles seriam um provável alvo de um assassino de mascarados, Dr. Manhattan pouco se importa pois ele detém poderes que o diziam passado, presente e futuro, e principalmente devido ao desapego dele para com a humanidade, frente as suas capacidades. Essas atitudes do herói, além de desdenhar de Rorschach, gera uma grave crise no seu casamento. Com a expulsão de *Rorschach* do laboratório acaba o primeiro capítulo do HQ com parte da apresentação da trama, e principalmente com a apresentação dos personagens que a compunham.

Após sermos apresentados aos personagens, no primeiro capítulo, passamos ao segundo em que os leitores são apresentados a continuidade da investigação de Rorschach, bem como ao recurso narrativo inaugurado dentro do meio quadrinístico pela HQ de *Watchmen*: o *Flash Back*. Esse recurso já deveras utilizado na literatura, como meio de interromper uma narrativa e contar ao leitor algum acontecimento anterior a toda aquela trama. Em *Watchmen* passa a ser utilizado para contar sobre os diversos personagens daquele enredo, cujo a origem se remete a equipe dos homens minuto entrelaçando-se, intimamente com a própria história do HQ em si. Em meio a esse *Flash Back* proporcionado pela HQ, vimos a primeira reunião do primeiro grupo de mascarados a surgir, os Homens Minuto (*Minute Man*).

Depois disso os leitores são levados um pouco mais no tempo durante o ano de 1966, o tempo do herói Capitão Metrópoles, persona de Nelson Gardner, o último mascarado ativo, remanescente dos Homens Minuto. Ele tenta formar um novo grupo reunindo naquele local novos combatentes, como, Ozymandias, Dr. Manhattan, o herdeiro do manto do antigo mascarado Coruja, o Coruja II, já Daniel Dreiberg, a segunda spectral, Laurie Juspezyk, o Comediante que agora se encontrava com quase 60 anos e por último, Rorschach.

Esse novo grupo denominado de *Crimebusters*, tem seus integrantes pouco engajados, sem esperança nessa nova reunião, e um pavor de uma Guerra Nuclear, exposto a todos ali pelo Comediante, ao falar sobre a iminente guerra atômica, e principalmente sobre a extinção da humanidade que a intensa corrida armamentista iria ocasionar. Também em meio a essa reunião Laurie apaixonou-se pelo super-herói Dr. Manhattan, ocasionando mais tarde assim a separação dele da sua primeira esposa, a física Janey Slater.

Ainda durante o *Flash Back* podemos ver o novo presidente eleito, Richard Nixon aproveitando-se do patriotismo do Comediante e principalmente do Dr Manhattan

para mandá-los a última e decisiva incursão ao Vietnã. Nessa ocasião o Comediante realiza atrocidades completamente questionáveis, pela postura dele enquanto mascarado e principalmente a gradativa perda de humanidade por parte de Manhattan. Com a derrota do Vietnã, Nixon consegue burlar a quinta emenda constitucional e se reeleger uma terceira vez. Em meio a esse terceiro mandato ele passa a enfrentar uma onda intensa de protestos contra o fato de os mascarados substituírem a polícia. Com isto é gerado uma intensa onda de desemprego, e por consequência uma onda de greves pedindo o fim dos vigilantes e o retorno dos policiais em meio a essas greves. Nesses protestos vimos nas paredes sendo pichada a frase que dá significado a HQ, como meio de se protestar sobre o uso de uma força tarefa como os vigilantes que diferentemente dos policiais, eles não respondiam a qualquer que fosse o apelo judicial “*Who Watches The Watchmen*” ou “Quem Vigia os Vigilantes”.

Devido a intensa onda de protestos o senador Joe Keene propõe uma lei que criminaliza qualquer ato de justiça para com as próprias mãos, colocando assim os mascarados enquanto criminosos do Estado, obrigando-os a aposentarem-se ou a trabalhar para o governo, como aconteceu para com o Dr. Manhattan.

