

**Reimaginando heróis do passado:  
A Atmosfera da Segunda Guerra Mundial em *Battle  
Hymn***

**Reimagining heroes of the past:  
The atmosphere of WWII in the *Battle Hymn* comic book series**

*Márcio dos Santos Rodrigues*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Doutorando em História pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Editor e tradutor de história em quadrinhos. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5967484351850407>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4163-5865>. E-mail: [marcio.strodrigues@gmail.com](mailto:marcio.strodrigues@gmail.com).

## RESUMO

Este artigo apresenta uma análise da série de quadrinhos *Battle Hymn*, da Image Comics, que utiliza arquétipos de super-heróis dos anos 1940, como Namor, Capitão América e Tocha Humana, para explorar temas como o nacionalismo e a própria atmosfera histórica da Segunda Guerra Mundial. Por meio da reconfiguração desses arquétipos desconstruídos e reinventados ao longo da trama, a série propõe a criação de representações que se relacionam com uma temporalidade passada. Discute-se como a narrativa permite trazer à tona uma atmosfera histórica e simbólica de um período marcado por conflitos ideológicos por meio de novos personagens, além de abordar questões sociais e políticas diretamente ligadas ao período em que a série foi lançada. Através dessa perspectiva, o artigo busca contribuir para examinar aspectos históricos dos quadrinhos que dialogam com imaginários políticos e compreender sua influência na construção e desconstrução de símbolos na sociedade estadunidense.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Battle Hymn*, Arquétipos, Segunda Guerra, Atmosfera histórica, Imaginário político.

## ABSTRACT

This article presents an analysis of the comic book series *Battle Hymn*, published by Image Comics, which uses archetypes of 1940s superheroes such as Namor, Captain America, and Human Torch to explore themes such as nationalism and the historical atmosphere of World War II. By reconfiguring these deconstructed and reinvented archetypes throughout the plot, the series proposes the creation of representations that are connected to a past temporality. This article discusses how the narrative allows for the emergence of a historical and symbolic atmosphere of a period marked by ideological conflicts through new characters, as well as addressing social and political issues linked to the time when the series was released. From this perspective, the article looks to contribute to the examination of historical aspects of comics that engage with political imaginaries and understand their influence in the construction and deconstruction of symbols in American society.

**KEYWORDS:** *Battle Hymn*, Archetypes, World War II, historical atmosphere, political imaginary.

## Apresentação

*Battle Hymn* (em uma tradução literal para o português, “Hino de Batalha”) é uma série de histórias em quadrinhos (ou simplesmente, HQs) do gênero super-herói, publicada pela editora estadunidense Image Comics<sup>2</sup> ao longo de 2005, em cinco edições, de janeiro a outubro. Roteirizada por B. Clay Moore<sup>3</sup> e ilustrada por Jeremy Haun<sup>4</sup>, ambos estadunidenses, *Battle Hymn* nos apresenta um supergrupo nos últimos dias da Segunda Guerra Mundial a serviço contra o Eixo<sup>5</sup>. Uma das características mais expressivas da série, que aqui será objeto de análise, é o modo como os personagens são apresentados como releituras (ou melhor, ressignificações) de super-heróis icônicos de outra editora, a Marvel. Vemos aqui um diálogo com as figuras da ficção criadas no período que a série retrata, bastante enraizados na cultura do entretenimento estadunidense. Ao se apropriar de formas entendidas como arquetípicas, *Battle Hymn* configura algo como uma atmosfera histórica, nos

---

<sup>2</sup> Fundada em 1992 por um grupo de artistas, incluindo Todd McFarlane, Jim Lee e Rob Liefeld, a empresa era conhecida em seus primeiros anos por permitir que seus criadores mantivessem a propriedade de suas obras, o que era distinto de editoras como Marvel e DC Comics, que geralmente detinham os direitos autorais das histórias e personagens criados por seus artistas.

