



A Didática da História e a Guerra Fria nas histórias em quadrinhos do Lanterna Verde (1987)

History Didactics and the Cold War in the Green Lantern comics (1987)

Luís Eduardo dos Santos¹, Leonardo Brandão²

¹Licenciado em História, professor da rede pública e membro do Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos (GPHQ) da Universidade Regional de Blumenau/FURB. ²Doutor em História com pós-doutorado em Estudos do Lazer. Professor de História Contemporânea e coordenador do grupo de pesquisa em História em Quadrinhos (GPHQ) da Universidade Regional de Blumenau/FURB.

Autor correspondente: Luís Eduardo dos Santos. *E-mail:* luis.dudu.santos@gmail.com

RESUMO: As Histórias em Quadrinhos podem exercer grande influência na consciência histórica de seus leitores. Diante disso, nosso objetivo é relacioná-las com o conceito de “Didática da História”, desenvolvido por estudiosos do campo, buscando compreender sua influência na construção de uma imagem sobre a União Soviética e seu sistema político-econômico durante o período final da Guerra Fria, caracterizado pelo embate indireto entre os Estados Unidos e a URSS. Utilizamos de histórias da editora norte-americana *DC Comics*, da série *The Green Lantern Corps*, datadas de 1987. Em conclusão, as histórias analisadas possuem um viés nacionalista pró-Estados Unidos e foram pautadas em uma demonização do bloco político-econômico rival.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinho; Guerra Fria; Lanterna Verde; Didática da História.

ABSTRACT: Comics can heavily influence their readers' consciousness. Therefore, our objective is to relate them to the concept of “Didactics of History,” developed by scholars in the field, aiming to understand its influence on the construction of an image of the Soviet Union and its political-economic system during the final period of the Cold War, characterized by the indirect confrontation between the United States and the USSR. We utilized stories from the north-american publisher *DC Comics*, from the series *The Green Lantern Corps*, dated 1987. In conclusion, the analyzed stories exhibit a pro-north american nationalist bias and were grounded in the demonization of the rival political-economic bloc.

Keywords: Comic Books; Cold War; Green Lantern; History Didactics.

Recebido em: 06/04/2023

Aceito em: 02/07/2024

1 INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos, outrora publicadas em formatos de tirinhas nos jornais no final do século XVIII, ou com as tendências lançadas por Mickey Mouse e pelo Superman durante a década de 1930 (conhecidos no Brasil como gibis), sempre tiveram como maior parte do seu público-alvo crianças e jovens em busca de uma forma de entretenimento. Isso se deu principalmente nos Estados Unidos, após a crise de 1929 que devastou o país economicamente e colocou o ânimo populacional em decadência. É importante lembrarmos também que, dentro do período histórico da Guerra Fria¹ (nosso recorte temporal neste estudo), vigorava o *Comics Code Authority*², que regulamentava publicações supostamente “perigosas” para o público infante-juvenil. Este selo, autoimposto pelos grupos editoriais, funcionava como uma ferramenta de regulamentação das editoras norte-americanas de HQs, que, apesar das limitações, podiam abrir espaço para escritas de obras julgadas “corretas” para formação de seu público leitor.

Neste período, como demonstrado pelo historiador Antônio Tota (2009), havia uma intensa produção cultural de caráter anticomunista nos Estados Unidos, perceptível na cultura de massas pela profusão de filmes, séries de TV, programas de rádio etc. Dentro deste rol de produtos culturais, iremos nos ater às HQs, mais especificamente às publicações da série *The Green Lantern Corps*, edições de números 209 e 210, intituladas, respectivamente, de *Red Alert!* e *See Red!*³, as quais foram publicadas em 1987, já nos estertores da Guerra Fria.

As Histórias em Quadrinhos atuam dentro de um espaço informal de aprendizagem, podendo exercer grande influência na consciência histórica de seus leitores. Diante disso, nosso objetivo é relacioná-las com o conceito de “Didática da História” desenvolvido por estudiosos do campo, buscando compreender sua influência na construção de uma imagem sobre a União Soviética e seu sistema político-econômico durante o período final da Guerra Fria, caracterizado pelo embate indireto entre os Estados Unidos e a URSS. Utilizamos de histórias da editora norte-americana *DC Comics*, da série *The Green Lantern Corps*, datadas de 1987. Para tanto, o tópico a seguir desenvolverá esse conceito, uma vez que, segundo o historiador Luis Fernando Cerri (2011, p. 41), o principal elemento que caracteriza a consciência histórica é a identidade coletiva, neste caso, aquilo que possibilita indagarmos: “quem somos nós?” (estadunidenses) e “quem são eles?” (soviéticos).