Já no ato três e quatro do HQ vimos o casamento de Dr. Manhattan em crise devido a sua falta de humanidade e principalmente devido a uma diversidade de pessoas, entre elas a ex-mulher de Dr. Manhattan, o acusando durante uma entrevista, de ter a levado a desenvolver câncer, ocasionando assim um colapso psicológico no personagem e o levando a isolar-se em Marte. Em seu isolamento somos levados a outro *Flash Back* que irá contar-nos a história desse personagem.

3.7- Dr. Manhattan (1959)

Em sua história de origem percebemos que anteriormente a sua transformação, em Dr Manhattan, ele operário simples de classe média morando nos EUA, durante o final da Segunda Guerra. Naquele momento encontrava-se nos seus anos de adolescência, trabalhando com o pai relojoeiro. Em meio a um concerto, o pai dele diz que ele - Jonathan Osterman - iria cursar física nuclear. Após formado, Jonathan Osterman começa a trabalhar em um laboratório militar, no qual estudava campos de força intrínseco. Em meio a um experimento, Jonathan Osterman fica preso dentro de uma área

restrita durante a experimentação, o levando a desintegração de seu corpo físico, posteriormente ele renasceria, por meio de um corpo feito de energia e com poderes ilimitados, assemelhando-se a uma Deus.

Retornando a trama principal, somos levados a continuidade das investigações de Rorschach e por meio dessa descobrimos que as pessoas que acusaram Manhattan de fazê-las desenvolver um câncer foram pagas por intermédio de uma empresa ligada as indústrias *Veight*, pertencente a Adrien Veight. Durante essa investigação, Rorschach é denunciado e preso e obrigado a realizar periodicamente consultas psiquiátricas, por meio desses encontros somos tragados ao último dos *Flash Back* da história, sendo nesse contado a origem do mascarado, Rorschach.

3.8- Rorschach (1962)

Durante esse *Flash Back* conhecemos a verdadeira identidade de Rorschach, Walter Kovacs um rapaz criado nos subúrbios de Nova York com a mãe prostituta. Por todos esses condicionantes, Walter Kovacs sofreu bastante enquanto criança, principalmente pelas mãos da própria mãe, que o agredia principalmente quando ele a fazia perder oportunidades de trabalho. Devido a essa criação ele desenvolveu um sentimento de raiva associada com um comportamento explosivo, exposto ainda na infância, o qual levou a cegar um outro menino, motivado pelo bullying sofrido por Walter Kovacs. Depois desse episódio, Walter Kovacs cresce e passa a trabalhar em uma loja de tecido, nessa loja ele percebe um tecido criado pelo próprio Dr. Manhattan, para uma encomenda de uma mulher extremamente influente economicamente, aconteceu que essa senhora não gostou do tecido e o abandonou. Nesse tecido, criado sinteticamente, constavam manchas de tinta, que se macheiam, tornando sua forma semelhante à do teste psiquiátrico de Rorschach. Com a adoção da máscara com as manchas ao estilo do teste de Rorschach, Walter Kovacs passa a adotar esse pseudônimo começa a patrulhar a cidade de Nova York. Em meio a um turno Walter Kovacs é levado a investigar o desaparecimento de uma garota, invadindo a casa do principal suspeito; ao ameaçá-lo descobre não somente o assassinato da garota, como também o seu esquartejamento, com o descarte de seus restos mortais para os cães. Rorschach ao perceber essa monstruosidade, ao olhar ambos os cães do lado de fora, mata o assassino ao queimá-lo

juntamente com sua casa. Enquanto as chamas consomem ambos, casa e matador, o vigilante observa do lado de fora, ouvindo os gritos. Depois desse dia, seu transtorno psiquiátrico piora consideravelmente passando a adotar não mais a máscara como um uniforme, e sim como seu próprio rosto, e conseqüentemente fazendo o mesmo com sua identidade, ficando claro no trecho: “As ruas fediam a fogo. O vazio soprou áspero no meu peito, gelando e esmigalhando minhas ilusões. Renasci então. Livre para traçar meu próprio destino neste mundo amoral. Como *Rorscharch*.” (MOORE et al., 2011, p. 202)

