

**Inimigos na Noite: Política Externa, Cultura Política e Imaginário nos EUA, na Segunda Guerra Fria, através das histórias do *Batman***

Thiago Monteiro Bernardo<sup>1</sup> - PPG-UFF

Este texto faz parte de meu projeto de mestrado em História, na Universidade Federal Fluminense, orientado pela Professora Ana Maria Mauad Essus. Nele, procuramos estabelecer as relações entre a política externa e o imaginário norte-americano. Buscamos aqui elaborar as linhas mestras, do imaginário sobre os medos e desejos de segurança da sociedade norte-americana ao longo da segunda administração de Ronald Reagan (1985-89), através da análise do arco de histórias em quadrinhos (HQs) *Morte em Família (Batman: a Death in the Family)*<sup>2</sup>, do personagem *Batman*, da DC Comics.

Nossa tese central é que este imaginário sobre a ameaça – demarcado pela retórica do anticomunismo e da bipolaridade, característicos do ambiente cultural e político da II Guerra Fria<sup>3</sup>– incorporou as suas categorias simbólicas novos e importantes elementos do jogo político internacional como a escalada armamentista nuclear e a ascensão do fundamentalismo islâmico. Revela-se assim um contundente diálogo entre o campo cultural e a conjuntura política, cuja dinâmica é essencialmente não linear e harmônica, reverberando os ruídos de diferentes disputas entre culturas política. Com o objetivo de sistematizar nosso recorte analítico, focaremos nossas atenções ao redor de duas constelações simbólicas, bastante caras à cultura política dos Estados Unidos, a de *herói/vigilante*, e seu contra-ponto, a de *vilão/ameaça* articulados ao *Mito da Fronteira*.

A construção da *Fronteira* é um dos mais importantes e antigos mitos políticos dos EUA. Segundo Richard Slotkin<sup>4</sup>, através deste mito elaborou-se uma narrativa histórica sobre o papel das lutas de demarcação da fronteira na construção da comunidade nacional dos EUA, seja na separação da metrópole, através da Revolução Americana, ou pela da expansão territorial para o Oeste. Uma história onde os imigrantes europeus, retirados de suas comunidades de origem teriam sido trazidos para a *wilderness*<sup>5</sup>, na América, com a missão de construir uma nação.

Separado de suas raízes morais e imerso na provação do ambiente selvagem, o caráter deste homem seria testado e moldado pela experiência da vida na fronteira, levando-o a um estado de regressão temporária, superado com a regeneração e a redenção espiritual, conseguida através da vitória na guerra contra a *wilderness*. Encenado através do Mito da fronteira, o desenvolvimento do progresso se faz em um cenário desenhado pela ação da violência contra as ameaças da *wilderness*, no qual as representações de fortuna e a salvação do espírito norte-americano são vividas de formas ritualizadas e divididas em diferentes capítulos de uma narrativa mítica. Embora, esteja alocada em uma temporalidade de longa duração, esta narrativa assume diferentes formas representacionais de heróis e vilões no curso da história norte-americana no século XX, estando presente na concepção do *Batman*. Criado em 1939, por Bob Kane, entre outros<sup>6</sup>, o universo e a origem deste personagem são reveladores de uma visão sobre ameaças características da modernidade, onde o crime, a perda e a morte – tragédias diárias em um cotidiano urbano assumem o lugar da *wilderness*, que cerca e ameaça a comunidade, testando seus valores. *Batman* é a encarnação do arquétipo do herói da fronteira. Tendo mergulhado nas trevas, assistindo a morte de seus pais na infância, ele trás para si elementos da própria *wilderness* afim de enfrenta-la e sobrepuja-la numa guerra constante. Um herói que age sob o signo do medo para combater o medo, utilizando o temor provocado pelo símbolo do morcego para combater outros temores urbanos.