2 A QUESTÃO DA IDENTIDADE HISTÓRICA E DO MITO DE ORIGEM NA DIDÁTICA DA HISTÓRIA

Partindo do pressuposto de que documentos diversos podem servir como fontes passíveis de análise histórica, adentramos o campo da Didática da História para efetuar a análise das HQs, tendo em vista que, segundo Cerri (2011, p. 52), no espaço epistemológico da Didática da História, é possível que ocorram articulações com diferentes campos dos estudos históricos, da educação e do ensino de história na atualidade.

Dentre os diversos significados cabíveis para a história, assumimos neste artigo aquele ligado à consciência histórica, adotado por Jörn Rüsen, entendida como “toda produção de conhecimentos que envolva indivíduos e coletividades em função do tempo” (Martins, 2019, p. 55). Entendemos por “coletividade” a necessidade de inserção e habituação dos indivíduos em grupos de convivência, possibilitando a existência de uma produção de uma cultura coletiva capaz de transmitir a consciência histórica e suas reflexões de maneira formal ou informal, pois é “no processo de produção que os seres humanos se reconhecem como integrantes de uma determinada sociedade e reconhecem a

¹ Compreende-se por Guerra Fria o período histórico que se estende do final da Segunda Guerra Mundial até a fragmentação da União Soviética.

² Selo de regulamentação criado em função das críticas aos quadrinhos feitas pelo psiquiatra alemão Fredric Wertham em seu livro *Seduction of the Innocent* em 1954.

³ Publicações escritas por Steve Englehart e ilustrada por Joe Staton, sendo a edição 209 composta por 21 páginas, enquanto a edição 210 é composta por 24 páginas, todas coloridas.

si mesmos” (Marques, 2018, p. 20).

Ainda no que tange a coletividade, o historiador Estevão Martins (2019, p. 56) argumenta que o elo que une os indivíduos de um mesmo grupo é a identidade, uma das dimensões da consciência histórica. Compreende-se por identidade a consciência de se pertencer a um grupo e a capacidade de levar esse pertencimento em consideração. Temos, então, o efeito de uma identidade coletiva que busca uma resposta para uma pergunta fundamental e comunitária: “quem somos nós?”.

Para isso, o coletivo de indivíduos se utiliza de materiais como símbolos, nomes, hierarquias, ideias, imagens, dentre outros (Cerri, 2011, p. 41). Elementos esses produzidos para justificar suas ações no tempo através da mobilização de seu passado que, analisado no presente, serve de guia para o futuro enquanto coletivo, implicando, assim, em uma orientação do agir que articula tais conceitos junto de suas experiências temporais (Rüsen, 2010, p. 58).

A questão da narrativa histórica também faz parte da identidade humana histórica. Rüsen, em sua trilogia de teoria da história, escreve:

Toda narrativa (histórica) está marcada pela intenção básica do narrador e de seu público de não se perderem nas mudanças de si mesmo e de seu mundo, mas de manter-se seguro no fluxo do tempo [...]. A resistência dos homens à perda de si e seu esforço de autoafirmação constituem-se como identidade mediante representações de continuidade, com as quais relacionam as experiências no tempo (Rüsen, 2010, p. 66).

Assim, levando em conta a noção de narrativa histórica, faz-se possível discutir o “mito de origem”, principal meio legitimador da existência de determinado grupo social (Cerri, 2011, p. 32) e provável responsável por grande parte de suas ações no tempo. A narratividade também aproxima o campo da historiografia com o da literatura, indicando os procedimentos linguísticos que tornam a história como representação do passado pela prática cultural da memória histórica (Rüsen, 2010, p. 129).

O mito de origem também funciona atrelado aos nacionalismos, principalmente após a Revolução Francesa e, por conseguinte, a história nacional torna-se uma disciplina obrigatória nos currículos escolares⁴. O mito de origem (advindo desta história nacionalista), exerce no coletivo um elo de identificação e uma justificativa para a realização de suas ações. A título de exemplo, apontamos a emergência do nacionalismo estadunidense após os movimentos de independência do país, e o surgimento da identidade do “americano” em afastamento de uma identidade europeia.

Dessa forma, na análise documental realizada no tópico seguinte, compreende-se que a história de viés nacionalista ensinada nas escolas também acontece em espaços fora dela, isto é, em espaços não formais⁵.

