

CONTRIBUIÇÃO PARA UMA COMPREENSÃO DA CULTURA AMERICANA – HQ’S ENTRE 1981 E 1987

Adriano Marangoni*

O título anterior do presente trabalho foi modificado para “Por trás da máscara: história em quadrinhos e a identidade secreta do mito americano”, seguido por outro, mais simples, porém bastante abstrato, “Contribuição para uma compreensão da cultura americana”, procurava-se apontar para uma análise da importância ou reincidência de uma figura preponderante nas expressões da indústria cultural norte-americana: o vulto do herói. De forma direta, a guerra ou seu espectro dá amplo subsídio para sua construção.

Mesmo nas perspectivas iniciais da pesquisa, surgidas ainda durante a graduação, os questionamentos referiam-se aos mecanismos de apropriação ideológica e cultural da criatividade artística como foco de renovação de princípios doutrinários ou mesmo políticos. Como recurso, imprescindível foi a leitura de autores como Marc Bloch, Ernst Cassirer, Richard Morse, Aléxis de Tocqueville, Norbert Elias, entre outros.¹ O estímulo da pesquisa se configurou, portanto, no preenchimento de algumas lacunas sobre o processo de articulação, no caso particular dos Estados Unidos, do que se entendia por democracia, virtude, tradição, progresso, entre outros conceitos-chave que remetem aos ideais de probidade amiúde associados à América.

Inegável é o fato de que a chamada Cultura de Massa,² no território dos Estados Unidos, teve, no último século, como um dos seus maiores estandartes e fonte de lucro a produção e divulgação da figura do herói. Diferente das dinastias aristocráticas medievais, em que se desejava conferir uma divinização dos reis, onde súditos ofereciam obediência e dedicação numa relação verticalizada e inflexível,³ nos parâmetros da soberania nacional democrática, o condicionamento “sobre-humano” na cultura americana é algo acessível a toda população. Sobre-humano, nesse sentido, é uma possibilidade para aqueles imbuídos de força de vontade e voltados para a auto-ascensão.⁴ Como assinalou Gramsci, há uma fundamental peculiaridade nas associações americanas, como o Rotary Club, diferentes

das associações européias maçônicas (menos ainda as aristocráticas), em que não faz parte dos pressupostos de inclusão ser essencialmente burguês, mas apenas rico. Rico, nesse sentido, possuiria um caráter de detentor de uma habilidade de realização individual, notadamente com ares de ousadia empreendedora, estando imediatamente comprometido a dividir seu êxito com seus pares, onde a fé cristã seria secundária, substituída por uma fé (obviamente uma *ética*) empresarial expansiva. Uma agremiação elitista necessariamente não-secreta, fazendo com que todos tenham esperança de ingressar.

A arte, e ainda como uma válida concessão, a indústria cultural, funcionam, senão como catalisadores, como as vias do próprio processo de recrudescimento da composição das mentalidades. Elas operam assim como uma espécie de ágora, espaço da incorporação do novo, da discussão, da reflexão sobre as questões práticas e morais, eximindo ou condenando segundo uma dinâmica própria, específica, onde interesses externos não têm voz, sendo assim mesmo embalados para exportação.

Exemplos na ficção literária do século XIX, no cinema e televisão durante todo o século XX, servem para denotar um ponto comum: de forma incipiente ou sistemática, as representações norte-americanas possuem uma peculiar capacidade de apropriação e de reelaboração de temas atemporais. Ou seja, mitologias que são integradas de forma sensível ao cotidiano e imaginário populares.⁵ Nomeadamente, mitos como jornada de realização, embate com o sobre-humano, ciclicidade de verdade natural, nobreza oculta do indivíduo, ousadia e comedimento como princípio de liderança são considerados pilares de mitologia.⁶ Acima de tudo, as figuras desses heróis possuem o mesmo sentido: um indivíduo que, por sua própria ação e conduta, realiza a manutenção ou o resgate de um determinado valor social.