Com a continuidade da história vemos que o Coruja II acompanhado com a segunda espectral salvam Rorscharch da prisão e ficam a par das suas investigações sendo levados a casa de Adrian Veight. Lá descobrem o seu paradeiro, esse fazendo-os parar em uma base na Antártida, nessa base, Adrian revela todo o seu plano e os motivos por que ele matou o Comediante. Adrian Veight diz que esse plano visa parar o apocalipse nuclear, ao fazer as duas nações unirem forças em prol de um inimigo comum. Foi esclarecido que o Comediante tinha descoberto esse o plano, em meio as missões que ele cumpria para o governo, nessa situação tornou-se obrigado a matá-lo. Nesse meio tempo, o plano de Adrian Veight entra em ação, teletransportando uma criatura para o centro de Nova York matando milhares de pessoas no processo, ao mesmo tempo que imputa ao Dr Manhattan a responsabilidade desses atos.

Esta imputação ocorre por causa da assinatura energética utilizada pelo Dr. Manhattan ser semelhante ao método de envio empregado por Oszymandias. Devido a incompreensão da humanidade por Dr. Manhattan, ao vê-la unir-se em prol da sua condenação, ao invés de repensar seus atos frente aos inúmeros conflitos, o motiva ainda mais para o isolamento em Marte e conseqüentemente o afasta de vez de todos aqueles inesgotáveis conflitos e a dessa corrida armamentista.

Os outros vigilantes veem por meio dos monitores os países se unindo frente a um inimigo em comum criado artificialmente por meio das mentiras de Oszymandias. Após a descoberta de toda a mentira criada pelo Oszymandias, Rorscharch sai daquela sala revoltado dizendo que não aceita o mundo unir-se em prol de uma mentira e pede que Dr. Manhattan o mate, caso contrário ele dirá a realidade para o mundo, acabando assim o HQ com a morte de Rorscharch, o isolamento de Dr. Manhattan e o casamento de Daniel e Laurie.

3.9 - Os Movimentos Sociais Da Década de 1960 e Sua Relação com *Watchmen*

Durante a vida Alan Moore até a redação da HQ, no ano de 1986, residindo em sua maior parte na Inglaterra, estava imerso no meio social que compunha a Guerra Fria, esse pautado através do movimento quadrinista *Underground*. A criação do movimento *Underground* remete-se ao ano de 1960, ano que os movimentos sociais presentes na época da Guerra Fria também ganham força. A inserção nesse movimento vai criar em Alan Moore uma consciência extremamente crítica ao modelo neoliberal proposto durante aquele recorte histórico, pela recém-eleita primeira-ministra britânica, Margaret Thatcher e aceito por outra grande parcela de presidenciáveis como por exemplo, pelo presidente dos EUA na época, Richard Nixon, enquanto método de desvincular o estado das obrigações sociais e assim dando ênfase somente na administração econômica daquele estado.

Para Alan Moore criticar o modelo político-econômico adotado durante a Guerra Fria é utilizar-se de sua capacidade de criatividade e de referências proeminentes dos movimentos de contracultura, que terão repercussão também dentro dos meios quadrinista ao trazer estilo de desenho desprezioso com relação ao meio *mainstream*, assim como suas respectivas histórias abordando, questões políticas que muito se alinhavam com o meio social presente naquele momento da história.

Dentre os movimentos sociais referenciados por Moore em *Watchmen*, podemos perceber a clara menção aos grupos de contracultura e seus respectivos derivados, cujo objetifica-se de acordo com “a contestação bipolar social prevalecente naquela época por meio do impacto da Guerra Fria” (SANTOS, 2005, p. 63), isso se resumia nos acentuados movimentos prevalecentes durante essa época, contestadores principalmente da ideologia militarista presente nos EUA e principais formadoras dos campos de batalhas no Vietnã, durante a guerra pela conquista da sua parte norte, e que também, é referenciado dentro de *Watchmen* por meio da própria desconstrução do Super-herói presente no HQ, de forma a mostrá-lo à serviço de um governo opressor que a todo o tempo quer sufocar qual fosse o movimento contrário, a ordem vigente da sua pátria.