2.1 HQS E A CULTURA NA DIDÁTICA DA HISTÓRIA

No que tange ao campo da cultura histórica, a historiadora Rebeca Gontijo (2019, p.66), na obra *Dicionário de Ensino de História*⁶, escreve que ele “corresponde às formas pelas quais elaboramos experiências situando-as no tempo e no espaço”, e continua: “[...] o conjunto de produtos e fenômenos que constitui a mentalidade histórica – compreendida como sinônimo de cultura histórica –, incluindo os manuais escolares, a literatura, a arte o teatro [...]” (Gontijo, 2019, p. 67). Dessa forma, podemos incluir as Histórias em Quadrinhos como parte da formação da mentalidade e da cultura histórica, uma vez que a partir desse objeto é possível a compreensão de um uso público da

⁴ Em países como Estados Unidos, estudos demonstram a tentativa de enaltecer a própria imagem pela educação a partir de uma distorção dos fatos narrados em seus livros escolares. Para mais, ver livro do historiador americano James W. Loewen, onde faz críticas ao sistema de ensino de história americano. LOEWEN, James W. *Lies My Teacher Told Me: Everything Your American History Textbook Got Wrong*. New York: New Press, 1995.

⁵ Consideramos espaços não formais quaisquer lugares onde possa ocorrer a transmissão da Consciência Histórica, tais como em filmes e/ou leituras de HQs.

⁶ Livro coordenado por Marieta de Moraes Ferreira e Margarida Maria Dias de Oliveira, que é constituído por textos de diversos historiadores buscando disponibilizar saberes para suporte na confecção de materiais didáticos e aulas.

consciência e da cultura histórica, no qual os valores dos indivíduos que tomam decisões se expressam e difundem-se por meio da produção cultural (Marques, 2018, p. 19).

Esse processo torna a HQ um veículo de expressão tão usual quanto, por exemplo, o cinema, uma vez que, segundo Edmilson Marques, “enquanto expressão cultural as histórias em quadrinhos influenciam as relações sociais estabelecidas, assim como são influenciadas por essas relações” (2018, p. 16). Entretanto, de que maneira uma produção em quadrinhos pode se classificar como parte do sentido da Didática da História? Uma ideia nesse sentido é apresentada por Vergueiro, que afirma que as HQs possuem o seu próprio método de leitura para decodificação. Isso se dá por conta da necessidade de compreensão tanto da escrita, quanto das imagens, através de interpretações distintas, aumentando, assim, a possibilidade da didática e do ensino com este material, uma vez que “palavras e imagens, juntas, ensinam de forma mais eficiente” (Vergueiro, 2004, p. 22).

Tendo em vista tais elementos, articula-se, então, a teoria de Jörn Rüsen e das três dimensões da cultura histórica: a estética, a política e a cognitiva. A dimensão da estética é a dimensão presente que guarda relação com a percepção temporal, como, por exemplo, a obra em quadrinhos “Maus”⁷, que apresenta um personagem entrevistando seu pai, um sobrevivente do holocausto, que conta sua trajetória durante a Segunda Guerra Mundial. O autor mantém o passado vivo nas gravações das recordações de seu pai, trabalhando com o passado para que ele se torne parte da cultura histórica. A dimensão política é criada pela memória histórica, com a utilização de bens materiais e imateriais, incluindo, como visto anteriormente, as Histórias em Quadrinhos. Por fim, a dimensão cognitiva é a que monta o processo histórico, validado por métodos científicos, tendo em vista que “as regras do método histórico são convenções que ajudam a controlar o subjetivismo, assim como limitar a ilusão de uma objetividade absoluta” (Gontijo, 2019, p. 70).

4 3 OS PRINCIPAIS LANTERNAS VERDES DA TERRA E A SUA CRIAÇÃO

Como mencionado, neste artigo busca-se analisar a HQ do super-herói Lanterna Verde e, para compreensão do universo da personagem, é preciso traçar um desenvolvimento desta inserido em um núcleo maior: criado em 1940 por Martin Nodell e Bill Finger e estreando em julho do mesmo ano na *All-American Comics* #16, o Lanterna Verde é um dos personagens mais antigos da *Detective Comics* (Mais tarde, a empresa adotaria apenas o nome de *DC Comics*).

O Lanterna Verde é um super-herói membro de uma tropa interplanetária de seres com anéis energéticos, com capacidade de criar qualquer coisa de acordo com o desejo e criatividade de seu portador, mais tarde associado à força de vontade de cada um dos membros da tropa dos Lanternas Verdes. O primeiro Lanterna Verde se chamava Alan Scott, um engenheiro de ferrovias nos Estados Unidos. A ideia para a criação de Alan surgiu de uma referência da história de Aladdin e de uma Lanterna Verde que Nodell avistou em uma ferrovia. Por ter sido criado antes da mitologia dos Lanternas Verdes, a história de Alan foi sendo recontada por décadas em tentativas de ligá-la à nova ordem criada a partir de Hal Jordan, o segundo dos lanternas a ser criado.

