



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

Eixo Temático
Quadrinhos e História

SUPER-HERÓIS E AS GUERRAS DO SÉCULO XX – UMA DIGRESSÃO SOBRE A MENTALIDADE AMERICANA

Adriano Marangoni¹

Mestre em História Social pela PUC-SP, São Paulo, SP

Resumo

Este artigo realiza uma breve digressão sobre a sintonia entre as histórias em quadrinhos americanas e as grandes guerras do século XX (1ª e 2ª Guerras mundiais e Guerra Fria). O centro da reflexão é o exame da composição ideológica mais básica dos Estados Unidos, cristalizada nos heróis de HQs. Dos heróis pacifistas no pós-1ª Guerra, passando pelos heróis militares da 2ª Guerra aos engenheiros da era atômica na Guerra Fria, busca-se, sem pretensão sistemática, descrever o conceito de “mentalidade” americana ao longo de um período de aproximadamente 30 anos.

Palavras chave: Estados Unidos, americanismo, super-heróis, guerra, quadrinhos, mentalidade.

Abstract

This article makes a brief digression upon the synchrony between American comic books and the 20th century great conflicts (World War I and II, the Cold War). The central thought is the analysis of United States' ideological constitution, consolidated on comic books superheroes. From World War I, pacifist heroes, passing through the military heroes of World War II, to the Cold War atomic age scientists, we seek, without systematic pretensions, to describe the American “mentality” through a period of 30 years approximately.

Keywords: United States, Americanism, superheroes, war, comic books, mentality.

Dizia George F. Kennan em 1961, “[...] Nada existe, asseguro, mais egocêntrico na natureza que uma democracia em guerra. É a primeira vítima a sucumbir à própria propaganda; passa a atribuir à sua causa um valor absoluto que a cega para tudo mais. O inimigo é a encarnação de todo mal. Nosso lado, em compensação é o centro de toda virtude [...]” (KENNAN, 1966, p. 15). Diplomata americano na Iugoslávia na década de 60, Kennan sabia do que estava falando. Ele

¹ Membro do POLITHICULT, núcleo de estudos de Política, História e Cultura na PUC-SP.
marangoni9@yahoo.com

é considerado um dos arquitetos da Guerra Fria no século XX, criador da “política de contenção”, estratégia política e militar criada para fazer frente à União Soviética e seus aliados além da cortina de ferro. Mas o que possivelmente Kennan não sabia era a dimensão do alcance e influência de suas idéias na produção de quadrinhos nos Estados Unidos. Não existe, assegura-se, algo mais adequado para um herói de quadrinhos do que uma guerra para lutar. Especialmente quando ela nunca acontece.

Após a 1ª Guerra Mundial (1914-1918), o mundo alentava-se numa merecida paz através do Tratado de Versalhes e da criação da Liga das Nações. O presidente americano Woodrow Wilson, numa disposição idealista, propôs seu plano de 14 pontos para a manutenção da paz mundial. Transparência diplomática, preservação das fronteiras políticas de cada país, livre comércio, redução do número de armamentos, diálogo – e não a guerra – como instrumento de resolução de disputas internacionais, tais eram algumas das diretrizes que moldavam a realidade do pós-guerra. Sob o estigma do “*wilsonismo*”, na década de 1920, os Estados Unidos viveram um dos períodos de maior afluência cultural e financeira de sua história. Ser americano era ser civilizado, pujante, criativo, comprometido.² Tudo isso foi sujeito ao duro teste da quebra da bolsa de Nova York em 1929.

A década de 1930 foi palco da gênese do estilo heróico nos quadrinhos. Uma profusão de personagens extra-ordinários alavancava as vendas de jornais numa época marcada pelo amargo sabor da depressão econômica. O *wilsonismo*, mesmo manchado pela crise financeira, mantinha sua força moral. Desse período são oriundos o Fantasma, Flash Gordon e Tarzan (na sua versão em quadrinhos), Superman e Batman, por exemplo. A “Era de Ouro” das HQs pronunciou a força editorial dos heróis de quadrinhos e mais, criou um espaço para divulgação dos ideais americanos. Liberdade, democracia, patriotismo, engenhosidade e tradição

² A literatura americana desse período é rica de exemplos. Talvez o mais emblemático da afluência financeira dos anos 20 seja o romance *Babbitt*, de Sinclair Lewis, em que o protagonista é um rico corretor imobiliário, inebriado pela tecnologia da época, seus produtos e confortos, embora emocionalmente fútil e alheio à família.

são matrizes ideológicas daquele país³. Mas, adaptados às histórias em quadrinhos, tornaram-se (pretensamente) valores universais, uma vez que os heróis agiam nos rincões da África, nos arredores da galáxia ou no coração das metrópoles. Agentes solitários da liberdade, igualdade e justiça, os personagens dessa época cristalizavam de forma incontestável um repertório de valores “positivos” e “saudáveis” à sociedade, restaurando a “paz e a ordem” quando violadas por nefastos vilões.