Essa ideologia ultranacionalista, pautada na forma da pátria e defensora de um determinado modelo moral, passa a ser atacada pelas diversas correntes presentes nos movimentos contraculturais, dentre elas a corrente quadrinista. Além de ter ganho popularidade através das críticas em quadrinhos *Underground*, também consegue

transformar uma cultura antes tida como *Mainstream* em algo literário e até mesmo cinematográfico no sentido artístico de desenho dos quadros, como aconteceu, com alguns HQ's, como por exemplo, a HQ *300* ou a primeira HQ que inseriu o gênero de Super-Herói nos moldes políticos da Guerra Fria, *Batman o Cavaleiro das Trevas* (*Batman The Dark Knight*) (1986), ambas de Fank Miller.

Esse autor nos traz um molde quadrinista claramente inspirado em Will Eisner, sobrepondo quadro maiores com menores e principalmente, acrescentando a *Splash Page*, uma página com um enquadramento de uma ação ou de algo deveras importante para o HQ. A partir das *Graphic Novel*, as *Splash Page* em vez de estarem nas primeiras páginas, passaram a ocupar a terceira ou quarta, bem como a contar algo de extrema relevância para a história, coisa que não acontece com as histórias de Alan Moore, em *V de Vingança* ou *Watchmen*.

3.10- *V de Vingança* (1989) x *Watchmen* (1986-1987)

Como nós sabemos ambas são obras do mesmo autor, contudo com tipos de abordagens narrativas diferentes, devido a idade em que o autor as redigiu e, principalmente, devido a sua compreensão política com relação a formação de movimentos fascistas. No que diz respeito a exemplificação dentro das HQ's, enquanto em *Watchmen* nós temos um movimento fascista, muito mais complexo, levando vários anos para se estabelecer e se consolidar. Nesse interim os fascistas descritos utilizam-se da fragilidade da constituição, bem como dos vigilantes mascarados, como forma de sufocar qualquer interferência durante a Guerra Fria.

Esses vigilantes passam a substituir o trabalho dos policiais, no processo da aplicabilidade da lei e da ordem, impondo um regime no qual os anseios populares eram sumariamente sufocados, por meio da repreensão dos vigilantes frente as greves a favor do trabalho policial. Enquanto isso os próprios vigilantes, posteriormente são repreendidos pelo governo devido a lei Keene. Esse governo fascista tem a confiança na figura do personagem simbolizado na figura de um Deus norte americano (Dr. Manhattan), criado para servir aos propósitos ultranacionalistas de seu governo sejam eles quais forem, isso se exemplifica ao protagonista, contra sua vontade, ser utilizado como uma arma e mandado para a Guerra do Vietnã.

Enquanto isso vemos que com o passar do tempo e a tentativa falha de se organizar um novo grupo de mascarados, o presidente na época, Richard Nixon, tenta burlar uma das emendas constitucionais para se reeleger. Tudo isso demonstra a complexidade política presente em *Watchmen* e ao mesmo tempo sua principal diferença com relação ao outro HQ, essa diferença se acentua cada vez mais, ao sabermos do processo de tomada de poder do partido nazifascista em *V de Vingança*, que se diferenciava do de Nixon, no sentido de que eles acusaram durante vários anos uma minoria de cometerem crimes contra a humanidade e assim acentuar cada vez mais a ascensão desse partido ao poder.

Os campos de concentração em *V de Vingança* irão criar por si só a personificação de um anarquismo de um Alan Moore jovem, cujo medida que irá crescendo, vai também mudar de pensamento e percebendo que regimes nazifascistas não adentram ao poder da noite para o dia fazendo com que essa diferença entre *V de Vingança* e *Watchmen* torne-se não somente uma distinção meramente narrativa, mas também em relação a idade do autor. Esse fato fica explícito quando percebemos que em 1986, com 31, anos ele começou a escrever *Watchmen*, enquanto *V de Vingança* foi anteriormente, com 27 anos, terminando somente em 1988, aos 33 anos.