Na década de 1950, a editora buscava repaginar seus personagens antigos durante a “era de prata” dos quadrinhos de heróis. Desta forma, o velocista *Flash* passou a ser Barry Allen no lugar de Jay Garrick e, 3 anos depois, Hal Jordan assumiria o posto de Lanterna Verde pelas mãos do escritor John Broome e do ilustrador Gil Kane em 1959, estreando na revista *Showcase* #22⁸. Broome escreveu Jordan com base em sua experiência com ficção científica (pela qual sempre teve apreço, além de ter explorado um pouco desse elemento em sua passagem como roteirista de *The Flash* anos antes). Hal Jordan era um piloto experimental de caças que, após um acidente, se depara com um alienígena munido de um anel energético que foi passado para o piloto, introduzindo-o, assim, na tropa dos

⁷ Obra escrita por Art Spiegelman, um cartunista, nos anos 1980, onde é narrado como foi a entrevista com seu pai, enquanto transforma os relatos em seu próprio quadrinho. Na história, as representações humanas acontecem com a imagem de animais para uma possível demonstração dos seus papéis durante os acontecimentos.

⁸ A revista “Showcase” era utilizada para testar conceitos e ideias que seus escritores queriam experimentar, tendo apresentado personagens como o novo *The Flash*, Átomo e o novo Lanterna Verde.

lanternas verdes e, posteriormente, nos Guardiões do Universo, tornando o lanterna responsável pelo setor 2814, onde se localiza a Terra. Jordan se tornou o Lanterna Verde mais popular, integrando a Liga da Justiça e aparecendo em diversas animações e jogos, além de ser o protagonista do filme “*The Green Lantern*”⁹.

Anos mais tarde, foi introduzido Guy Gardner, também pelas mãos de Broome e Kane em *Green Lantern* #59¹⁰, sendo alterado anos depois por Steve Englehart e Joe Staton para se tornar uma paródia do homem “médio” norte-americano. Originalmente, Gardner seria o escolhido pelo anel dado a Jordan, mas, pela emergência da situação e proximidade do piloto, ele acabou sendo escolhido, levando Gardner a ser o reserva de Jordan. Posteriormente, ele receberia um anel energético e se tornaria um Lanterna Verde, mesmo sem ligações com a tropa.

Criado por Dennis O’Neil e Neal Adams em *Green Lantern* (Volume 2) #87¹¹, John Stewart foi um veterano da marinha norte-americana e arquiteto, selecionado para ser o reserva de Jordan após Gardner entrar em coma, tornando-se o segundo super-herói negro da *DC Comics* após Jordan renunciar seu cargo por um período. John viria a se tornar um dos mais complexos personagens da tropa, forçado a conviver com inseguranças e erros do passado. Também se tornou um lanterna famoso após estrelar a animação “Liga da Justiça” e “Liga da Justiça sem limites”¹² no começo dos anos 2000. (Callari, 2011, p. 102) Após Stewart, foram criados mais heróis humanos para a tropa, como Kyle Rayner, o principal lanterna da década de 1990; porém, nos limitaremos aqui a Hal Jordan, Guy Gardner e John Stewart, por serem os que protagonizam a revista a ser analisada ao lado dos lanternas alienígenas Arisia, Ch’p, Katma Tui, Kilowog e Salakk.



Figura 1. Guy Gardner, John Stewart, Alan Scott, Hal Jordan e Kyle Rayner
DC Comics, 1994.

4 A TROPA DOS LANTERNAS VERDES E O PERIGO VERMELHO

Durante o período da Guerra Fria (marcado pelo antagonismo entre EUA e URSS), existia uma busca da indústria cultural estadunidense pela criação de uma imagem muitas vezes depreciativa e demonizada do oponente do

⁹ Filme dirigido por Martin Campbell e lançado em 2011, com Ryan Reynolds no papel de Hal Jordan.

¹⁰ História escrita e publicada por John Broome e Gil Kane em 1968. Na história, os Guardiões do Universo mostram para Hal Jordan o que teria acontecido se a outra pessoa digna do anel, Guy Gardner, tivesse herdado o equipamento.

¹¹ História escrita e desenhada por Dennis O’Neil e Neal Adams em 1972. Nela, John Stewart recebe um anel energético de Hal Jordan e, diferente dos outros, renuncia a uma identidade secreta, deixando claro que não tem nada a esconder.

¹² Animações da *DC comics* do começo dos anos 2001 até 2006, com o intuito de promover seus personagens para uma nova geração. A animação primeiramente se baseava em membros fixos para seus episódios, e a partir de *Sem Limites*, passou a contar com uma variedade maior de personagens para diversificar suas histórias.

outro lado do mundo, ao mesmo tempo que se preocupava em valorizar seus próprios aspectos, julgados superiores (Brandão, 2018, p. 175).

