

**ENANCIB 2022**

PORTO ALEGRE | UFRGS | PPGCIN

XXII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação • ENANCIB
Porto Alegre • 07 a 11 de novembro de 2022

XXII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – XXII ENANCIB**ISSN 2177-3688****GT-10 – Informação e Memória****HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A MEMÓRIA COLETIVA: RECONSTRUÇÃO DE FATOS DA GUERRA FRIA ATRAVÉS DAS HISTÓRIAS DO HOMEM DE FERRO****COMIC BOOKS AND COLLECTIVE MEMORY: REBUILDING COLD WAR FACTS THROUGHOUT IRON MAN'S STORIES****Rubem Borges Teixeira Ramos. UFG.****Modalidade: Trabalho Completo**

Resumo: As histórias em quadrinhos (HQ's) podem ser consideradas também como recursos informacionais voltados a manutenção da memória coletiva, uma vez que em suas narrativas constata-se a presença de temáticas compatíveis com fatos, eventos, acontecimentos e momentos históricos e sociais marcantes para a humanidade. O presente trabalho tem por objetivo identificar e analisar a presença nas HQ's *Tales of Suspense* publicadas entre 1963 e 1964 de um evento histórico real, a Guerra Fria, no intuito de ressaltar sua capacidade de veicular informações relacionadas ao período, contribuindo assim para a manutenção da memória coletiva. A metodologia adotada foi a pesquisa de natureza qualitativa e descritiva, empregando pesquisas documentais e bibliográficas. Conclui-se que as histórias em quadrinhos analisadas neste recorte se configuram como recursos de informação que contribuem para a memória coletiva, pois veiculam em sua narrativa informações no formato de fatos e eventos compatíveis com os ocorridos no período da Guerra Fria.

Palavras-Chave: Histórias em Quadrinhos (HQ's). Memória Coletiva. Recursos Informacionais. Guerra Fria.

Abstract: Comics can be considered also as information resources aimed toward collective memory, since there's in their narrative themes are compatible with notable social and historical facts, events, occurrences, and moments for humanity. This essay aims to identify and analyze in *Tales of Suspense* Comics from 1963 and 1964 the attendance of an actual historical event, the Cold War, intending to highlight comics' ability to convey information related to this period, contributing therefore to collective memory's maintenance. The methodology adopted was qualitative and descriptive research using documental and bibliographic materials. In conclusion, comics analyzed in this essay can be configured as information resources, which indeed contribute to collective memory, since they convey in their narratives information that is compatible with historical facts and events which took place during Cold War.

Keywords: Comics. Collective Memory. Information Resources. Cold War.



1 INTRODUÇÃO

A memória coletiva, conforme apontam os estudos de Halbwachs (2006), destina-se a evidenciar fatos, eventos, acontecimentos e momentos históricos, através do emprego de testemunhos, quer eles sejam de natureza oral ou escrita, desde que intermediados por um ou mais grupos sociais, como resultado de uma construção coletiva. Em outras palavras, o registro de tudo aquilo que poder-se-á ser considerado como informação e conhecimento de cunho relevante para um ou mais agrupamentos de sujeitos, com vistas a coibir possíveis perdas pela ausência de comunicação ou capacidade humana limitada de memória individual.

Para Halbwachs (2006), não se pode negar a existência da memória individual. Porém, para compreender o que vem a ser 'memória' e seu significado implícito, é necessário entendê-la como a um fenômeno coletivo, já que a memória individual, no seu entender, contém também aspectos da memória coletiva dos membros de pelo menos uma cultura a qual o sujeito é membro e desenvolve uma série de interações com outros sujeitos, objetos e fenômenos também oriundos dessa cultura. Assim, conclui-se que uma pessoa, ao exercer o ato de recordar, está na verdade assumindo um ponto de vista pertencente ao grupo, e as memórias do grupo se manifestam de forma real junto a memória individual deste sujeito.

O conceito de memória é frequentemente associado ao tempo pretérito, fazendo alusões a fatos, eventos ou acontecimentos ocorridos em períodos anteriores ao atual, permitindo sua evocação no presente e até mesmo sua preservação e retransmissão para o futuro. Analisando este conceito, Crippa (2010) pontua que a memória é a capacidade de resgatar algo que pertence ao passado, com vistas ao estabelecimento de comparações com dados e informações atuais, de modo a proporcionar a preservação de informações de caráter essencial tanto para a experiência individual quanto para a consolidação de conhecimento a ser empregado de forma coletiva por membros de uma cultura.