A Era de Ouro, porém, não termina na década de 1930. A 2ª Guerra Mundial e a ameaça nazista transformaram em realidade alguns dos piores cenários criados pela imaginação dos autores de quadrinhos. Dominação mundial, ditaduras, campos de concentração, destruição e genocídio, tornados políticas de Estado, derrubaram a ilusão de paz política e de compreensão internacional. De agentes pacifistas, a 2ª Guerra colocou os heróis numa nova posição: a de soldados. “O mal prevalece quando os homens de bem se omitem”, teria dito Henry Thoreau, autor americano do século XIX. A máxima bem se adequava aos personagens marciais criados na década de 40. Mesmo antes do ataque à Pearl Harbor em 7/12/1941 e da entrada dos Estados Unidos na 2ª Guerra Mundial, os heróis de quadrinhos já lutavam no front europeu, lutando numa guerra que nem mesmo haviam se envolvido até então.

A ansiedade de participar do conflito mundial, visto hoje, parece natural. É difícil escapar do maniqueísmo, típico aos quadrinhos, ao analisar os países do Eixo, especialmente a Alemanha nazista, mesmo mais de 60 anos após o fim da 2ª Guerra Mundial. A natureza romântica (pois enraizada no século XIX), artística e racional do Nacional-Socialismo representa uma depravação obscena das aptidões humanas, da civilização e da própria História. O III Reich se propunha a realizar um projeto de limpeza racial e ideológica em nome da pureza ariana. A degeneração humana, na concepção dos nazistas, era identificada na miscigenação. O argumento remonta a uma combinação das teorias evolucionistas, do darwinismo social e

³ Conceitos que compõem um mais amplo e de maior especificidade teórica, o de “Americanismo”. Este e “americanização”, sob a perspectiva da influência da cultura americana no Brasil, são bases do direcionamento das pesquisas desenvolvidas no POLITHICULT, núcleo de estudos de Política, História e Cultura, instalado na PUC-SP.

naturalmente, do antissemitismo. Como afirma Hannah Arendt ao descrever as inspirações do nazismo, “[...] Graças à raça [pura], podia ser formada uma ‘elite’ com direito às antigas prerrogativas feudais, e isso apenas pela afirmação de que se sentiam como nobres; e bastava aceitar a ideologia racial para provar o fato de ser ‘bem nascido’ e de ter ‘sangue azul’ em suas veias: a origem superior recebida pelo nascimento implicava direitos superiores” (ARENDR, 2011, p. 203-204).

Diante da *Blitzkrieg* e do Holocausto, heróis à altura apresentavam-se ao serviço na ficção. O avião Falcão Negro e o líder de infantaria Capitão América, para citar apenas dois, foram personagens publicados em agosto e março de 1941, respectivamente.

O Capitão América⁴, alter-ego de Steve Rogers, é fruto da bioengenharia combinada ao ufanismo de guerra. A fim de criar o “supersoldado”, nos quadrinhos do herói, o Departamento de Defesa desenvolve o soro que amplifica os músculos, agilidade e reflexos de Rogers. Antes um franzino recruta, ele se transforma, por obra da ciência, no garboso herói nacionalista. Parecia não incomodar aos leitores o salto de “recruta” à “capitão” sem nenhuma razão aparente. Porém, a capa de número um de *Captain America*, com o herói socando o rosto de Adolf Hitler, era algo de merecida atenção e dissolvia qualquer crítica. Propaganda, em sua acepção mais pura, encapava a caracterização dos heróis de forma clara, direcionando as atenções, motivações e anseios de todo um país, senão de vários.