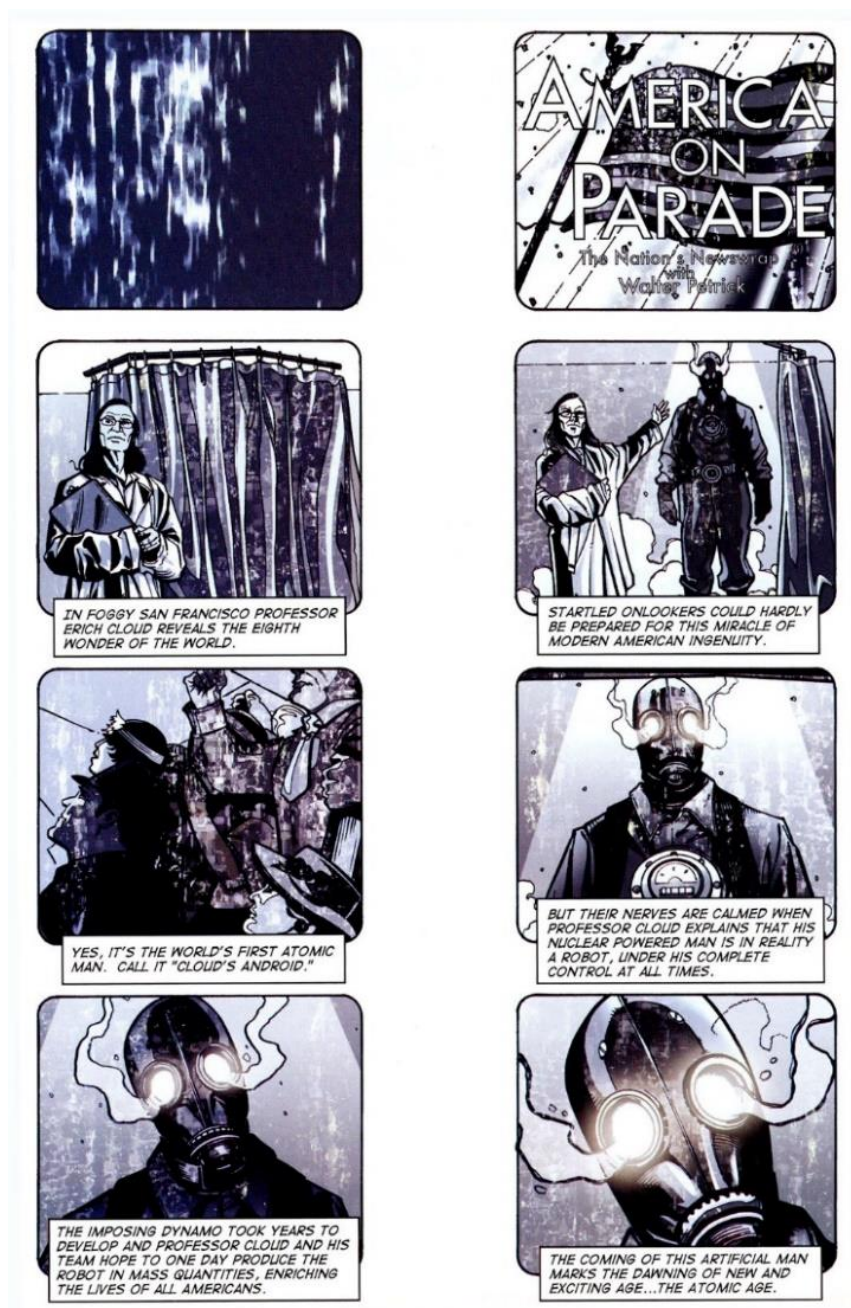
<sup>3</sup> Escritor de quadrinhos estadunidense, mais conhecido pela série *Hawaiian Dick*. Além de *Battle Hymn*, é coautor de *The Expatriate* e *The Leading Man*, entre outros trabalhos, para editoras como Image Comics, Marvel Comics e DC Comics. Moore cresceu em Kansas e é filho de um ex-vice-governador de Kansas. Informações disponíveis no *linktree* de B. Clay Moore, ou seja, na página que reúne links para outras páginas e perfis do roteirista (MOORE, B. Clay. **Linktree - B. Clay Moore**. Disponível em: <https://linktr.ee/bclaymoore>. Acesso em: 15 de março de 2023).

<sup>4</sup> Desenhista *freelancer*. Trabalhou para editoras como Image Comics, IDW Publishing, Oni Press, Devil's Due Publishing, Top Cow, Marvel Comics e DC Comics. Além de *Battle Hymn*, Haun é conhecido também por seu trabalho em *Berserker*. No *site* da Image Comics há mais detalhes sobre as obras e contribuições do desenhista, incluindo menções sobre *Battle Hymn*. (IMAGE COMICS. **Jeremy Haun**. Disponível em <https://imagecomics.com/creators/jeremy-haun>).