Através dessa perspectiva, quando objetos ou artefatos são criados, independentemente de seu formato ou contexto, tornam possível a preservação e o acesso às informações e ao conhecimento produzidos por um ou mais indivíduos quando de sua criação perante a sociedade e a cultura a qual pertenceram. Essa produção envolve habilidades e experiências de vida acumuladas por aqueles responsáveis pela confecção desses objetos, e para Halbwachs (2006), essas mesmas experiências produzidas em um período progressivo são a base formadora da memória, e podem oferecer outras experiências



aqueles que acessam esses objetos no presente, proporcionando assim a construção de novas informações e conhecimento.

É possível se considerar esses objetos também como recursos informacionais, na medida em que, registrando a memória coletiva, eles atuam junto a “[...] reconstrução dinâmica de fluxos de informação de um grupo social em contextos específicos, por meio da articulação entre passado e presente para o futuro [...]” (SILVEIRA, CAREGNATO E BUFREM, 2014, p. 244). Essa perspectiva potencializa o acesso e a transmissão da memória coletiva por uma diversidade de sujeitos, já que a existência não somente destes objetos, mas também dos fatos, acontecimentos, momentos e eventos históricos que eles refletem podem ser registrados em uma pluralidade de recursos informacionais.

Voltando as atenções especificamente para as Histórias em Quadrinhos (HQ's) do gênero dos super-heróis, é possível se encontrar nessas publicações narrativas que fazem alusão a eventos históricos que de fato ocorreram. Lima, Castro, Souza e Llerena (2021) evidenciaram esta possibilidade, evocando o contexto da Segunda Guerra Mundial para identificar o emprego de HQ's junto a preservação da memória coletiva, ressaltando um conjunto de histórias e de personagens cujas narrativas faziam alusão ao período.

O presente trabalho tem por objetivo identificar e analisar a presença nas HQ's de um evento histórico real, a Guerra Fria, no intuito de ressaltar sua capacidade de veicular informações relacionadas ao período, contribuindo assim para a manutenção da memória coletiva. Para tanto, escolheu-se um personagem da Marvel Comics cuja popularidade atual é ímpar, mas que tem sua origem justamente no período da Guerra Fria: Tony Stark, o Homem de Ferro.

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQ'S) E A GUERRA FRIA: RECURSOS DE INFORMAÇÃO PARA A MEMÓRIA COLETIVA

2.1 Histórias em Quadrinhos (HQ's)

HQ's são um formato de leitura conhecido por empregar em sua confecção o uso de um elemento básico – a imagem. É justamente nesse elemento que reside sua capacidade de transmitir e veicular fatos, eventos, ações e acontecimentos. Eisner (1999) as definiu como ‘arte sequencial’, procurando ressaltar sua capacidade indissociável de narrar por intermédio



da combinação de imagens, dispostas em uma sequência. Expandindo a noção inicial de Eisner, ressalta-se a importância da sequencialidade para as HQ's: "[...] imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador". (McCLOUD, 2005, p. 09).

Por ressaltar a presença de informação, as HQ's passaram gradualmente a fazer parte não apenas do cotidiano de diversos leitores, mas adentraram estudos científicos em diferentes áreas do conhecimento. No caso da Ciência da Informação, já é possível constatar sua presença de forma recorrente desde o início do século XXI, como por exemplo, em unidades de informação (Vergueiro, 2005), suas adaptações para outros formatos midiáticos e a relação com a memória (Costa, 2017), seu público leitor (Ramos e Dumont, 2018), levantamento sobre a produção de artigos científicos sobre HQ's na Ciência da Informação brasileira (Melo e Bari, 2020) e a representação social de hábitos de seus personagens (Ramos e Dumont, 2020), apenas para figurar alguns.

Vergueiro (2016) afirma que, ao longo do século XX, notava-se a existência de setores e extratos da sociedade os quais rejeitavam as HQ's, demonstrando uma incapacidade de reconhecer o formato como válido para transmitir informações a seus leitores. Mesmo que não seja totalmente possível se afirmar que essa visão tenha sido erradicada, o autor esclarece que as HQ's, neste século XXI, já contam com um prestígio anteriormente não detectado, considerando-se as definições de Eisner (1999) e de McCloud (2005), assim como estudos realizados por acadêmicos e especialistas de várias áreas do conhecimento, no Brasil e no exterior, que acabam por ratificar a aceitação das HQ's como formato e narrativa capaz de fornecer lazer e entretenimento, como também transmitir mensagens e veicular informações e conhecimento ao leitor.

2.2 A Guerra Fria

A Guerra Fria é conhecida como o período entre o fim da Segunda Guerra Mundial (1945) e a queda do muro de Berlim (1989). Segundo Pecequillo (2003), o período da Guerra Fria é caracterizado por uma intensa disputa bipolar, envolvendo os EUA – caracterizados pelo regime capitalista – e a antiga URSS – caracterizada pelo regime socialista / comunista –, tendo essa última se posicionado como concorrente político-ideológico direto a hegemonia mundial exercida pelos primeiros em nível global.