O Falcão Negro⁵ era outro personagem da mesma safra de heróis de quadrinhos ligados à guerra. Não apenas um dos heróis, mas uma equipe de mesmo nome, o Esquadrão Falcão Negro, era um grupo de pilotos de várias nacionalidades, especialistas em ataques furtivos e operações de grande risco. Will Eisner, um dos autores, teria se inspirado na Legião Estrangeira para criar os heróis.

⁴ Personagem criado por Jack Kirby e Joe Simon, publicado pela primeira vez na revista *Captain America* n. 1 em março/1941, pela editora *Timely*, posteriormente *Marvel Comics*.

⁵ Personagem criado por Will Eisner, Chuck Cuidera, Reed Crandall e Bob Powell, publicado na revista *Military Comics* n. 1 em agosto/1941 pela editora *Quality Comics*, mais tarde adquirida pela *DC Comics*.

Na sua composição inicial eram eles Andre (da França), Olaf Bjornson (da Noruega), Chuck Wilson (americano do Texas), Hans Hendrikson (da Holanda), Stanislaus (da Polônia), Zinda Blake (dos Estados Unidos) e Chop-Chop (da China), espécie de mascote do grupo. A liderança recaía sobre o próprio Falcão Negro, um polonês de Varsóvia, fugitivo da ocupação nazista em 1939.

As histórias do Esquadrão Falcão Negro são exemplos inconfundíveis de sua época. Os heróis pilotavam caças *Skyrocket F5F Grumann*, desenhados em detalhes por Chuck Cuidera, um fascinado pela aviação militar. Exceto pelos americanos, os membros do grupo eram todos nativos de países invadidos pelo Eixo. O revanchismo que eles expressavam só não era mais evidente do que o estereótipo imputado a Chop-Chop, um oriental de baixa estatura, obeso e sorriso intermitente.

Durante a 2ª Guerra Mundial o elenco de super-heróis patrióticos, ou meramente envolvidos com o conflito, aumentou exponencialmente. Entre eles, *Miss Victory*, *U.S. Jones*, a dupla *Star-Spangled Kid* e *Stripesy*, *Pat Patriot*, *Captain Victory*, *Fighting Yank*, *Captain Flag* e *Minute-Man* eram apenas alguns. Outros, mais célebres como Namor (o Príncipe Submarino) e Tocha Humana uniram-se ao Capitão América na equipe Invasores. Até mesmo o Uncle Sam, imagem símbolo dos anúncios de recrutamento militar nos Estados Unidos, se tornou um herói de quadrinhos. As histórias de todos eles mantiveram uma elevada cadência de publicações entre 1940 e 1945, sucesso editorial com um público infanto-juvenil fiel. Porém, com o fim da guerra, o interesse dos leitores nos heróis nacionalistas esmoreceu, o que não surpreende.

Se a 2ª Guerra havia fornecido abundante matéria-prima para as histórias em quadrinhos, o período diretamente subsequente é exemplo de um refluxo criativo sem igual. O fim da década de 40 até meados da década de 50, nos Estados Unidos, ficou marcado por uma lógica conformista que buscava neutralizar qualquer risco de dissensão cultural e política. Ou, de forma clara, temia-se a ameaça vermelha, o comunismo. De antigos aliados, os soviéticos passaram a ser o nêmesis

da nação americana e, fruto de genuína paranóia, temia-se que eles possuíssem agentes infiltrados nas mais variadas esferas da sociedade. Impedir a contaminação vermelha era tarefa fundamental, especialmente entre a juventude americana, indefesa à influência bolchevique.

O senador Joseph McCarthy, à frente do Comitê de Atividades Anti-Americanas, empenhava-se em trazer ao Congresso intelectuais, artistas, políticos e líderes sindicais suspeitos de simpatia ou envolvimento com Moscou. Ao esmiuçar a vida privada de seus acusados em rede nacional, McCarthy renovou o conceito de “caça às bruxas”, termo hoje que se confunde com o próprio “macartismo”.

Os quadrinhos não passaram incólumes. Eles eram acusados de induzirem à delinqüência infanto-juvenil e perverter os valores americanos. Grande parte dessas acusações tinham respaldo nos artigos do médico psiquiatra Fredric Wertham⁶, que associava casos clínicos de seus pacientes ao consumo de histórias em quadrinhos.