A Era de Prata dos heróis se inicia após o apoio das editoras ao já citado *Comic Code Authority*, pois ele censurava as HQs que pudessem conter qualquer tipo de conteúdo julgado impróprio, como, por exemplo, as publicações de terror, que ganhavam forte popularidade após o fim da Segunda Guerra Mundial. O código também surgiria em favor do movimento macartista, encabeçado pelo fervoroso senador anticomunista Joseph Mcarthy, uma vez que os editores se voltavam para estas entidades com a necessidade de explicar suas histórias e o material que continham (Tota, 2009, p. 193). Desta forma, com o código regulamentador, inicia-se a chamada era de Prata¹³ dos Heróis na década de 1950 (Krackhecke, 2009, p. 61).

Cerca de duas décadas antes de Geoff Johns criar a tropa dos Lanternas Vermelhos¹⁴, os Lanternas Verdes já enfrentavam uma “ameaça vermelha”, no mesmo sentido da ameaça enfrentada pelos Estados Unidos durante a Guerra Fria, a União Soviética. Nesta publicação em questão (*The Green Lantern Corps #209/210*), os personagens vivem um contexto em que as ações dos super-heróis estão restringidas pelo governo norte-americano, forçando alguns deles a agirem de forma ilegal. Os Lanternas Verdes, novamente por serem “policiais espaciais”, acabam por não sofrer tanto com a lei imposta, sendo convocados pelo presidente dos Estados Unidos para conversar sobre outros lanternas que haviam ido para a União Soviética.

Na URSS, o Lanterna Kilowog se utiliza de seus conhecimentos em física avançada para melhorar o armamento soviético, tornando-se amigo de um dos soldados russos, conhecido como Soviete Supremo. Dessa forma, determinados heróis, como John Stewart, começam a questionar o regime socialista, o que leva os governadores soviéticos a ordenarem sua captura e execução. Paralelo a isso, nos Estados Unidos, os outros lanternas acompanhados por Hal Jordan se encontram com Guy Gardner, que ficou sabendo da “deserção” dos lanternas na União Soviética e planeja uma invasão. Assim, Gardner locomove-se até a URSS para confrontá-lo, o que é compreendido como um ataque norte-americano e causa uma represália com mísseis da parte soviética, necessitando da intervenção de Hal Jordan e seus companheiros para contê-la.

Enquanto isso, Kilowog enfrenta Gardner em um combate, recebendo auxílio (mesmo que contra sua vontade) da guarda vermelha soviética. Kilowog, então, descobre sobre a traição russa e entra em combate com seu “amigo” socialista, enquanto Gardner vai à procura dos Lanternas capturados, resgatando-os. No fim do combate, Kilowog elimina seu antigo amigo, arrependendo-se de se envolver em conflitos humanos. Os próprios membros da tropa dos Lanternas Verdes representavam um ideal “de uma personagem que detinha todas as características típicas dos super-heróis, no caso Lanterna Verde, com ideais patrióticos - que prende criminosos e ajuda a polícia” (Krackhecke, 2009, p. 66). Assim, nota-se a facilidade com a qual as ações dos Lanternas Verdes são justificadas, pelos Estados Unidos, com o patriotismo. Isso expressa-se já na capa da edição #210:

¹³ Com o Superman sendo criado em 1938 na *Action Comics #1*, teve-se início a “era de ouro” das Histórias em Quadrinhos, abrindo, assim, a demanda para a criação de novos e diferentes personagens nos próximos anos, acompanhada de novas reformulações e conceitos que definem as “eras”.

¹⁴ A Tropa de Lanternas que apareceu pela primeira vez em *Green Lantern vol. 4 #25* (2007).



Figura 2. Capa da edição de número 210
DC Comics, 1987.

Se voltarmos a atenção para o canto superior direito da figura 2, veremos o *Comic Code Authority*, indicando que a publicação em questão se trata de algo aceitável para o público infantil, mesmo que trate de temas como censura, guerra política, ideológica e contenha até a morte de um personagem soviético (elemento que reforça a ideia de demonização do inimigo).

Ainda na figura 2, além da bandeira estadunidense com grande destaque ao fundo, destacamos a escrita “Tornando o mundo seguro para democracia”, que expressa o orgulho que os americanos possuem no que diz respeito ao seu sistema político. Este é outro elemento que contribui para a demonização do oponente, tendo em vista que o sistema estadunidense representaria uma democracia que precisava eleger seus dirigentes e ganhar votos (Domingos, 2013, p. 85). As crianças envolvidas na mesma figura também servem como uma identificação para o leitor em questão, sugerindo na consciência das mesmas uma admiração à figura do patriota.