Essa maturidade da compreensão política vai render a Alan Moore diversos prêmios por ambos HQ's, contudo somente *Watchmen* vai ganhar o prêmio máximo da literatura de fantasia, o *Hugo Awards*, assim como sendo citado na revista *Time* como uma das obras de fantasia mais influentes dos últimos tempos, inspirando milhões de obras posteriormente a desconstruírem seus personagens, modificando a alcunha de HQ, como algo voltado unicamente ao *mainstream*.

Todo esse esforço e a falta de reconhecimento por parte das grandes editoras para quem trabalhou, levou Alan Moore a atualmente encontrar-se recluso e aposentado do meio quadrinista em sua cidade natal, *Northampton*, Inglaterra. O último quadrinho publicado por Alan Moore antes de se aposentar foi a *Liga Extraordinária a Tempestade* (*The League of Extraordinary Gentlemen The Tempest*).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desse trabalho ficou claro que o estudo de diversas fontes históricas, dentre elas, as HQs, no caso *Watchmen*, são fontes ricas para a construção historiográfica, como a Guerra Fria. Essa reimaginação realizada por intensa leitura de recortes históricos do período, proporcionada por Alan Moore em *Watchmen*, compõe essa monografia, buscando elucidar o primeiro de todos os objetivos por proposto, a compreensão do final da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria. Ambas tendo influenciado os posteriores modelos de linguísticos adotados dentro das HQ's e principalmente nas Novelas Gráficas, criadas com o objetivo de sair da simplicidade narrativa dos antigos quadrinhos da década de 1930, criando as bases para um novo modelo quadrinista que visasse deter um teor muito mais adulto.

Esse modelo quadrinístico inaugurado pelas Novelas Gráficas (*Graphic Novel*), se torna o principal material de estudo nessa Monografia, visto a necessidade de incluir esses retratos históricos e políticos na qual a HQ se ambienta. Essa temporalidade histórica é apresentada como o período desencadeador do segundo *boom* das novelas gráficas, principalmente aquelas cujos roteiristas passaram a emigrar da Inglaterra, trazendo novos modelos narrativos e visuais para as Graphic Novel norte americana, passando a dar nome a grandes títulos como, *Sandman* de Neil Gaiman e *Batman o Cavaleiro das Travas (Batman The Dark Knight)* de Frank Miller.

Ambos modelos serão usados nessa monografia, a fim de ressaltar os novos construtos narrativos e visuais trazidos por esses quadrinistas, que em seu arcabouço visual e explicativo passam a tratar essa forma de linguagem não mais como simplesmente uma história de super-heróis comum, voltada exclusivamente ao público infantil, mas enquanto uma história muito mais adulta e complexa.

Essa leitura de imagens, principalmente aquelas relativas a explicação da ambientação histórica, serão promovidas através da teoria linguística e estudo das HQ's por diversos autores por meio de HQ's, como exemplos, Carlos André Krakhecke (2009), Mikhail Bakhtin, Waldomiro Vergueiro (2014), Will Eisner (1989), e Scott Mc Cloud (1995).

Todos esses pensadores expõem a importância da compreensão desse gênero narrativo e principalmente de *Watchmen*, enquanto um meio representativo, linguístico e visual. Esse valor como peça histórica se deve a vários fatores, mas principalmente a

dialética empregada, de maneira imagética e visualista, imersa em um determinado recorte histórico.

Toda essa mudança ajudou a revelar autores cujo estilo artístico usufruiu daquela época, antes relegadas somente ao *Underground*, passando a compor uma mídia *mainstream*. Essa mudança traz a superfície esses quadrinhos tornando-os acessíveis às massas consumidoras, bem como acesso às críticas por parte dos movimentos de contracultura da época, sobre questões sociais e principalmente políticas. Uma das consequências de todas essas mudanças foi a formação de um público cada vez mais crítico para sobre o material que eles estavam lendo e sobre o que ele estava abordando.