Em 1954, numa atitude voluntária, editores, artistas e escritores de quadrinhos de diversas editoras estabeleceram um “código de qualidade” (*Comics Code*), um conjunto de regras a serem seguidas na produção de histórias, atestadas com a estampa de um selo-emblema nas capas das revistas que o obedeciam. O código determinava, por exemplo, a proibição das palavras “horror” ou “terror” nas capas. Também que, em toda HQ, o bem deveria triunfar sobre o mal, que todo crime deveria ser representado como uma atividade sórdida e desagradável, a proibição de qualquer menção ou insinuação sexual, assim como deveria incentivar o respeito a autoridades policiais, civis e a família, entre uma variedade de outras regras (GONÇALO JÚNIOR, 2004).

O resultado da aplicação do *Comics Code* foi uma pasteurização das histórias de super-heróis na década de 50, havendo poucas possibilidades criativas e provocando o afastamento de um grande número de leitores. Poderia-se sugerir que

⁶ Além de uma série de artigos nas revistas Time ou nos Reader Digest, Wertham publicou suas idéias no livro *Seduction of the Innocent*, verdadeiro manifesto anti-quadrinhos infame até os dias de hoje.

a redução do número de leitores foi resultado da incapacidade das editoras de renovar ou atrair outros consumidores. Uma lacuna que não ficaria aberta por muito tempo.

A Guerra Fria (1951-1991) do ponto de vista da História, é absolutamente peculiar. Uma “paz armada”, resultado direto do fim da 2ª Guerra Mundial opondo União Soviética e Estados Unidos numa escalada de enfrentamento que nunca ocorreu diretamente. Nesse sentido reside a teoria da política de contenção, supracitada e associada a George Kennan. Uma vez que os dois pólos, russos e americanos, possuíam a tecnologia necessária para produção de arsenais nucleares, um conflito direto acarretaria na destruição mútua assegurada, devastando todos os recursos naturais do planeta. Para os americanos, a única forma de impedir a expansão da soviética era através de uma atuação equivalente e proporcional em qualquer ponto do planeta.

Essa descrição não contém nenhum exagero, fato que ambos os países, seus líderes e população, estavam plenamente conscientes. A única forma de subjugar o oponente era através do aperfeiçoamento tecnológico. Aviação, telecomunicações, informática, bioquímica, engenharia nuclear, e tantos outros setores relacionados, foram colocados a serviço da defesa hemisférica.

Não demorou muito, os evidentes avanços tecnológicos gerados pela Guerra Fria passaram a compor o cotidiano – e as mentalidades – dos americanos. Muito do que era visto e debatido causava admiração e assombro e mais uma vez, os autores de quadrinhos encontraram uma rica fonte de inspiração para a criação de suas histórias. A Era Nuclear provocou a Era de Prata dos quadrinhos.

Semelhante ao que aconteceu no período da 2ª Guerra, personagens cujas origens estavam ligadas à Guerra Fria são incontáveis. Por um lado, a diferença é que os heróis da Era de Prata tinham uma caracterização e posicionamento político pouco mais sutil, mesmo sem abandonar totalmente seus traços nacionalistas. Por outro, esta nova geração de heróis, compensava a “falta” de patriotismo com uma

alta dose de complexidade subjetiva. Pela primeira vez, os heróis tinham problemas humanos. Dentre estes heróis destaca-se aqui o *Hulk* e o *Homem de Ferro*.

Personagem consagrado da *Marvel Comics*, o *Hulk*⁷ é fruto direto da Era Nuclear. Uma criatura grotesca, violenta, fortíssima e de intelecto limitado, o *Hulk* é resultado de um acidente durante os testes com uma inovadora arma nuclear, a “bomba gama”. O personagem, quase um anti-herói, é a manifestação subconsciente do Dr. Bruce Banner, brilhante cientista, inventor da bomba e sua principal vítima. Após salvar um adolescente próximo ao local de testes, Dr. Banner foi banhado com os efeitos radioativos da explosão. A partir de então, toda vez que submetido a uma situação de pressão emocional ou física, o Dr. Banner transformava-se no *Hulk*, ora devastando as cercanias de onde está, ora fugindo das forças armadas e inadvertidamente protegendo civis inocentes de criaturas tão bizarras quanto ele próprio.

Versão mais colorida e simples de O Médico e o Monstro, o *Hulk* sustenta sua condição de herói menos em função de suas proezas físicas e mais em função da relação com seu alter-ego. O herói, nessas histórias, é o Dr. Banner, num embate permanente contra si mesmo, obrigado a controlar sua raiva e sublimar suas paixões enquanto procura uma cura para monstruosa enfermidade.