A imagem soviética criada pelos norte-americanos conecta-se à sua visão de história atrelada a sua consciência histórica coletiva e a memória dos personagens que, como é demonstrado através do personagem John Stewart, outro lanterna verde americano, até reconhece os erros de sua nação, mas prefere se opor, de qualquer forma, ao sistema rival, diferente do lanterna verde Kilowog que, por não ser norte-americano e, logo, não ter sido influenciado pela propaganda, acaba simpatizando com o sistema soviético e é tido como um traidor pelo lanterna Guy Gardner, que estampa a capa da figura 2.



Figura 3. Nota-se a ênfase do personagem Lanterna Verde ao dizer “E conheço muito bem o outro lado” para o secretário geral Mikhail Gorbatchov, com base em suas experiências e aprendizagens em seu país
DC Comics, 1987.

Considerando o tamanho da influência norte-americana durante este período marcado pela Guerra Fria, podemos identificar nas falas dos personagens tentativas de superioridade ao criar uma suposta resposta para a pergunta “quem são eles?”, uma vez que a construção do imaginário norte-americano deu-se através de “comunais”, “malditos vermelhos”, tal como aparece no quadrinho, elemento possível apenas em um contexto de antagonismo, tornando o quadrinho em questão mais um componente na reconstrução do imaginário e da consciência da época.

Durante a Guerra Fria, a crise dos mísseis cubanos, em outubro de 1962, tornou as relações entre Cuba e os Estados Unidos complicadas até os dias de hoje. O perigo de uma guerra nuclear com capacidade de dizimar toda a população americana era real e foi expandido pela posição da URSS em relação a corrida espacial, que possibilitava o envio de um míssil soviético para os Estados Unidos em apenas 30 minutos desde o ano de 1957 (Domingos, 2013, p. 82).

A revolução de 1959 acabou com a influência direta dos Estados Unidos em Cuba, porém, o imperialismo norte-americano criava cada vez mais tensões internacionais, o que levou o presidente John Kennedy a pronunciar na televisão que, em caso de ataque com os mísseis soviéticos, seria realizado um contra-ataque em represália a URSS, maior que o originário (Domingos, 2013, p.87). Ações para prevenção contra um possível ataque soviético já eram divulgadas para a população americana, com filmes educativos sobre como se esconder embaixo de móveis para proteção (Tota, 2009, p. 182).

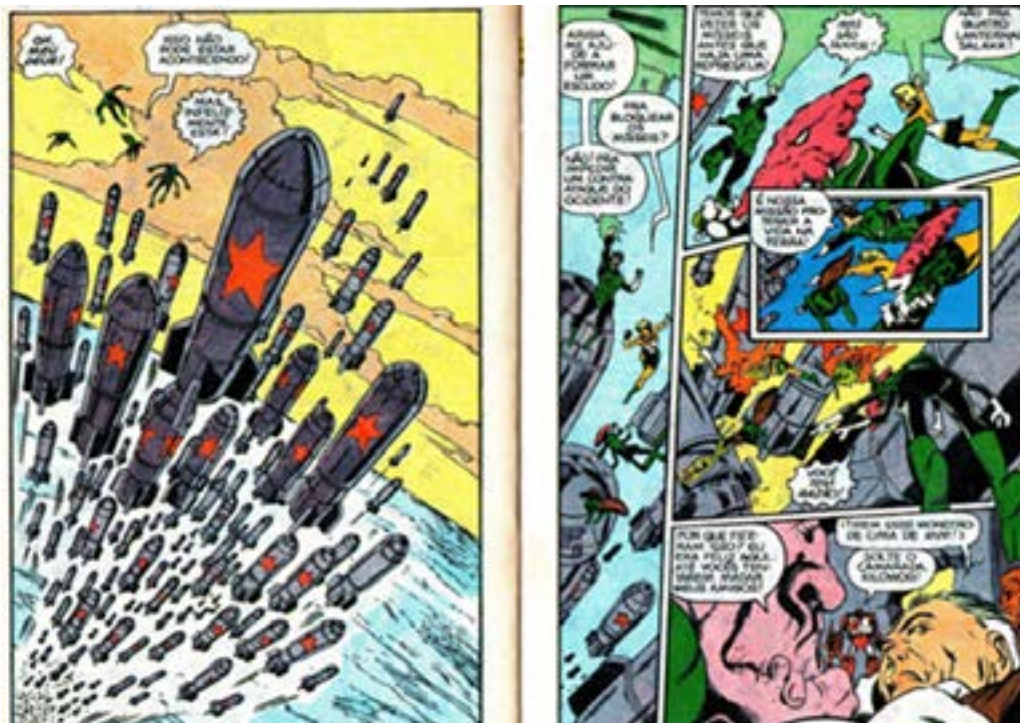


Figura 4. Mísseis soviéticos em direção aos Estados Unidos após a suposta invasão norte-americana à nação. Percebe-se Hal Jordan, o mais popular lanterna verde, se referir a eles como protetores da vida na Terra de forma geral.