Os heróis de quadrinhos entre as décadas de 1930 e 1970

Durante o século XX os personagens heróicos das diferentes linguagens artísticas nos Estados Unidos assumiam sua função reguladora no imaginário da sociedade, especialmente no final da década de 30 e até meados da década de 40. É o período em que esses sujeitos, literalmente, vestem as cores de seu país. O personagem Captain América foi o agente da força juvenil e arrebatadora americana contra as malévolas forças nazistas durante a Segunda Guerra Mundial. Mais do que um herói, ele era um *capitão*. Um personagem que de uma forma ou outra remete às forças armadas e ao esforço de guerra.

Os personagens de quadrinhos representaram uma força mais conformista e de adequação em uma sociedade que vivia na abundância consumista durante a década de 50.

Período de ostracismo para os personagens de quadrinhos, foi compensado por uma intensa valorização de contos de terror e ficção científica, proporcionando uma evasão das atenções “moralistas” ou “nacionalistas” em direção aos mistérios extraterrenos ou voltando-se ao desconhecido do misticismo. O processo de bipolarização entre o bloco capitalista e comunista, a corrida espacial e a corrida armamentista ganhavam força e gradualmente aproximava seus efeitos das preocupações da população.

Já distantes da plástica e direta campanha antinazista dos anos 40, as histórias em quadrinhos da década de 60 mostravam personagens mais obscuros do ponto de vista estético e moral.

De 1961, Spiderman era o herói adolescente franzino que, picado por uma aranha irradiada em laboratório, assimilou proporcionalmente seus poderes. O que seria uma dádiva tornou-se um fardo para o personagem. O jovem Peter Parker, alter-ego de Spiderman, teve como prioridade inicial, diante de sua transformação, resolver seus problemas financeiros participando de *shows* circenses. Por indiferença, deixou um criminoso fugir, aquele que mais tarde seria assassino da paterna figura de seu tio. Após o trauma, imbuído do maior ensinamento do parente perdido, Spiderman compreende a responsabilidade que conferem seus poderes, dividindo sua vida de estudante e fotógrafo com a jornada diária de combatente ao crime.

Os X-Men, de 1963, tendo como inspiração os episódios de restrição da entrada de alunos negros nas universidades e escolas e a luta pelos direitos civis,⁷ eram exemplos de personagens com uma existência marginal, dessa vez originada por uma alteração genética que lhes conferiam bizarros poderes. Sendo odiados e segregados pela sociedade de forma similar aos negros, o personagem Prof. Xavier, ele mesmo um *mutante* (o próprio termo recheado de teor pejorativo), acolhe jovens semelhantes em sua escola para jovens “superdotados”. Essa escola seria uma fachada onde esses alunos poderiam compreender, aperfeiçoar e utilizar suas habilidades de forma ética, socialmente útil. Aqueles que escolhessem esse caminho se tornariam os X-Men, elite comprometida a proteger secretamente a humanidade de si, além de outros mutantes, incapazes de se adequarem e ao mesmo tempo são perseguidos pela sociedade.

O Captain América (criado em 1941) de meados de 70 era essencialmente um personagem deslocado. Nessas estórias (em que desperta de um letárgico sono de 30 anos) se via num mundo diferente do que conhecia, uma América envolvida numa guerra não-declarada contra aqueles que, para ele, costumavam ser aliados. O governo americano envolvido em ações ilegítimas do ponto de vista moral, denúncias sobre corrupção nas disputas partidárias, movimentos em favor da liberação sexual e das drogas era o contexto que se configurava para o personagem, seus leitores e os autores de história em quadrinhos.

Negatividade criadora ou inversão simbólica?

Muito embora tivesse sido fundamental considerar as circunstâncias históricas em que as histórias em quadrinhos estivessem envolvidas, o que a pesquisa pretende discutir e o que o recorte temporal suporta (1981-1988), não é apenas aquilo que se refere a uma simples permanência da figuração do personagem heróico repetidamente integrado à Cultura de Massa nos Estados Unidos, mas o exame de uma possível ressignificação dessa figuração segundo os rumos históricos daquele período. Mais do que isso, entende-se como uma dimensão essencial para o funcionamento dessas publicações a presença da guerra real ou imaginária como ingrediente criativo para as historietas. Não por acaso, os personagens de quadrinhos estão num *constante* estado de guerra.