#### Era Reagan, Bipolaridade e Novos Inimigos:

De forma geral, podemos dizer que as duas décadas que se seguiram ao fim da II Guerra Mundial nos EUA, foram marcadas pela prosperidade econômica e pela confiança no sentido da missão e da experiência norte-americana. Iniciava-se o período que viria a ser conhecido como a chamada “Era de Ouro” do capitalismo<sup>7</sup>. O modelo de sociedade industrial capitalista norte-americano se tornou um paradigma mundial, com a incorporação da lógica do sistema fordista a setores produtivos muito mais amplos que a indústria automobilísticas, construindo um novo estilo de vida e reordenando as redes de relações sociais. Correlacionado a este

projeto, temos a ampliação do Estado de Bem-Estar Social, o que promove uma sensação de segurança e estabilidade em relação a uma possibilidade de infortúnio. Observa-se também neste período uma explosão tecnológica, que afluiu na construção de uma cultura de consumo na forma de uma série de revoluções culturais e comportamentais<sup>8</sup>, que viriam substancializar o idealtipo modo de vida americano. Um modo de viver que serviria de argamassa para a consolidação de um imaginário nacional sobre a imagem dos Estados Unidos e de sua experiência política, que mais do que um resultado conjuntural, seria a própria transcrição de uma missão e um destino.

Contudo, esta “era de prosperidade” conheceu seu fim nas décadas de 1960 e 1970, com o crescimento de movimentos anti-sistêmicos nos EUA. O futuro, que parecia dourado foi permeado por uma densa atmosfera de ansiedade e incerteza, colocando o sentido de missão da nação norte-americana em xeque. Este ambiente de crise e perturbação era cada vez mais forte, sendo alimentado por uma poderosa combinação de fatores internos e externos, como Guerra do Vietnã (1964-1975) e o escândalo Watergate (1972). Em linhas gerais, observasse a composição de um quadro geral de ruptura e desgaste no projeto de nação que fora estabelecido nas décadas anteriores. A confiança no Establishment norte-americano estava definitivamente abalada. Como nos indica Gerstle<sup>9</sup>, análises oriundas de diversos setores, previam que os tempos de grandeza econômica, cultural e política da América estariam definitivamente encerrados.

Este desencanto com a missão norte-americana e mal-estar sobre a funcionalidade da guerra, apareceu de forma dialogada em diferentes aspectos da cultura norte-americana, tais como o cinema e o *Rock and Roll*, chegando também às histórias em quadrinhos<sup>10</sup>. Cada vez com maior frequência, temas como a Guerra do Vietnã, os protestos da juventude nos campus universitários, a luta pelos direitos civis, o feminismo e o ambientalismo, eram trazidos para dentro do universo temático dos super-heróis. Como nos aponta Wright, a cultura jovem tornou-se um espaço para o questionamento da autoridade. Estabelecia-se, deste modo, uma nova

concepção sobre as histórias em quadrinhos, que “traziam agora temas e imagens mais sofisticados, os quais leitores de varias idades poderiam apreender em diferentes níveis”<sup>11</sup>.

Esta ruptura foi especialmente sentida por personagens que se identificavam com a missão dos EUA de guardião da liberdade e da democracia, como o *Capitão América (Captain America)*, os quais questionam suas ações e o esvaziamento de seu papel como herói, em um mundo, agora visto como dominado pela injustiça, pela ganância, e pelas guerras. Um mundo onde os novos heróis seriam os que se rebelavam contra a guerra, e não o supersoldado da II Guerra Mundial<sup>12</sup>. Cambaleante e caminhando sozinho pelas ruas, *Capitão América* constata por fim que “gastei meu tempo de vida defendendo a bandeira... e a lei! Talvez eu devesse ter lutado menos e questionado mais!”<sup>13</sup>. Paralelo a este movimento, observa-se também à incorporação de novos gêneros narrativos, advindos do cinema e da *cultura pop*, além do surgimento de personagens marcados por atitudes violentas, como *Wolverine* (1974) e *Justiceiro (Punisher)*, que agem de forma individualizada e descrente das instituições e do Estado.<sup>14</sup>

Em resposta a esse período de crise, surge, no início da década de 1980, no campo da direita norte-americana um programa que pretendia restaurar o orgulho e o poder nacional, unindo em uma mesma semântica discursiva, o anticomunismo e a necessidade de investimentos militares e da confrontação armada dos inimigos dos EUA no mundo<sup>15</sup>. Este programa, encampado pelo Partido Republicano, encontrou no ascendente político Ronald Reagan um de seus maiores defensores. Com uma propaganda alicerçada em uma mensagem de otimismo, proposta de consenso e confiança no futuro, Reagan ganha a confiança do eleitorado e vence as eleições presidenciais de 1980, sendo reeleito em 1984.