DC Comics, 1987.

Na figura 4, é possível notar, ao fim da segunda página, o lanterna verde não-humano, Kilowog, enfrentando o secretário geral soviético Mikhail Gorbachov¹⁵, acusando-o de mentiras e traição, após descobrir que seus colegas haviam sido sequestrados enquanto ele ajudava a URSS a melhorar seus soviets supremos (esquadrão de elite soviética). A fala do soviético se encontra entre outros caracteres para representar que a frase estava sendo dita em russo, elemento presente na história que auxilia a imersão do leitor na publicação.

No que diz respeito ao armamento, podemos ver o próprio design das armaduras dos soviets supremos, vistas já na capa da edição 209 (imagem 5), representando algo robusto e bélico se comparado às ferramentas utilizadas pelos Lanternas Verdes e seus modestos anéis (mesmo que superiores). Elas são desenhadas com o intuito de demonstrar visualmente essa ameaça superior para os EUA. Interessante levarmos em consideração o contexto histórico da relação Reagan-Gorbachev, visto que Reagan “sonhava era com um mundo inteiramente sem armas nucleares, e o mesmo pensava o novo secretário-geral do Partido Comunista da União Soviética, Mikhail Sergueievich Gorbachev” (Hobsbawm, 1995, p. 246), porém, mesmo com esse interesse mútuo, os dois nunca chegaram a abolir efetivamente as armas nucleares de seus arsenais, concordando apenas em uma destruição de equipamentos nucleares ultrapassados (Gaddis, 2007, p. 224). Dessa forma, as armaduras soviéticas feitas com as habilidades de física avançada alienígena nas mãos soviéticas representariam um perigo muito maior para a “segurança” defendida pelos policiais espaciais do que os armamentos nucleares humanos.

¹⁵ Mikhail era o responsável pela União Soviética na época, foi também o último comandante do regime até a sua fragmentação em 1991.



Figura 5. Capa da edição de número 209, onde um membro dos soviéticos supremos se coloca acima dos derrotados Lanternas Verdes, ao fundo o restante dos membros da brigada soviética em suas armaduras.

DC Comics, 1987.

10

Durante a história dividida nas duas edições, podemos notar em diversos momentos de diálogo dos personagens (principalmente os heróis) que eles percebem os erros da sua nação, mas, como reforça Hal Jordan, por mais que eles sejam protetores da vida na Terra, ele odeia ver seus companheiros trabalharem para o outro lado. Assim como os demais personagens (com a exceção do patriótico Guy Gardner), ele também demonstra um certo descontentamento em relação ao conflito, dizendo ao fim que “nenhuma guerra vale a pena” após a morte do Soviético Supremo original. Entretanto, a frase de Jordan se aplica no sentido de que a União Soviética seria a causadora dos conflitos por si só, isentando seu país de uma possível culpa.

Também pode-se notar uma “preocupação” por parte deste lanternista, no fim da história, ao refletir a respeito de suas ações, que não teriam sido executadas de forma “justa”, alimentando a imagem do “bom samaritano”. Toda essa ideia vem da noção do cidadão norte-americano integrado em um coletivo em sua consciência, contribuindo para a visão do bom vizinho na luta contra o regime soviético (Tota, 2009, p. 182).



Figura 6. O Lanterna Gardner questiona suas ações enquanto Kilowog lamenta pela morte de seu antigo amigo.

DC Comics, 1987.

11

Em contrapartida a este sentimento, há o Lanterna Verde alienígena Ch'p, que, ao ser questionado sobre quem deve proteger, responde: “Para seres de outras galáxias como nós, a política da Terra parece bem infantil. Cabe as nossas próprias consciências decidir quem devemos proteger!”¹⁶

Assim, as dimensões da teoria da História de Rüsen se articulam no processo da análise da história em quadrinhos em questão. O passado é constantemente revivido e mantido em evidência na utilização desta mídia, como visto, por exemplo, na figura 4, com a alusão à crise dos mísseis durante a Guerra Fria. Ao fim, o Lanterna Verde em toda essa história representa a “chave para o futuro” e o farol a ser seguido, com o policiamento do planeta sendo feito por seus “heróis” enquanto combatiam o comunismo soviético.