Uma documentação como a aqui privilegiada – as revistas *Batman: The Dark Knight Returns* e *Watchmen*, entre outras – oferece uma margem produtora para a observação do que seria uma crise ou crítica da identidade americana no que se tornariam os últimos termos da Guerra Fria no decorrer da década de 80. Ou, então, a possibilidade de que sejam expressões artísticas que se inserem num modelo de tradição liberal dos Estados Unidos.

O desenvolvimento e as demandas da pesquisa demonstraram que, para o afinamento do recorte temático que se pretendia adotar, abstratamente definido como cultura e representação, essencial seria escolher a produção de dois autores, Frank Miller e Alan Moore, para vislumbrar a referida possibilidade de crítica ao *establishment* norte-americano por meio da linguagem dos quadrinhos. O que se vê, seguramente, em termos gerais na obra dos dois, é uma clara renovação dos personagens já conhecidos ou através de criações originais.

O conteúdo observado nas histórias escritas por Miller, aqui consideradas como precursoras dessa mudança, vão da reincidência de temas já cristalizados, tanto nos quadrinhos como no resto da produção midiática americana, até uma sensível refiguração de um tema elevado ao patamar de clássico: o herói de quadrinho típico, personagem urbano que combate o crime enquanto oculta sua refreada e pacata identidade.

Nas quatro edições de *Batman: The Dark Knight Returns*, de 1986, Frank Miller, como, escritor e desenhista, faria uma releitura do clássico personagem criado décadas antes. Há de se considerar, Batman foi criado nos finais do reerguimento da economia americana às vésperas da Segunda Guerra Mundial, em 1939. Uma vez que os discursos oficiais do governo apregoavam uma mobilização coletiva expressa, por exemplo, na modernização das redes de comunicação ou na reorganização da produção agrícola, valorizava-se uma imagem de perseverança e esforço.⁸

Diferentemente do Superman, exemplo tácito da representação do conceito de Destino Manifesto,⁹ Batman seria o caçador daqueles que desafiavam ou se afastavam das diretrizes da boa conduta social definida pela lei e pelo governo. Além disso, nos desejos de Gil Kane, seu criador, pretendia-se apresentar um herói que fosse dotado não apenas de vigor físico, mas também de intelecto brilhante. Tudo fruto de tenacidade pessoal a partir do assassinato de seus pais num tenebroso beco de sua Gotham City.

Embora possua uma obscuridade óbvia em sua elaboração, durante anos as histórias em quadrinhos de Batman mostravam mais o seu lado investigador e mentor do jovem Robin do que como indivíduo obcecado com o crime e sua cidade. Miller resgataria justamente esse tema nas quatro edições de *Dark Knight*.

Nessas revistas, a narrativa desenvolve-se num plano futurista, onde personagens já conhecidos das histórias de Batman e outros heróis envelheceram e tomaram rumos distintos. Configura-se ali um mundo ainda na Guerra Fria e com Ronald Reagan como presidente. A mídia é a principal interlocutora oficial do governo americano numa versão de Gotham City mais violenta do que houvera sido antes. Bruce Wayne (ou Batman) assume efetivamente suas funções como presidente da sua Fundação, deixando suas jornadas noturnas como herói e combatente do crime de lado há mais de dez anos.

No decorrer da história em quadrinhos, vê-se o protagonista dando vazão ao seu velho hábito e necessidade de praticar a justiça retomando o manto de Batman, mas, desta vez, disposto a ir até o limite das causas da violência que assolam sua cidade. Nesse sentido, ir ao limite levaria inexoravelmente a questionar a própria atuação do Estado enquanto instituição mantenedora da ordem. Raras vezes o Batman de Miller dá a entender ou enxerga o criminoso como mal em si mesmo, mas como um subproduto de uma problemática sistêmica, apontada de forma derradeira no governo americano, para o protagonista, corrompido.¹⁰ O maior instrumento desse contaminado foco de dominação é o onipotente Superman, galvanização extrema do monopólio estatal da violência.