Com o reconhecimento das duas nações como politicamente opostas, percebe-se a atuação de ambas a partir do que a autora denomina como ‘confrontação’, caracterizada pela influência e orientação das práticas e dos alinhamentos políticos condizentes aos blocos ocidentais e orientais, respectivamente. Essa dualidade de sistemas e crenças político-ideológicas entre as duas nações as fizeram se reconhecer como inimigas mútuas, registrando períodos ao longo das referidas décadas de duração da Guerra Fria de oscilação no que se refere a intensidade da disputa, fomentada ainda segundo Pecequillo (2003), pela deliberada estratégia norte-americana de contenção do comunismo, com vistas a expansão dos ideais democráticos e dos livres mercados, o que se opunha a visão comunista de controle do governo sobre o capital.

Com vistas a se manter a frente desse conflito, e sustentar essa posição de liderança e de superioridade de seus respectivos regimes, tanto os EUA quanto a ex-URSS procuravam criar e adquirir tecnologias que lhes permitissem desenvolver e empregar armamento bélico aprimorado, em quantidades expressivas. Essa postura, ressaltada também por Pecequillo (2003) em sua análise, vai justamente ao encontro do que fora retratado nas páginas de *Tales of Suspense* com o Homem de Ferro, conforme será explicitado no capítulo 4 deste artigo.

2.3 HQ's enquanto recursos informacionais

Os estudos oriundos da Ciência da Informação acabam por destacar as HQ's como publicações que contém em suas páginas informação, o que as torna passíveis de serem contempladas também enquanto recurso informacional, já que

Um recurso informacional guarda em seu cerne informações e questões de um tempo, as marcas do povo e do lugar que o originou e, claro, os pensamentos e as visões alinhados a esses preceitos. Dessa forma, lidar com tais recursos requer a construção de aportes capazes de lançar luz àquilo que traz em seu bojo. Nessa busca por compor as características do que seja um recurso informacional, evidencia-se sua característica principal: possuir uma informação registrada. (SANTOS E ALBUQUERQUE, 2018, p. 835).

Sendo o recurso compreendido como um formato – independentemente de ser digital ou analógico – com potencial informativo, é preciso se levar em consideração os contextos e os significados que o permeiam, potencializando assim seu papel e função como representação documental.



Ao correlacionar os termos ‘documento’ e ‘informação’, recupera-se a origem do primeiro que no latim significa ensinar. Um documento pode ser visto como um suporte que contém em si informações, podendo ser empregado no sentido de transmitir e de ensinar algo a um ou mais indivíduos. Pode-se inferir que “a informação registrada constitui-se em documento”. (BELLOTTO, 2002, p. 22). As HQ’s não se furtam dessa visão, sendo que Vergueiro (2005) as defende, ao veicular informações, como aptas a receber o mesmo status de documentos, podendo ser contempladas também em concomitância com os contextos sociais e políticos em que foram produzidas.

AS HQ’s, enquanto recursos informacionais, podem também veicular fatos, eventos, acontecimentos e características concomitantes ao período de sua publicação. Neste sentido repousa a ideia de memória coletiva, pois segundo Civalero (2019), ela é associada a uma ou mais lembranças contínuas de um período passado, passíveis de serem registradas em diversos formatos. Assim como diversas mídias podem ser produzidas com vistas a registrar ou veicular informações sobre o passado, a presença e a utilização de fatos e de momentos históricos em HQ’s pode servir também para torná-los rememoráveis aos leitores que os viveram, bem como aos novos leitores, tornando a memória a eles acessível.

Dessa forma, compreende-se que o objetivo da memória coletiva é o de perpetuar e repassar ideias vivenciadas por um coletivo, as quais podem servir como lição e aprendizados para as gerações que virão futuramente. As memórias não são estáticas no tempo e no espaço, elas se movem em diferentes espaços para fortalecer laços e ideologias, como aquelas presentes no período da Guerra Fria, por exemplo.

3 METODOLOGIA

Com vistas a ressaltar as HQ’s *Tales of Suspense*, protagonizadas pela personagem Tony Stark / Homem de Ferro, da *Marvel Comics*, como recursos informacionais condizentes e capazes de contribuir para com o estabelecimento e a manutenção da memória coletiva, faz-se necessário evocar os elementos dessa narrativa que exprimem sentido e significado a historicidade contemplada.

Trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa, que tem como propósito, segundo Gil (2008), promover a investigação de um tema em profundidade, procurando lançar luz sobre fenômenos a partir de símbolos ou significados a eles atribuídos.



A pesquisa é classificada como descritiva pois procura, de acordo com Gil (2008), descrever fenômenos característicos de uma população ou de um objeto selecionado, sendo aqui enfocados os enredos das HQ's *Tales of Suspense*, relativas ao início da década de 1960, quando do surgimento da personagem Tony Stark / Homem de Ferro, ressaltando traços e características pertinentes a narrativa, ambientação e a forma como personagens – protagonista e antagonistas – são retratados nas páginas dessas HQ's.

Recorre-se ao emprego da amostragem não probabilística para se estabelecer uma representatividade junto ao artefato HQ's e as representações e percepções por elas evocadas, já que “[...] neste tipo de amostragem, não se faz uso de formas aleatórias de seleção e nem de aplicação de fórmulas estatísticas”. (LAKATOS E MARCONI, 2017, p. 37).

Dentre os tipos de amostragem não probabilística, considerando-se não o acaso, mas sim o julgamento do pesquisador, optou-se pela amostragem por acessibilidade ou por conveniência, já que nesta “o pesquisador seleciona os elementos a que tem acesso, admitindo que estes possam, de alguma forma, representar o universo”. (GIL, 2008, p. 94). Desse modo, a amostragem designada foi selecionada junto as HQ's *Tales of Suspense* publicadas nos anos de 1963 e 1964, já conhecidas e de fácil acesso pelo pesquisador, que retrataram o protagonista Tony Stark / Homem de Ferro, seus antagonistas e demais personagens presentes em uma narrativa que evocasse situações, cenários e contextos pertinentes ao período inicial da Guerra Fria.

Para a coleta de dados, recorreu-se a pesquisa bibliográfica e a documental.

Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa. (GIL, 2008, p. 51).

A pesquisa bibliográfica foi desenvolvida com materiais já elaborados na área de Ciência da Informação, que versem sobre os temas ‘HQ's’, ‘Memória Coletiva’ e ‘Recurso Informacional’. Já a documental foi aplicada as HQ's *Tales of Suspense*, publicadas em 1963 e 1964, que receberam pouco ou nenhum tratamento analítico junto a Ciência da Informação, e cujo protagonismo do personagem Tony Stark / Homem de Ferro se fizesse presente, ressaltando características pertinentes ao período da Guerra Fria e evidenciando a memória coletiva de uma forma prática e real.



Quanto a análise dos dados coletados, recorreu-se a análise de conteúdo, pois “o grande volume de material produzido pelos meios de comunicação de massa e a criação de técnicas para sua quantificação determinaram o desenvolvimento da análise de conteúdo”. (GIL, 2008, p. 152). Portanto, em se tratando de HQ’s, a análise de conteúdo não se torna apenas pertinente por elas serem também exemplos de meios de comunicação de massa, mas pela possibilidade de uma descrição objetiva quanto ao conteúdo presente nessa narrativa, visando sua interpretação de acordo com o objetivo proposto.

Aplicando a teoria de Bardin (1977), a análise de conteúdo pode ser subdivida em três distintas fases, a saber:

- A) Pré-análise – Trata-se do acesso e organização do material a ser pesquisado. Neste caso, as edições de *Tales of Suspense*, publicadas pela *Marvel Comics* no período de 1963 e 1964;
- B) Exploração do Material – Onde foi aplicado o recorte pertinente ao trabalho – edições específicas compreendidas neste período, cuja sinopse da narrativa aborde pontos em que seja explícito o embate existente na Guerra Fria entre as duas superpotências;
- C) Tratamento dos dados, inferência e interpretação – Visando dotar os dados obtidos junto a análise das HQ’s enquanto recurso informacional de alguma validade e significado, ressaltando a presença da memória coletiva referente a Guerra Fria, e a presença ou conteúdo de temática comunista de forma tácita ou explícita na narrativa, seja pelo antagonista ser oriundo de um país pertencente a ex-URSS ou pela motivação por ele demonstrada enquanto vilão, sendo oposto pelo Homem de Ferro, herói estadunidense.

O produto final é o Quadro 1, que dispõe as informações obtidas, procurando apresentar inferências e generalizações pertinentes ao estabelecimento da memória coletiva junto ao período supracitado.

4 A MEMÓRIA COLETIVA E AS HQ’S DO HOMEM DE FERRO NA GUERRA FRIA

As HQ’s oriundas do gênero de ficção científica da *Marvel Comics* tiveram o seu início de publicação no ano de 1959. No período entre 1959 e 1968, duas publicações do gênero pela editora ganharam notoriedade – *Tales of Astonish* e *Tales of Suspense* – justamente por se destacar das demais HQ’s do período, veiculando histórias que migraram do lugar comum – a temática de crimes, atentados e violência urbana – para o âmbito da ficção.