A violência e a guerra, geradora de crise e mal-estar, combatida nos anos de 1970 foi reabilitada pelo discurso conservador e retorna a cena política como atribuição do sentido de missão da nação norte-americana. Da mesma forma, o anticomunismo serviu de tônica para que internamente, fosse aplicado um choque econômico neoliberal, com um progressivo desmonte das redes de anteparos sociais, construídas pelo Estado de Bem-Estar Social

Rooseveltiano. Através de diversas incursões armadas, se evocava e resignificava elementos profundos da cultura política norte-americana. Utilizava-se o mito da fronteira como um chamado a nação em um grande esforço para derrotar os inimigos da América, provocando uma nova corrida armamentista nuclear. A chamada *Doutrina Reagan*, se revelou capaz tanto de mobilizar um ideal nacionalista conservador, quanto de dar munições para o escândalo do *Irã-Contra*, que marcou o segundo mandato de Reagan (1985-1989).

Foi diante deste cenário cultural e político que a DC Comics publicou, entre dezembro de 1988 e janeiro de 1989, o arco de histórias “*Morte em Família*”. Dividido em 6 capítulos, este arco de histórias marcou época no gênero das revistas em quadrinhos por contar a morte do *Robin*, o adolescente, parceiro de *Batman* no combate ao crime nas mãos do vilão *Coringa*. Contudo, o *Robin* assassinado nesta história, não era *Dick Grayson*, que fora criado em 1940 e que por quatro décadas atuou como parceiro mirim do Batman. Este havia deixado o manto de *Robin*, para assumir a identidade de *Asa Noturna (Nightwing)*, 1984<sup>16</sup>. O personagem assassinado seria a então versão corrente do personagem, *Jason Todd*, criado em 1983 para assumir o lugar de *Dick Grayson* como *Robin*. Independente de ser *Dick Grayson* ou *Jason Todd*, o que estava em jogo em “*Morte em Família*” era a morte do *Robin*, ícone da *cultura pop*, o que deu um estatuto e um tratamento diferenciado a este arco de histórias, tanto pela mídia, quanto pelo conjunto de *fans* e leitores de HQs. Além disso, a política externa norte-americana ganha um lugar vital no roteiro deste arco de histórias, com o deslocamento do campo de ação – e por assim dizer do próprio lugar da Fronteira – de *Gotham City* para cenários internacionais, como o Oriente Médio, a África e a ONU, inserindo, na retórica da Guerra Fria, novos elementos.

“*Morte em Família*” se inicia com *Batman* afastando *Jason Todd* da função de *Robin*, pois agia de forma agressiva e imprudente. Revoltado, *Jason* vagueia por sua antiga vizinhança, uma região assolada pela miséria e pela criminalidade em *Gotham City*, sendo reconhecido por uma antiga amiga de sua mãe, que lhe entregou uma caixa onde ela havia guardado alguns documentos da família *Todd* até então desconhecidos por *Jason*. Através destes documentos,

descobre que sua verdadeira mãe ainda poderia estar viva. Com a ajuda do computador da *batcaverna*, *Jason* determinou a posição de cada uma delas a localização de três mulheres que poderiam ser sua mãe e parte escondido em uma viagem internacional para encontra-las. Em uma trama paralela, o *Coringa*, perseguido por todos os órgãos de segurança do EUA, decide fugir e vender um Míssil, carregado com uma ogiva nuclear, roubado por ele para terroristas libaneses, sendo, contudo, perseguido pelo *Batman*, que coincidentemente acaba encontrando *Robin* em Beirute. Reunindo forças, *Batman* e *Robin*, impedem que o míssil seja disparado contra Israel, sem conseguir, contudo, capturar o *Coringa*.