Um dos traços mais relevantes nessa obra é a maneira como Miller, em sua narrativa, mostra a televisão como local privilegiado da formação e difusão da opinião pública. Em meio à ação dos personagens, repetidamente aparecem os comentários de redes de televisão como CNN, com a opinião de psicólogos, médicos, policiais, governantes, criminosos, todos dando à sua maneira a leitura dos fatos em questão, como, por exemplo, o reaparecimento de Batman, seu caráter terrorista, sua cruzada contra a gangue criminosa chamada *Mutant's*, a ameaça de ataque nuclear comunista e as oscilações obtusas de Ronald Reagan.

De fundamental importância é a forma como Miller arquiteta e dá sentido à atuação do herói. Uma vez que o personagem principal se insere numa realidade em que não há um

caminho claro ou objetivo que leve à definição do que é bom ou mau, muito menos no que se refere à paternal figura do governo, ele faz da sua própria experiência concreta (a proximidade com a violência e seu esvaziamento de moral) o rumo de sua atuação.

Entretanto, ocorre que essa atuação não se distancia do sentido arquetípico padrão do Herói. Em meio à barbárie, o Herói age voluntariamente contra o modelo estabelecido. Nesse caso, e não por acidente, é um modelo de dominação. Ele realiza a função civilizadora, mesmo se valendo das práticas da própria barbárie. Novamente, sua construção como personagem é fortuita. No território do obscurantismo, o personagem que caminha com familiaridade entre os dejetos da incoerência social – o rato de asas – aponta os equívocos da norma. Além disso, essa capacidade visionária deve-se também, complementarmente, à sua dupla personalidade: ele não é só o marginal vigilante, mas o rico industrial íntimo dos bens advindos do sistema.

É Alan Moore, escritor de quadrinhos inglês que elevaria o tom da crítica não apenas aos Estados Unidos mas ao “ocidentalismo capitalista”. Entre outras, destacam-se aqui as 12 edições de *Watchmen*, para a editora americana DC (propriedade da Warner e a mesma que editou *Dark Knight*) em 1987. Então, Alan Moore já era conhecido como grande escritor de quadrinhos *underground* na Inglaterra. No *mainstream* americano, iria explorar os limites da existência de seres como os super-heróis, não só na realidade, mas no próprio desenvolvimento da história.

No universo fictício criado para *Watchmen*, a sociedade americana vê surgir durante a década de 30 sujeitos normais (entenda-se sem “poderes”) que, inspirados por ideais de justiça e coragem, tomam para si a responsabilidade de punir criminosos. Esses indivíduos confessadamente admiradores dos personagens de quadrinhos, acreditando, portanto, que um comportamento deve ser refletido esteticamente, vestem fantasias coloridas, da mesma forma que seus ícones infantis e saem às ruas como uma força vigilante.

Tudo caminharia apropriadamente no sentido das historietas típicas das décadas de 30 e 40 até o surgimento de outro personagem: Dr. Manhattan. Seu nome vem do secreto Projeto Manhattan, de 1942-46 do exército americano para produção de armamento nuclear.¹¹ Ainda humano, Dr. Manhattan é desintegrado numa experiência com material nuclear e mais tarde ressurgue de forma assustadora. Dotado agora de habilidades ilimitadas (alteração estrutural de matéria, telecinésia, manipulação de espaço-tempo, infinita força-física), o ubíquo Dr. Manhattan não restringe sua atuação apenas à criminalidade, mas a estende aos campos científicos e militares, tornando a América em efetiva potência global. Esta é desafiada apenas pelo bloco soviético, uma vez que a realidade da destruição mútua permanece uma letal possibilidade.

Ao resto dos “heróis” humanos de Moore resta apenas a ação em níveis urbanos das cidades e da população em geral, que, embora vivendo em níveis quase utópicos de bem-estar, demonstra um sensível esvaziamento do sentido de motivação ou razão.