Embora não se envolva diretamente em qualquer guerra forânea (os inimigos são o próprio exército americano), o *Hulk* está permanentemente ligado a Guerra Fria. Não há invasões a Moscou, nem socos na cara de Nikita Krushev, mas o receio da devastação por forças incontroláveis são emblemas característicos daquele período.

Assim como acontece com o *Hulk*, o sucesso multimídias quase anula a necessidade de apresentar o icônico *Homem de Ferro*.⁸ Porém, releituras,

⁷ Personagem criado por Jack Kirby e Stan Lee, publicado na revista *The Incredible Hulk* n.1 em maio de 1962, pela *Marvel Comics*.

⁸ Personagem criado por Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck e Jack Kirby, publicado na revista *Tales of Suspense* n. 39, em março de 1963 pela *Marvel Comics*.

adaptações para o cinema e televisão eventualmente diluem as origens históricas do personagem. Alter-ego de Anthony Stark, o Homem de Ferro nasceu nas margens da Guerra Fria. Nas histórias, narra-se a vida do protagonista, um gênio da engenharia e da física, dono de uma multinacional armamentista, herança de seus pais mortos num acidente automobilístico. Talentoso e arrogante, Stark mantém um cotidiano de luxo e conforto, repleto de caprichos e embriaguez. A semelhança com o magnata americano Howard Hughes não é acidental.

Nos quadrinhos, Tony Stark foi ferido gravemente com um estilhaço de granada, instalado próximo ao seu coração. Isso ocorre no Vietnã durante uma demonstração de armas produzidas pela companhia de Stark. Aprisionado por um líder do Vietcong, Stark, debilitado, tem sua vida poupada em troca da construção de um arsenal para o vilão. Esse é o mote para a criação da poderosa armadura, que serve como sustentação vital e instrumento de fuga de Stark. Após o cativo, o herói tem despertada sua consciência moral, tomando para si a responsabilidade de caçar os inimigos da paz e da liberdade.

É ponto pacífico reconhecer a participação – e a derrota - das forças armadas americanas no Vietnã do Norte, região valiosa do ponto de vista estratégico para a União Soviética na década de 60. Mas o que é pouco observado, a efetiva atuação militar, com o envio de tropas americanas regulares ao Vietnã, só começou a partir de 1965, três anos depois do surgimento do Homem de Ferro. Até então, o envolvimento americano se realizava através de conselheiros militares no Vietnã do Sul, de modo a auxiliar a campanha contra Ho Chi Mihn e o Vietcong de modo indireto.

Caracterizar Tony Stark, um personagem de quadrinhos voltado ao público infantil, como um tipo de “conselheiro militar” antes do início da guerra no Vietnã revela, de modo bem razoável, que o envolvimento americano ia além da diplomacia; mais ainda que isso era fato bem conhecido. No mínimo, a origem do Homem de Ferro é um registro sobre a especulação popular do envolvimento hostil e partidário americano na Indochina. Mesmo que isso seja uma contradição – um

país fundado sob a égide da democracia e liberdade interferir na vida política de outro -, inserida quadrinhos, ela tem seu matiz dissipado sob a força retórica, editorial e tradicional do super-herói. Ao armar-se ao lado do intervencionismo, o Homem de Ferro atenua, indiretamente no plano simbólico, a natureza árida e violenta da guerra.

Há inúmeros outros exemplos de personagens que bem serviriam ao objetivo de mostrar a relação entre a afinidade entre guerras e a ficção dos quadrinhos. Especialmente em seus estágios iniciais (seja o início da Era de Ouro, seja o início da Era de Prata), a fartura de histórias e personagens de quadrinhos nos Estados Unidos é quase imensurável. No entanto, obedece certo padrão histórico-narrativo que ultrapassa a própria especificidade dos quadrinhos e sua linguagem.

Como narrativa épica, impregnada de traços mitológicos ou arquetípicos, é curioso (ou, grosso modo, uma evidência empírica importante) que as HQ's americanas possuam um caráter análogo ao desenvolvimento de várias religiões. A comparação, longe de ser original, não perde sua validade.