*Batman* resolve ajudar *Jason* e sua busca pela mãe e após, enfrentam a assassina *Lady Shiva* em um campo de treinamento de terroristas, partem então para a Etiópia, para encontrar a última das três mulheres, *Dra. Haywood*, que se revela como a verdadeira mãe de *Jason*. O que eles desconheciam é que ela teria sido coagida pelo *Coringa* a se envolver num plano para roubar os suprimentos médicos e substituí-los por uma carga de letal “gás do riso”. Traindo *Jason*, que revela sua identidade secreta, com a intenção de ajuda-la, ela o entrega para o *Coringa*, que após espancar *Robin*, mata mãe em filho com uma explosão, enquanto *Batman* tentava impedir que a carregamento de gás contaminasse centenas de pessoas em um campo de refugiados. Durante os preparativos de sua fuga da Etiópia, o *Coringa* é convidado, pelo próprio Aiatolá Khomeini, para ser o embaixador do Irã na ONU. Estava orquestrada uma grande ação terrorista. Nesta reunião de novos e antigos inimigos dos Estados Unidos, se planeja um ataque contra a Assembléia Geral das Nações Unidas, o qual acabaria sendo frustrado pela ação conjunta de *Batman* e *Superman*.

A estrutura narrativa de *Morte em Família* apresenta duas concepções distintas sobre ameaças a nação, o *Coringa*, com uma arma nuclear, e a movimentação do fundamentalismo terrorista islâmico, revelado na procura de *Robin* por sua mãe, que se aproximam cada vez mais, até sua fusão no trágico clímax da história. Já em uma de suas primeiras cenas, ainda ambientada em *Gotham*, com a fuga do *Coringa* e seus planos de se inserir no comércio internacional de

armas, observamos reflexos da incerteza provocada pela nova corrida armamentista e a possibilidade de um conflito nuclear, durante a década de 1980. Um artefato nuclear, surge de maneira incógnita nas mãos do mais perigoso, insano e tradicional inimigo de *Batman*; uma arma que não é entendida como um instrumento de defesa. Ao contrário, independente de estar dentro ou fora dos EUA, sua existência é uma *ameaça em si*. Desviada por um militar, sem registros oficiais, converte-se em um perigo que subverte qualquer padrão de previsibilidade de ataque ou lógica de tratado de defesa.

A trama segue, levando-nos ao destino da que será dado a esta arma. Em uma seqüência marcada por intensas cenas de ação, vemos *Coringa* negociando, no Líbano – epicentro dos conflitos envolvendo os EUA no oriente médio – a venda do míssil nuclear a terroristas islâmicos. Apresenta-se como uma nova e poderosa ameaça, seja através de terroristas ou através de um Estado Fundamentalista Islâmico, onde o Oriente Médio aparece como um lugar central no jogo de forças políticas e estratégias nesta nova fase da Guerra Fria. A inteligibilidade das representações sobre as relações entre os EUA e o restante do mundo se faz na forma de um conjunto simbólico complexo, entre esta conjuntura política com narrativas míticas de longa duração. Um exemplo bastante sintomático deste processo pode ser visto quanto *Batman* e *Robin* invadem uma célula de treinamento terrorista libanês. O duelo entre o herói e contra *Lady Shiva*, mercenária que treinava os terroristas evoca as imagens míticas da conquista do Oeste e da vida na Fronteira, nesta fala do protagonista: “É muito parecido com ser um pistoleiro no Velho Oeste. Quando se é o melhor, todos os idiotas querem tirar seu título”<sup>17</sup>.

Por fim, temos a fusão completa entre estas duas imagens sobre o inimigo e sinaliza a cerca das transformações do imaginário sobre a política externa nos anos seguintes ao fim da Guerra Fria. Após ter atingido o ápice de sua perversidade, com o assassinato de *Robin* e tentativa de matar centenas de refugiados etíopes, o *Coringa* assume o cargo de embaixador do Irã. Utilizando a Assembléia Geral da ONU como passarela para sua encenação de terror,

*Coringa* surge representado com vestimentas árabes para falar aos delegados. Aliado a essa fusão visual, o discurso do *Coringa*, pouco antes dele anunciar seu ataque com explosivos e armas químicas à Assembléia Geral é bastante expressivo sobre essa união entre antigos e novos inimigos. O Irã é equiparado com este vilão, apresentando-se como um grande perigo para a segurança da ordem democrática em todo mundo, desrespeitando as leis internacionais, em um tom jocoso, reforçado pela representação do *Coringa* como um palhaço.