No conto de Moore evidencia-se uma contraposição clara: de um lado apresenta-se a onipotência de um ser que gradualmente se isola da humanidade, indo do desprezo total à apatia; de outro, indivíduos que em suas próprias auto-imagens consideram-se “heróis”, mas que, sem exceção, possuem uma variada gama de distúrbios psicossociais e que perpetraram uma versão distorcida do que consideram justiça.

Sintomático nesse sentido, personagem que guia a visão do leitor na narrativa, é Rorschach, um dos vigilantes que investiga o assassinato de outro velho “herói” surgido na década de 40. Sendo que é definido o ano de 1985, nessa estória Rorschach é caracterizado como um violento caçador de criminosos usando uma máscara que reproduz os desenhos do exame de associação psicológica que lhe dá nome¹².

Insensível a tudo aquilo que não diz respeito ao seu objetivo, Rorschach não se expressa em muitas palavras, tampouco procura interagir socialmente com seus colegas. Em determinado momento, preso e submetido à avaliação mental de psiquiatras, dá a dimensão do universo em que vive. Apresenta um extremo quadro clínico de psicopatia, uma vez que Rorschach é reprodutor de uma ciclicidade neurótica interminável, onde máscaras se sobrepõem num invólucro emocional instável. Não por acaso, quando preso, sua principal reclamação é que lhe tiraram seu rosto, obviamente, a máscara de borracha que usava nas ruas. Mostra-se que só a retirava quando comia ou, paradoxalmente, quando não queria ser identificado. Em sua atividade como vigilante, não exita em quebrar os dedos de seus informantes, nem se detém em infligir os mais intensos ferimentos a qualquer um que se interponha ante seu objetivo.

Outros personagens nessas revistas, de maneira semelhante a Rorschach, são apresentados como seu oposto. Aqueles que ainda tentam se manter sensíveis às necessidades humanas, às leis, ao antigo modelo de boa conduta, são mostrados como ícones de uma mediocridade anacrônica e irreal. Têm em comum o objetivo de caçar um mal personificado e desconhecido, mas a diferença de suas expressões torna-se evidente.

De forma geral, todos os componentes dessa história em quadrinhos apontam para uma ingerência e eventual destruição total, não apenas no caso da existência de vigilantes e super-heróis, mas também a inexorabilidade desse processo, mesmo nas mãos da ação humana. Entretanto, a dicotomia aparente representada na ação dos dois tipos de vigilantes, em Moore, aparece como um contraditório prolongamento da realidade, onde ideal e

real se embatem numa lógica que, quando não é patética (o herói bom moço incapaz de ver os lados negativos do real), é absurda (o anti-herói violento que consegue ver apenas faces diferentes de um mesmo caos).

Arthur Schlesinger Jr. afirmou que a história americana possui ciclos, que, definidos em Ralph Waldo Emerson, oscilam entre Conservantismo e Inovação. Ou mais além, Conservantismo e Liberalismo (este último referente ao liberalismo de teor moralista, não exclusivamente econômico) que “se preocupam ora com direitos das minorias, ora com os erros da maioria”.¹³ Defensores de uma moralidade cíclica que re-traduzem velhos argumentos em condições históricas distintas com um mesmo apelo: retomada de uma filosofia social respeitável, que deve ser propagada dentro de um parâmetro regido pela atividade produtiva, sua extensão consumista e, na menor medida possível, a intervenção e regulamentação do Estado nesse processo.

Nesta pesquisa, essa afirmação ganha contornos concretos. Num período de retomada de valores conservadores representado nesse recorte temporal (considerado genericamente como “Era Reagan/Tatcher”), a expressão criativa representada na obra desses dois autores pode eventualmente apontar para o discurso “liberal”, normalmente associado com intelectuais e artistas como Mary Austin, Henry David Thoreau, Walt Whitman, Robert Crumb, Jack Kerouac e toda contracultura dos anos 60. Frank Miller e Alan Moore apontam de formas distintas os pontos de contradição do discurso moralista conservador, muito embora se valham de uma das linguagens mais facilmente associadas à cultura de consumo e aos interesses exclusivamente financeiros.