Todo o medo latente dos norte-americanos de sofrer uma invasão russa é atrelado ao ódio feroz pela URSS, presente na consciência coletiva americana. O sentimento de se ter um inimigo em comum, provocado diretamente pelas batalhas por independência no século XVIII, contribuiu em grande escala para essa demonização contra os comunistas (Tota, 2009, p. 181). A necessidade de autoafirmação vai de encontro com a ideia da identidade histórica de Rüsen, onde o coletivo com sua identidade histórica estabelece relações com um coletivo diferente, buscando determinar e o intitular para seus fins (Rüsen, 2010, p. 66).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As publicações *The Green Lantern Corps #209* e *#210*, datadas de 1987, foram publicadas em 1988 no Brasil pela editora Abril, na revista dos Superamigos números 42 e 43. Essa revista servia como coletâneas de histórias

¹⁶ *The Green Lantern Corps #209* (1987).

de heróis da *DC Comics* publicadas anteriormente nos Estados Unidos, seguindo um mesmo contexto de época das publicações originais. Destarte, é possível elencar alguns aspectos importantes dentro do âmbito que envolve as histórias em quadrinhos e as possibilidades analíticas sobre elas.

Ao efetuar a análise do quadrinho, constatamos uma tentativa de vincular a imagem norte-americana a algo superior, pautada em valores justos e verdadeiros, enquanto a União Soviética era retratada como algo impuro, com ações baseadas em traições e opressões realizadas por seus dirigentes. Essa diferenciação serve como fundamento para a criação de uma identidade coletiva para os próprios estadunidenses (e por conveniência, para os leitores brasileiros). Tal identidade os colocaria em oposição direta com o outro lado, justificando seus ideais em um mundo polarizado entre capitalismo e o socialismo, assim como justificaria sua política externa intervencionista e beligerante.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, L. “Asilo” e “Grande Urso”: a Guerra Fria nas Histórias em Quadrinhos do Capitão América (1989). *Fronteiras: Revista de História* | Dourados, MS. v. 20. n. 35. p. 174 – 190. Jan. /Jun. 2018. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/FRONTEIRAS/article/view/8639>.

CALLARI, A; et al. *Lanterna Verde*. In: CALLARI, Alexandre; LOPES, Daniel; ZAGO, Bruno. **Quadrinhos no Cinema: O guia completo dos super-heróis**. Generale. v. 1, n. 1. 66-123. 2011.

CERRI, L. F. **Ensino de história e consciência histórica: implicações didáticas de uma discussão contemporânea**. 1. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2011.

12

DOMINGOS, C. S. M. 50 anos da crise dos mísseis: horror nuclear em tempos presentes. *Historiæ*, Rio Grande, v. 4, n. 2: 79-90. 2013. Disponível em: <https://repositorio.furg.br/handle/1/6892>.

GADDIS, J. L. **História da Guerra Fria**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2007. x, 308 p, il. (Nova Fronteira. História mundial).

GONTIJO, R. **Dicionário de ensino de história - verbete Cultura histórica**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 66-71, 2019. (Verbetes de Dicionário).

HOBSBAWM, E. J. **Era dos extremos: o breve século XX, 1914-1991**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. 598 p., il. 223-282.

KRAKHECKE, C. A. **Representações da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos Batman O Cavaleiro das Trevas e Watchmen (1979-1987)**. 2009. 145 f. Dissertação (Mestrado em História) -Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

LOEWEN, J. W. *Lies My Teacher Told Me: Everything Your American History Textbook Got Wrong*. New York: New Press, 1995.

MARQUES, E. **Histórias em Quadrinhos: Valores e Luta Cultural**. - 1.ed. Curitiba: Appris, 2018. 95p.

MARTINS, E. C. DE R. **Dicionário de ensino de história - verbete Consciência histórica**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 55-58. 2019. (Verbetes de Dicionário).

RÜSEN, J. **História viva: teoria da história III: formas e funções do conhecimento histórico**. Brasília (DF): Ed. da UnB, 2010. 159 p.

RÜSEN, J. **Razão histórica**: teoria da história: os fundamentos da ciência histórica. Brasília (DF): Ed. da UnB, 2010. 194 p.

RÜSEN, J. Narratividade e objetividade nas ciências históricas. *In*: SCHMIDT, M. A. M. S.; DAOLIO, Jocimar (Org.); BARCA, Isabel (Org.); MARTINS, E.R. (Org.). **Jörn Rüsen e o ensino de história** / – Curitiba: Ed. UFPR, 129-150, 2010.

TOTA, A P. Vendo tudo vermelho: paranoia e anticomunismo. **Os Americanos**. São Paulo: Contexto, 175-193, 2009.

VERGUEIRO, W. C. S.. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005.