Os anos 1960 comprimiam um cenário político de bipolarização mundial, em que EUA e a ex-URSS se posicionavam como as duas maiores superpotências, e o risco de uma guerra ainda maior que as registradas anteriormente, era um viés palpável. Esse período é identificado por Pecequillo (2003) como a Guerra Fria.

O embate político-ideológico mantido entre as duas superpotências se manteve vigente por décadas. Contudo, é nos anos 1960 que ele se fez sentir em seu auge, pois ali registram-se momentos históricos marcantes, como a corrida espacial e a chegada do homem à lua – fato que inspirou nas HQ's a criação do Quarteto Fantástico – o uso e o domínio da energia nuclear – nascedouro do Incrível Hulk – e a corrida armamentista, fenômeno comum ocorrido em períodos de guerra, que fomenta a busca por aprimoramento militar e tecnológico voltado ao poderio bélico, para que uma nação possa se proteger com maior eficácia contra as ameaças externas.

É neste último que o presente estudo se concentra, ao abordar especificamente a personagem Tony Stark / Homem de Ferro. Tendo debutado nas páginas de *Tales of Suspense* n. 39, de março de 1963, como criação de Stan Lee e Larry Lieber, já exhibe em sua primeira aventura posições, de acordo com Fellman (2010), em favor da defesa de uma agenda social consistente, engajada junto a oposição contra o comunismo em todo o mundo. Propositamente, sua história inaugural se situa justamente no início de um dos episódios mais marcantes do período da Guerra Fria – a Guerra do Vietnã.

Do lado dos EUA, o incentivo à produção de narrativas e produtos que se pautassem por um viés anticomunista era incentivada, o que se justifica, na visão de Pecequillo (2003), na agenda política do então presidente John F. Kennedy, que durante sua administração (1961 – 1963), atuou de forma contundente para o ingresso e o aumento do envolvimento e participação norte-americanos na Guerra do Vietnã. Neste cenário, é coerente notar o interesse e a expansão de narrativas que apoiassem o governo dos EUA contra o regime comunista da ex-URSS. Sendo assim, diversas produções de HQ's norte-americanas exploraram a presença de uma figura antagonista, justamente por se tratar de um vilão comunista, trazendo aspirações e convicções pertinentes aquele regime político, e configurando-se como uma ameaça a ser combatida, em prol da manutenção do bem estar e da paz mundial, do ponto de vista, frise-se, dos EUA.



Em se tratando das HQ's do Homem de Ferro, tem-se a figura protagonista de Tony Stark, um empresário e cientista norte-americano, de inteligência ímpar e detentor de uma mega empresa, chamada Indústrias Stark, cuja principal característica era a de produção de tecnologia e armamento bélico, obtendo seu lucro por exclusividade de contrato com o governo norte-americano, sendo impedida de negociar com nações estrangeiras consideradas como inimigas.

É interessante notar que, desde a primeira narrativa da personagem, constata-se a correlação entre a ficção narrada nas HQ's com a realidade vivida. Ao ser entrevistado a respeito da gênese desta sua criação, Stan Lee disse que Tony Stark / Homem de Ferro surgiu em muito ao que ele acreditava representar o sentimento de ira juvenil concomitante com a época, bem como o sistema capitalista e o *self made man*, idealizado como a figura a ser conquistada por este jovem em termos profissionais. De acordo com o próprio,

Eu acho que me dei um desafio. Foi o auge da Guerra Fria. Os leitores, se havia uma coisa que eles odiavam, era a guerra, eram os militares [...]. Então eu consegui um herói que representou isso até o centésimo grau. Ele era um fabricante de armas, ele era um industrial [...]. E ele se tornou muito popular. (LEE, 2008).

No discurso político norte-americano, o comunismo em si passou por diferentes caracterizações. Se no princípio os exércitos do Vietnã eram desenhados com atributos físicos caricatos e negativos, nas edições subsequentes de *Tales of Suspense* as ameaças comunistas passariam a oferecer desafios ainda mais difíceis, sendo caracterizadas por vilões mais sofisticados, tanto em termos de armamento quanto de ideais norteadores de dominação mundial e de ações contra os EUA, cabendo destaque para as figuras do Dínamo Escarlate, do Unicórnio e da Viúva Negra, personagens oriundos da ex-URSS, e do Mandarin, principal nêmesis do Homem de Ferro, da China. Coogan (2006) reforça esses traços presentes nas HQ's do Homem de Ferro, apontando que o embate ideológico da Guerra Fria se fazia ali presente em um confronto alusivo as duas superpotências. Do lado norte-americano, se encontrava Tony Stark, representante do capitalismo aberto, da livre negociação e dos valores defendidos pelos EUA, enquanto que do outro, seus antagonistas procuravam representar o polo negativo dessa equação, exibindo aspectos como submissão, atraso intelectual, científico e tecnológico e a perversão de um país sem ideias livres como temáticas comunistas.