Frank Miller, por um lado, resgata os símbolos ideais do herói no seu sentido arquetípico e dos próprios quadrinhos produzidos até então, mas com novas cores e formas. Entre alguns desses ideais ressalta-se: defesa do inocente, manutenção da justiça, combate contra o *mal*. Assim apontado, apresenta apenas uma refiguração, mais no sentido estético do que à sua essência do herói como personagem ideal.

Alan Moore, de outra forma, elabora a narrativa e os atos dos personagens com um condicionamento efetivo dos personagens representados. Quando remetem ao modelo tradicional (ou conservador) ou mesmo arquetípico, o faz de forma crítica ou irônica. Ou, então, quando potencializa os efeitos das ações desses personagens, evidencia suas negativas conseqüências, onde aspirações de teor positivo perdem seu significado. Assim ocorre a invalidação de qualquer ato dito “heróico” como prática da justiça ou de probidade.

O que se discute como distinção na obra desses dois escritores está precisamente atrelado ao que ambos conferem de sentido nas atitudes de seus personagens. Inevitavelmente, ambos passam por terrenos semelhantes, como a dualidade de uma figura heróica, os paradoxos de sua ação, a violência como presença constante no cotidiano, o desvirtua-

mento das lideranças, o esgotamento das esperanças populares e, especialmente, o medo da destruição total pela guerra nuclear. Mais do que um veículo de consumo para um público já distante do infantil, esses quadrinhos expressam um possível desgaste de um modelo que perdurou claramente por 40 anos, desde a Segunda Guerra, mas que com o tempo tendeu a uma inversão. Entretanto, os efeitos de tal processo são reincidentemente claros: apropriadamente, os focos de crítica (especialmente aqueles no interior de um meio artístico) são integrados, esvaziados de seu sentido original e repetidos segundo os critérios próprios da indústria cultural.

Recebido em março/2005; aprovado em maio/2005

Notas

* Historiador e mestrando do Programa de Estudos Pós-Graduados em História, PUC-SP, sob orientação do Prof. Dr. Antonio Pedro Tota.

¹ TOCQUEVILLE, A. de. *A Democracia na América*, Belo Horizonte, Edusp, 1977; WEBER, M. *A Ética Protestante e o espírito do capitalismo*, São Paulo, Pioneira, 1967; BLOCH, M. *Os Reis Taumaturgos*. São Paulo, Cia das Letras, 1999; ELIAS, N. *Os Alemães*. São Paulo, Zahar, 1997; MORSE, R. *O Espelho de Próspero*. São Paulo, Cia das Letras, 2000; CASSIRER, E. *O Mito do Estado*. São Paulo, Codex, 2003; BOMFIM, M. *A América Latina: Males de Origem*. Rio de Janeiro, Topbooks, 1993; TOTA, A. P. *O Imperialismo Sedutor*. São Paulo, Cia das Letras, 2000; SUSSMAN, W. I. *Culture as History*. Pantheon, New York, 1984.

² Entre vasta bibliografia, utilizam-se aqui as interpretações contidas em: McLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo, Cultrix, 1969; MORIN, E. *Cultura de Massas no Século XX*. Rio de Janeiro, Forense, s/d; LIMA, L. da C. *Teoria da Cultura de Massa*, São Paulo, Paz e Terra, 2002.

³ LE GOFF, J. *O Imaginário Medieval*. Lisboa, Estampa, 1994; *Para Um Novo Conceito de Idade Média*. Lisboa, Estampa, 1979; DUBY, G. *A Sociedade Cavaleiresca*. São Paulo, Martins Fontes, 1989.

⁴ Ver sobre isso em GRAMSCI, A. *Maquiavel, a Política e o Estado Moderno*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1976, p. 415.