As interpelações sociais abordadas nessa Monografia se apresentam nas ambiguidades durante todo o texto, de um lado está o olhar do autor e do outro está a historiografia da época, os movimentos de contracultura e principalmente suas reivindicações relativas aquele momento da história. Esses movimentos estavam organizados por meio de ideais direcionados a guerras aglutinadoras da Guerra Fria, principalmente a mais famosa delas, a Guerra de Vietnã.

Esses inúmeros conflitos passaram a tornar-se construtos da Guerra Fria, principalmente após a Segunda Guerra Mundial, devido últimas regiões do mundo ainda colonizadas, declarar independência de seus países dominantes. Com esses movimentos separatistas, começaram a se desenvolver guerras de independência que culminariam com conflitos com interferências mundial, catalisada pela rivalidade da Guerra Fria entre ambos os lados, socialismo e comunismo.

Por fim podemos perceber a importância de se estudar historicamente a Guerra Fria por meio das diversas fontes produzidas naquela época, como exemplo das *Graphic Novell*. Muitas vezes escritas e desenhadas utilizando-se de uma visão historicamente única, abordando fatos presentes naquele recorte, através da releitura imaginativa, proporcionando ao leitor uma compreensão muito mais crítica sobre determinados fatos históricos e principalmente sobre as formas caricaturais dos personagens desenhados para essas *Graphic Novel*. A grande maioria das obras de Moore são marcadas por uma grande crítica direcionada aos inúmeros conflitos ocorridos durante a Guerra Fria e até ao modelo capitalista.

REFERÊNCIAS

- ACIOLI, Moab DUARTE; Silva, MARCELO Travassos. **Análise Crítica de Superman Entre Quadrinhos, Discurso e Mudança Social**. 28 Mai 2020, Juiz de Fora-MG: UFJF, 28 Mai 2020. p. 16.
- ADORNO Theodor; HORKHEIMER Max. **Dialética do Esclarecimento**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.
- AFONSO, Jaqueline Ganzert. **O American Way of Life na reconstrução da Europa no pós-guerra**. Revista Relações Internacionais no Mundo Atual, v. 1, n. 18, p. 218–252, 2015.
- ALMEIDA, Juliane Silva e colab. **Nevermind: uma passagem do mainstream para o underground**. 29 Jun 2017, Fortaleza- CE: [s.n.], 29 Jun 2017. p. 1–11.
- ANALÚCIA Danilevicz Pereira; HELENA Hoppen MEL Chionna; PAULO G. FAGUNDES VISENTINE. **A Revolução Coreana: O desconhecido socialismo Zuche**. 1ª ed. São Paulo: UNESP, 2017.
- ASSIS ÉRICO. **Watchmen | 30 curiosidades sobre a história e a importância do clássico**. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/watchmen-2/watchmen-30-curiosidades#14>>. Acesso em: 10 jul 2022.
- BEARD Simon. **100 segundos para o apocalipse como ler o Relógio do Juízo Final**. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-60129837>>. Acesso em: 1 jul 2022.
- CHICO, Márcia Tavares. **Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos**. Cadernos UniFOA, v. 15, n. 43, p. 121–131, 2020.
- COGGIOLA., Osvaldo. **A Revolução Chinesa**. 2ª ed. São Paulo: Moderna, 1985.
- COSTA, Robson Santos; ORRICO, Evelyn Gonyanes Dill. **Informação e memória quadrinística: o caso Watchmen**. 2007, p. 13.
- CUNHA, João Mateus; DE MORAIS, Jaqueline Rodrigues; LACERDA, Wagner. **Leituras alternativas em um universo alternativo: os heróis (ou vilões?) de Watchmen**. Revista de Letras, v. 53, n. 2, p. 73–85, 2013.
- EDITORIAL, Equipe. **Conceito de burlesco**. Disponível em: <<https://conceito.de/burlesco>>. Acesso em: 25 jul 2022.
- EISNER Will. **Will Eisner- A Arte Sequencial**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FILHO, Daniel Aarão Reis. **A Revolução Chinesa**. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1981.
- GAGLIONI, Cesar. **Biografia de Jack Kirby será publicada no Brasil**. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/biografia-de-jack-kirby-sera-publicada-no-brasil/>>. Acesso em: 10 jul 2022.
- HOBBSAWM, Eric. **Era dos Extremos**. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