De modo a evidenciar a pertinência e a potencialidade das HQ's como recursos informacionais para a manutenção da memória coletiva, o quadro 1 procura destacar as características quanto as histórias publicadas em *Tales of Suspense* com viés focado na Guerra Fria. Cabe ressaltar que a fase 1 da teoria de Bardin – Pré-análise – ocorreu por intermédio do acesso as referidas histórias em formato impresso, republicadas ao longo dos anos no Brasil. Quanto as edições que não receberam esta publicação, recorreu-se ao formato digital, tendo o acesso a essas HQ's sido possibilitado através do seu escaneamento por outros leitores, para posterior disponibilização na Internet.

Quadro 1 – Análise de Conteúdo – HQ's *Tales of Suspense* (n. 39 a 58) – Homem de Ferro (1963- 1964)

Fase 2 - Exploração do Material			Fase 3 - Tratamento dos dados, inferência e interpretação	
EDIÇÃO	MÊS E ANO DE PUBLICAÇÃO	SINOPSE	MOTIVAÇÃO DAS PERSONAGENS ANTAGONISTAS A TONY STARK / HOMEM DE FERRO	ASPECTO(S) ASSOCIADO(S) AO COMUNISMO NA HQ
39	Março / 1963	Industrial capitalista norte-americano se transforma em herói depois de ser capturado no Vietnã. Criando uma armadura para sobreviver e sair de seu cativeiro, se transforma no Homem de Ferro.	Ganhar a Guerra do Vietnã utilizando as próprias armas americanas.	Submissão; Atraso tecnológico.
42	Junho / 1963	Agentes comunistas infiltrados nos EUA tentam roubar a nova arma que o Homem de Ferro havia desenvolvido para o governo norte-americano.	Roubar a tecnologia superior para com ela obter vantagem estratégica e política em conflitos.	Atraso científico e tecnológico; Perversão de um país sem ideias livres.
46	Outubro / 1963	O presidente da URSS ordena que cientistas soviéticos criem uma armadura para derrotar o Homem de Ferro. Depois de criar a armadura, o cientista Anton Vanko, que recebe o nome de Dínamo Escarlata, é derrotado pelo Homem de Ferro, e é persuadido a trabalhar para o governo norte-americano.	Vencer o principal obstáculo tecnológico / científico ao regime comunista: Tony Stark / Homem de Ferro.	Submissão; Atraso intelectual, científico e tecnológico; Perversão de um país sem ideias livres.
50	Fevereiro / 1964	Na China comunista, o Exército Vermelho Chinês fracassa ao tentar convencer o Mandarin a	Dominação mundial; Poderio de um exército	Perversão de um país sem ideias livres.



		unirem forças. O vilão pretende dominar a Terra sozinho, mas é impedido pelo Homem de Ferro na China.	comunista frente aos demais da Terra.	
52	Abril / 1964	Khrushchev ¹ manda seus agentes para executarem Tony Stark e Anton Vanko - cientista soviético que desertou da antiga URSS (apresentado na edição 46). O personagem Khrushchev é baseado no então governante da URSS.	Vingança e represália contra ameaças ao regime comunista da ex-URSS.	Submissão; Perversão de um país sem ideias livres.
53	Maio / 1964	A Viúva Negra, originalmente uma agente soviética, rouba o novo aparelho antigravitacional desenvolvido por Tony Stark, e com ele ataca o Fort Knox. O Homem de Ferro acaba destruindo o aparelho roubado, mas a Viúva acaba escapando.	Crime (roubo); Ataque a um centro financeiro norte-americano.	Atraso científico e tecnológico; Perversão de um país sem ideias livres.
54	Junho / 1964	Após fracassos nos testes de mísseis norte-americanos no Vietnã, o Homem de Ferro parte para averiguar os fatos e acaba descobrindo o esconderijo do Mandarin. Ao atacar o local, o herói acaba sendo capturado.	Derrotar o herói estadunidense em território comunista; Sabotagem de armamento bélico dos EUA.	Atraso tecnológico; Perversão de um país sem ideias livres.
55	Julho / 1964	Ainda capturado pelo Mandarin, o Homem de Ferro descobre como o vilão sabotava os mísseis norte-americanos e encontra uma maneira de derrotá-lo.	Derrotar o herói estadunidense em território comunista; Sabotagem de armamento bélico dos EUA.	Atraso tecnológico; Perversão de um país sem ideias livres.
56	Agosto / 1964	Um espião soviético recebe uma armadura de alta tecnologia, e passa a se denominar Unicórnio. Chegando nos EUA para capturar o Homem de Ferro, o Unicórnio rapta a secretária do herói e ameaça destruir sua fábrica, para que o herói se renda. Mas no trajeto de volta ao país do espião, o Homem de Ferro consegue se libertar.	Derrotar o herói estadunidense em território norte-americano.	Submissão; Atraso intelectual, científico e tecnológico;
57	Setembro / 1964	O Gavião Arqueiro tenta se tornar um herói, mas fracassa após um mal entendido com a polícia. Este personagem acaba se envolvendo com a Viúva Negra, e atacam o Homem de Ferro. O ataque	Vingança contra o Homem de Ferro por derrota anterior sofrida.	Submissão;