⁵ Conceitos complexos, amplamente desenvolvidos pela historiografia, estão aqui indicados nos autores: LE GOFF, J. *O Imaginário Medieval*. Lisboa, Estampa, 1994; CERTEAU, M. de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis, Vozes, 1994.

⁶ Ver sobre esses temas em CAMPBELL, J. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo, Cultrix/Pensamento, s/d; JUNG, C. G. *O Homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2000.

⁷ Cabe considerar os episódios de Fevereiro de 1960, quando o restaurante do North Carolina Agricultural and Technical College se recusou a servir quatro alunos negros, levando a uma mobilização de mais de trezentas pessoas pela igualdade de direitos. É do mesmo ano a promulgação da Segunda Lei de Direitos Civis no Congresso americano que proibia a segregação racial. Ver em GITLIN, T. *The Sixties – Years of Hope, Days of Rage*. New York, Bantam Books, 1989.

⁸ Com a diretriz de solução via racionalização, esforço e ação, o presidente Roosevelt criou agências como a Agricultural Adjustment Administration em 1932 e o National Industry Recovery em 1933. A primeira buscava diminuir as variações de produção agrícola estabelecendo uma taxa nacional de preços fixada pelo governo; aliado a isso, um projeto de integração nacional via eletrificação e instalação de redes telefônicas. A segunda estabelecia um código de conduta empresarial sintetizada na prerrogativa de pagamento de salários mínimos e um máximo de horas de trabalho. Ver sobre isso em PATTERSON, T. (et alii). *American Foreign Policy – A History since 1900*. Lexington, D.C. Heath and Company, 1988.

⁹ Poder-se-ia afirmar que Superman e Buck Rogers são peregrinos espaciais com algumas diferenças. Buck vai ao espaço para derrotar o Imperador Ming (de emblemática aparência oriental) e livrar mundos desconhecidos da dominação. O Superman, de forma inversa, vem de outro planeta. Lugar de civilização avançada, em que Jor-El, pai do Superman, lança seu filho num foguete para a Terra diante da negligência de seus colegas cientistas em ver a iminente destruição de seu mundo. Não por acaso, o Superman aterrissa no Kansas, coração da América, espécie de lar das virtudes e batizado de Clark Kent, deixando seu nome Kal-El, demasiado hebraico de lado. Ver sobre isso em MOYA, Á. de. (org.) *Shazam!*. São Paulo, Perspectiva, 1977; *História da História em Quadrinhos*, São Paulo, Ed. Brasiliense, 1996; CIRNE, M. *Para Ler os Quadrinhos*. São Paulo, Vozes, 1975; *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. São Paulo, Vozes, 2001.

¹⁰ “[...] A idéia de um sujeito plenamente ‘responsável’ por seu atos, em termos morais e criminais, claramente atende à necessidade ideológica de esconder a complexa trama, sempre já operante, dos pressupostos histórico-discursivos, que não apenas dão o contexto do ato praticado pelo sujeito, mas também definem de antemão as coordenadas de seu sentido: o sistema só pode funcionar se a causa de sua disfunção puder ser situada na ‘culpa’ do sujeito responsável.” In: ZIZEK, S. *Um Mapa da Ideologia*. Rio de Janeiro, Contraponto, 1994. p. 11

¹¹ Tal projeto surgiu após o envio de uma carta do físico Albert Einstein para Franklin D. Roosevelt, em 1939, sobre a possibilidade de aplicações militares da fissão nuclear pela Alemanha no ano anterior. Ver sobre isso em ROSENBAUM, R. A. *The Penguin Encyclopedia of American History*. New York, Penguin, 2003.

¹² “*Ror-schach test* (rôr“shäk”, -shä”) n. *Psychology*. A projective test in which a subject’s interpretations of ten standard inkblots are analyzed as a measure of emotional and intellectual functioning and integration. [After Hermann Rorschach (1884-1922), Swiss psychiatrist.]” In: McLEOD, S. (org.). *The American Heritage Dictionary*. Softkey International, 1994.

¹³ SCHLESINGER, A. M. *Os Ciclos da História Americana*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1992, pp. 25-53