Como diz o historiador francês Jacques Le Goff, “[...] A maior parte das religiões concebe uma idade mítica feliz, senão perfeita, no início do universo. A época primitiva [...] é imaginada como uma Idade de Ouro. Por vezes, as religiões perspectivam outra idade feliz, no fim dos tempos, quer como o tempo da eternidade, quer como a última época antes do fim dos tempos.” (LE GOFF, Jacques, 2008, p. 283). Sem dúvida, a Era de Ouro dos quadrinhos obedece tal descrição. A origem dos quadrinhos de super-heróis é encarada por seus autores, editores e principalmente por leitores com tal reverência que ofusca uma análise neutra em nome de afeto nostálgico, talvez infantil. Este afeto, compartilhado também por gerações posteriores àquela que testemunhou a Era de Ouro, está também relacionado ao “desgaste” contínuo dos personagens de quadrinhos ao longo de décadas. Ou mesmo como disse Le Goff, “[...] as Idades de Ouro inicial e final estão ligadas [...] A evolução do mundo e da humanidade, ao longo desses períodos é geralmente uma degradação das condições naturais e morais da

vida.”(Le GOFF, 2008, p. 284). Seja fruto de exaustão editorial (quando caem as vendas de determinado personagem ou revista), seja devido a inaptidão do personagem ao avanço da História⁹, a história das histórias em quadrinhos é também um registro da sua “deterioração”.

A deterioração, em se tratando dos heróis de HQ, foi catalisada principalmente através das disputas políticas internacionais, como foi brevemente observado. Mais ainda, deterioração essa que pode ser associada a algo como “sofisticação histórica”. Do ponto de vista da memória como dimensão referencial, o passado *tendencialmente* está envolvido sob a névoa de “simplismo” e “serenidade”. Com o passar dos anos, entre 1936 e 1963, a realidade objetiva das circunstâncias históricas – a 2ª Guerra Mundial e a Guerra Fria - entalhou fundas marcas de complexidade e violência nas características básicas dos heróis.

A chamada Nova História¹⁰, alinhamento teórico da historiografia criada na França, privilegia a observação de fatos e personagens históricos variados em longa duração; contempla forças imateriais, dimensões sensoriais e linguagens que, combinadas, edificam o caro conceito de “mentalidade”. Examinar as histórias em quadrinhos, nesse sentido, delineia um claro perfil da mentalidade americana, paradoxal e por vezes contraditória, particularmente ao longo do século XX.

Exemplos que coadunam no objetivo de esclarecer a História dos Estados Unidos escapam às curtas páginas de um artigo. Mas instigam o desvelar de um amplo território de análise acadêmica, o que pode acrescentar valiosos recursos à compreensão não só da história ou dos quadrinhos, mas da própria realidade presente.

⁹ Não há sentido, após 1991, a existência do grupo de heróis *Supersoldados Soviéticos*, por exemplo. Criados em 1968 por Bill Mantlo e Sal Buscema, eles eram um grupo coadjuvante – amiúde inimigo - nas histórias do Hulk, Capitão América, Vingadores e *X-Men*, todos personagens da *Marvel Comics*.

¹⁰ Também chamada de *École des Annales*, teve como seus principais representantes Marc Bloch e Lucien Febvre, Fernand Braudel, Jacques Le Goff, Pierre Nora, Phillipe Arier e Michel Vovelle. Sua influência teórica no campo da História é incontestável tendo como possíveis paralelos, a grosso modo, o Positivismo ou o marxismo.



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

Referências

- ARENDRT, Hanna. *As Origens do Totalitarismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- GERSTLE, Gary. *American Crucible – Race and Nation in the Twentieth Century*. New Jersey: Princeton Press, 2001.
- GONÇALO Jr. *A Guerra dos Gibis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- KENNAN, George Frost. *A Rússia e o Ocidente*. Rio de Janeiro: Forense, 1966.
- Le GOFF, Jacques. *História e Memória*. São Paulo: Unicamp, 2008.
- MISIROGLU, Gina. *The Superhero Book – The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*. Detroit: Visible Inc, 2004.
- MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- POWASKI, Ronald E. *The Cold War – The United States and the Soviet Union, 1917-1991*. Nova York: Oxford Press, 1998.
- SUSSMAN, Warren I.. *Culture as History*. Pantheon: New York, 1984.
- TOTA, Antonio Pedro. *O Imperialismo Sedutor*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- WILLIAMS, Raymond. *Cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.