---

<sup>1</sup> Mestrando em História do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Fluminense – UFF e pesquisador do Núcleo de Estudos Contemporâneos – NEC.

<sup>2</sup> Optamos por, sempre que possível, colocar os títulos das histórias e o nome dos personagens traduzidos para o português, seguido, do nome original em inglês entre parênteses.

<sup>3</sup> Utilizo aqui a denominação II Guerra Fria como, para caracterizar a retomada da polarização entre os EUA e a URSS a partir do fim da *Detente*. MUNHOZ, Sidnei J. Guerra Fria: um debate interpretativo. In: Francisco Carlos Teixeira da Silva. (Org.). *O Século Sombrio: Ensaio Sobre as Guerras e Revoluções do Século XX*. 1a.ed. Rio de Janeiro, 2004, v. , p. 261-281.

<sup>4</sup> SLOTKIN, Richard. *Gunfighter Nation: The Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Norman: University of Oklahoma Press, 1998.

<sup>5</sup> Na ausência de um conceito em português que pudesse transmitir todos os diferentes sentidos e imagens de *wilderness*, manteremos a expressão em inglês. A etimologia do termo, segundo o dicionário Oxford On-line se remete a uma terra habitada por animais selvagens, tendo sua origem relacionada à fusão das expressões *wild* (natural/selvagem), com *deer*, (cervídeos).

<sup>6</sup> BROOKER, Will. *Batman Unmasked: Analyzing a cultural Icon*. New York: Continuum, 2000.

<sup>7</sup> HOBBSAWM, Eric J. *A Era dos Extremos: O breve século XX (1914-1991)*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995

<sup>8</sup> LEUCHTENBURG, William E. *Cultura de Consumo e Guerra Fria*. In: LEUCHTENBURG, William E (org.). *O Século Inacabado: A América desde 1900*. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1976. 2 v.

<sup>9</sup> GERSTLE, Gary. *American Crucible: Race and nation in the twentieth century*. Princeton: Princeton University Press, 2002.

<sup>10</sup> Não podemos perder de vista o diálogo entre estes meios. O personagem de Peter Fonda em *Easy Rider* atendia pelo nome de *Capitão América*. Bandas de Rock anunciaram seus discos nas páginas de histórias em quadrinhos e gravariam músicas com personagens das HQs.

<sup>11</sup> WRIGHT, Bradford W. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001. p.233.

<sup>12</sup> Uma análise mais aprofundada a cerca do personagem Capitão América e do lugar de memória da II Guerra Mundial no imaginário da Guerra Fria, pode ser encontrada em: BERNARDO, Thiago Monteiro. *Supersoldados e Nação: Uma análise das representações de heróis e vilões nas histórias do Capitão América, nos EUA da década de 1960*. Rio de Janeiro : UFRJ. Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, 2004.

<sup>13</sup> "The Sting of the Scorpion". *Captain America* 122. New York: Marvel Comics, February, 1970.

<sup>14</sup> BERNARDO, Thiago Monteiro. *História em Quadrinhos e Política*. IN: Silva, Francisco Carlos Teixeira da (org.). ENCICLOPÉDIA DE GUERRAS E REVOLUÇÕES DO SÉCULO XX: as grandes transformações do mundo contemporâneo. Rio de Janeiro: Campus, 2004, p. 450-453.

<sup>15</sup> GERSTLE, Gary. *American Crucible: Race and nation in the twentieth century*. Princeton: Princeton University Press, 2002.

<sup>16</sup> *The Unofficial Guide to the DC Universe*: <http://www.dcuguide.com/index.php>

<sup>17</sup> *Batman: a Death in the Family*. New York: DC Comics.