¹ Nikita Serguêievitch Khrushchov (1894 – 1971) foi um político soviético que liderou a antiga URSS durante parte da Guerra Fria, em dois cargos: como Secretário-Geral do Partido Comunista da União Soviética, de 1953 a 1964, e como presidente do Conselho de Ministros, de 1958 a 1964.



		acaba após a Viúva ser gravemente ferida e precisar ser socorrida.		
58	Outubro / 1964	O Camaleão e Kraven o Caçador – dois vilões de origem soviética e antagonistas do Homem-Aranha – tramam para enganar o Homem de Ferro, levando-o a atacar o Capitão América.	Derrotar dois heróis - símbolo estadunidenses, jogando um contra o outro.	Submissão; Perversão de um país sem ideias livres

Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando as HQ's definidas pelo recorte para este trabalho, faz-se perceber a utilização de um evento histórico – a Guerra Fria – como fonte de inspiração para a elaboração de tramas e narrativas junto ao gênero dos super-heróis, sendo que “elementos históricos se tornam elos imprescindíveis para retomada de questões que não devem ser esquecidas, fortalecendo a memória coletiva retratada nestas HQ's”. (LIMA, CASTRO, SOUZA e LLARENA, 2021, p. 8).

A personagem Tony Stark / Homem de Ferro, desde sua concepção por Stan Lee e Larry Lieber em 1963, procurava reforçar o papel do homem norte-americano como o *self made man*, tendo obtido sua riqueza por inteligência ímpar e participação nas estruturas mantidas pelo governo daquele país, bem como, a partir de sua transformação em Homem de Ferro, atuar frente a libertação de oprimidos por agentes e forças dos governos comunistas, defendendo assim a democracia livre vista pelos EUA. As narrativas, vilões e caracterização das ameaças e dos ambientes retratados em *Tales of Suspense*, ressaltam o mecanismo adotado pelos roteiristas para migrar do clássico vilão para as ameaças comunistas nos enredos. Isso contribuía para a aceitação, por parte do leitor, de que havia uma ameaça no início dos anos 1960, não unicamente de natureza física, mas também de uma ideologia, que cultuava valores e práticas incompatíveis com os do modelo político-ideológico e capitalista dos EUA.

É possível se considerar que outras HQ's de super-heróis, concomitantes também ao período da Guerra Fria, tenham sido elas produzidas pela *Marvel Comics* ou por outras editoras, também apontem para a visão político-ideológica presente em *Tales of Suspense* e alcançada pelo emprego da análise de conteúdo de Bardin (1977). Pesquisas futuras nesse sentido se fazem necessárias, para ampliar o escopo e consolidar as análises aqui demonstradas e os resultados alcançados. Contudo, é preciso deixar claro que o uso das HQ's



como recursos informacionais não deve ser considerado como a única fonte possível de se obter informações históricas do período que suas narrativas refletem ou mesmo concomitantes à época de sua publicação. Nesse sentido, é recomendável proceder a leitura e a interpretação dessas HQ's por meio de uma postura crítica e analítica, que preze o estabelecimento de reflexões por parte do leitor quanto dos elementos presentes a narrativa e outros documentos e artefatos históricos. Como consequência deste processo, novos debates, pontos de vista e interpretações podem advir, tendo por base análises condizentes com o contexto em que as obras foram confeccionadas, quanto pela descoberta de possíveis fatos que acrescentem pertinência a análise empreendida. Em ambos os casos, ao agir assim, torna-se viável a manutenção de todo o processo de reconstrução da memória coletiva.

REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BELLOTTO, Heloísa Liberati. **Como fazer análise diplomática e análise tipológica de documento de arquivo**. São Paulo: Arquivo do Estado, Imprensa Oficial do Estado, 2002a.
- CIVALLERO, E. Memoria colectiva y bibliotecas: apuntes sobre caminos a futuro. **Convergência em Ciência da Informação**, v. 2, n. 2, p. 6-22, 2019. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/conci/article/view/11788/10198>. Acesso em: 07 abr. 2022.
- COOGAN, Peter. **Superhero: the secret origin of a genre**. Austin: Monkeybrain Books, 2006.
- COSTA, Robson Santos. Informação e memória cultural na era transmidiática: as adaptações dos quadrinhos Marvel para o cinema. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB, 18., 2017, Marília. Anais [...]. Marília: Unesp, 2017. Disponível em: http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/XVIII_ENANCIB/ENANCIB/paper/viewFile/302/1109. Acesso em: 14 agosto 2022.
- CRIPPA, Giulia. Entre ciência e humanidades: o problema da ordem da memória da/para a ciência da informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB, 11., 2010, Rio de Janeiro. Anais [...]. Rio de Janeiro: ANCIB, 2010.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FELLMAN, Paul. Iron Man: America's Cold War champion and a charm against the communist menace. **Voces Novae**, v. 2, n. 1, p. 3, 2010.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. A. de. **Metodologia científica**, 7. ed. São Paulo: Atlas, 2017.



LEE, Stan. *The Invincible Iron Man*. Entrevista concedida a Patrick Archibald. **Ultimate 2-Disc Edition Iron Man DVD**, Estados Unidos da América: Paramount Pictures, 2008. 2 DVDs (126 min.).

LIMA, P. R. S.; CASTRO, M. F. F. de; SOUZA, E. D. de; LLARENA, R. A. da S. A manutenção da memória coletiva em histórias em quadrinhos: reconstrução de eventos da segunda guerra mundial. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB, 21., 2021, Rio de Janeiro. Anais [...]. Rio de Janeiro: IBICT/UFRJ, 2021. Disponível em: <https://enancib.ancib.org/index.php/enancib/xxienancib/paper/viewFile/441/261>. Acesso em: 19 maio 2022.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2005.

MELO, Ida Conceição Andrade; BARI, Valéria Aparecida. Levantamento bibliométrico da produção sobre histórias em quadrinhos dos pesquisadores brasileiros da Ciência da Informação. **Fontes Documentais**, v. 3, p. 61-86, 2020. Disponível em: <https://aplicacoes.ifs.edu.br/periodicos/fontesdocumentais/article/view/531/470>. Acesso em: 14 agosto 2022.

PECEQUILO, Cristina Soreanu. **A política externa dos Estados Unidos: continuidade ou mudança?** Porto Alegre: UFRGS Editora, 2003.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira; DUMONT, Lígia Maria Moreira. A leitura de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics e a etnometodologia: relevância e desdobramentos. **Perspectivas em Ciência da Informação** (online), v. 23, n. 3, p. 188-205, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/22577/18170>. Acesso em: 14 agosto 2022.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira; DUMONT, Lígia Maria Moreira. O cotidiano dos super-heróis e protagonistas de histórias em quadrinhos em tempos de pandemia: representação social entre o mundo da ficção e o mundo real. **LIINC EM REVISTA**, v. 16, p. 1-20, 2020. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/issue/view/298>. Acesso em: 14 agosto 2022.

SANTOS, Cristina Ribeiro dos; ALBUQUERQUE, Ana Cristina de. O álbum fotográfico como recurso informacional: elementos para fins de organização e representação da informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB, 19., 2018, Londrina. Anais [...]. Londrina: UEL, 2018. Disponível em: http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/XIX_ENANCIB/xixenancib/paper/view/1534/1437. Acesso em: 14 agosto 2022.

SILVEIRA, M. A. A.; CAREGNATO, S. E.; BUFREM, L. S. Práticas de citação e memória coletiva: aproximações possíveis na Ciência da Informação? **Informação & Informação**, v. 19, n. 3, p. 242-257, set./dez. 2014. Disponível em: http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/17394/pdf_39. Acesso em: 27 maio 2022.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos; **Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição**. DataGramaZero - Revista de Ciência da Informação



ENANCIB 2022

PORTO ALEGRE | UFRGS | PPGCIN

XXII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação • ENANCIB
Porto Alegre • 07 a 11 de novembro de 2022

- v. 6, n. 2, Abr. 2005. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/44838>. Acesso em 23 fevereiro 2022.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. I am just a comic book reader who became curious. **International Journal of Comic Art**, Temple, v.18, p. 20-32, 2016.