- HOWE SEAN. **Marvel Comics: a história secreta**. 1ª ed. São Paulo: Leya, 2013.
- KARNAL, Leandro e colab. **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. São Paulo: Contexto, 2007.
- KRAKHECKE, Carlos André. **Representações Da Guerra Fria Nas Histórias Em Quadrinhos Batman – O Cavaleiro Das Trevas E Watchmen (1979-1987)**. 2009. 145 f. Pontifícia Universidade Católica-PUC, 2009.
- MAITÊ Roman Goulart; VICTOR Hugo Dressch Da Silva. **Rompimento da Aliança Sino-Soviética: a Influência dos Respectivos Líderes e da Política Doméstica Chinesa**. *Revista Perspectiva: reflexões sobre a temática internacional*, v. 10, n. 19, p. 57–75, 2017. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/RevistaPerspectiva/article/view/83690>>.
- MANTOVANI, Thaís. **A Doutrina da Contenção e a repressão social durante o governo Dutra**. 2003, João Pessoa- PB: [s.n.], 2003. p. 1–5.
- MCCLLOUD Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. 1ª ed. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: o mago das histórias**. 1ª ed. São Paulo: Mythos, 2016.
- MOORE, Alan; Gibbons, Dave e; JOHN, Higgins. **Watchmen**. 2ª ed. Barueri, SP: Panini Books, 2011.
- PIMENTA Rafael. **DC Comics: Conheça a História Dessa Grande editora!** Disponível em: <<https://geekblog.com.br/dc-comics-conheca-a-historia-dessa-grande-editora/>>. Acesso em: 10 jul 2022.
- RAMA Angela; VERGUEIRO Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2014. v. 4.
- RODRIGUES, Márcio dos Santos. **Representações políticas da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980**. 2011. 212 f. Universidade Federal de Minas Gerais-UFMG, 2011.
- SAGGESE, Antônio Jose. **Imaginando a mulher: pin-up, da chérette a playmate**. 2008. 1–409 f. Dissertação – Universidade Estadual de São Paulo-USP, São Paulo, 2008.
- SANTOS, Rodrigo Otávio Dos. Medo, paranoia, macarthismo e o século XXI: usando o episódio 22 de além da imaginação em sala de aula. *História Questões e Debates*, v. 67, n. 1ª, p. 307, Jan 2019. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/historia/issue/view/2710>>.
- SANTOS, Gisele Silva. **Movimentos contra culturais: mitos de uma revolta, poetas de uma revolução**. Akropolis, v. 13, n. 1, p. 63–65, 2005.
- SOBRAL, Pedro Simão Rocha. **As histórias em quadrinhos e a indústria cultural: aproximações à luz das criações de Mauricio De Sousa**. 2011. 9–135 f. Dissertação – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2011.

TILLEY, Carol L. **Leitores de histórias em quadrinhos no meio das mentiras de Fredric Wertham.** 9ª Arte (São Paulo), v. 8, n. 1, p. 9–17, 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado.** Visualidades, v. 7, n. 1, p. 250, 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Um artista completo das histórias em quadrinhos: Will Eisner e seu legado para a 9ª Arte.** Cajueiro, v. 1, n. 1, p. 267, 2018.

VISENTINI, Paulo Fagundes. **A revolução vietnamita.** 1ª, 2ª. re ed. São Paulo: UNESP Digital, 2019.