<sup>5</sup> Além de Jeremy Haun, classificado por Moore na ocasião como “uma estrela emergente”, *Battle Hymn* contou com Ande Parks, na arte-final, e com o colorista Dave Bryant. Para Moore, Bryan foi responsável “por capturar as cores que flutuavam na cabeça de Jeremy e colocá-las tão bem no papel” (“for capturing the colors that floated through Jeremy’s head and laying them down so well”).

termos colocados pelo historiador Hans Ulrich Gumbrecht, em sua teoria da “presença” (2004) e, por isso mesmo, serve para que possamos pensar em aspectos da história dos Estados Unidos e sua relação com a Segunda Guerra Mundial através dos quadrinhos. Nessa teoria, Gumbrecht defende que uma obra de arte deve ser compreendida como uma forma de “presença” que evoca sensações e emoções no público, permitindo-o experimentar uma atmosfera histórica, uma outra temporalidade de forma mais viva e imersiva. A ideia de temporalidade aparece como um elemento central nessa teoria. Segundo ela, uma obra de arte - seja ela literatura, pintura, música ou qualquer outra forma - se torna um meio de manifestação temporal, tendo o poder de criar uma presença intensa que nos conecta com o passado ou com outras realidades históricas. Moore e Haun recorrem a arquétipos para nos transportar para uma realidade passada, a da atmosfera da Guerra de 1939-1945. Deste modo, em *Battle Hymn* experimentamos, em termos estéticos, um cenário turbulento da história mundial.

Ao abrirmos a edição #1 vemos a criação de heróis alusivos àqueles surgidos no final da década de 1930 e começo dos anos 1940, começando pelo androide que lembra o *Tocha Humana* da Timely Comics criado por Carl Burgo em 1939. Posteriormente, há a aparição de uma figura semelhante ao *Namor the Sub-Mariner*, criado também em 1939 por Bill Everett, e, por fim, um personagem que remete ao icônico *Capitão América*, de Joe Simon e Jack Kirby, lutando ao lado de outros combatentes no esforço de guerra contra as forças do Eixo. A maneira como estes heróis são introduzidos na série é uma exploração do uso de arquétipos, tanto em relação à aparência física quanto às habilidades e aos propósitos de cada um dentro da trama. Cada personagem, em outras palavras, é construído a partir de um facilmente reconhecível, com *Quinn Rey* lembrando *Namor*, *The Proud American* evocando o *Capitão América* e *The Artificial Man* sugerindo o primeiro *Tocha Humana*. Este último, como há pouco apontamos, é o primeiro a ser introduzido na trama:

Figura 1 – A aparição de *The Artificial Man*, o construto semi-senciente de *Battle Hymn*

Fonte: MOORE, B. Clay; HAUN, Jeremy; PARKS, Ande. **Battle Hymn** #1, 2005, p.3.

Na página acima vemos o professor Erich Cloud revelando ao mundo o seu “homem atômico”, o primeiro robô controlado totalmente pelo homem. O *Artificial Man* é considerado como “uma maravilha da engenharia americana”. A narração nos indica que se espera que seja produzido outros robôs como ele em grande escala e

que, a partir disso, teria início a “era atômica”. A revelação da existência de *The Artificial Man* na história se expressa como uma alegoria do otimismo que permeavam a sociedade norte-americana na época em relação à tecnologia nuclear (BOYER, 1985; GAMSON; MODIGLIANI, 1989). A figura de um “homem artificial” também está associada ao imaginário que via a energia atômica como uma força poderosa e transformadora, capaz de mudar o mundo para melhor. Além disso, essa introdução lembra quando o professor Horton convocou jornalistas para o seu laboratório para mostrar um homem sintético chamado “O Tocha Humana”, nas páginas de *Marvel Comics #1*, de 1939<sup>6</sup>. Essa estratégia assumida pelos autores de referenciar e reimaginar conceitos antigos na criação de um personagem como esse estabelece um senso de familiaridade para o leitor, permitindo que ele se identifique rapidamente e compreenda sua posição na narrativa. Moore no texto que finaliza a segunda edição diz que

A resposta foi bastante fenomenal para a primeira edição, com a maioria das reclamações vindo de pessoas que parecem estar fazendo suposições sobre para onde estamos indo ou onde tiramos inspiração. Suponho que isso seja inevitável quando sua inspiração vem de todos os lugares. Mas isso funciona a nosso favor, já que significa que as pessoas provavelmente ficarão surpresas quando o livro seguir para águas desconhecidas<sup>7</sup>.

Além dos personagens inspirados em Namor, Tocha Humana e no Capitão América, temos *Johnny Zip*, cuja habilidade sobre-humana é a super-velocidade. *Johnny Zip* evoca uma linhagem de velocistas do período como, por exemplo,

---

<sup>6</sup> BURGOS, Carl. “The Human Torch”. **Marvel Comics # 1**. New York: Timely, Agosto/Outubro de 1939.

<sup>7</sup> Tradução do trecho *Response was pretty phenomenal for the first issue, with most of the complaints coming from people who seem to be making assumption about where we're headed, or where we draw inspiration. I suppose that's bound to happen when your inspiration comes from everywhere. Works to our advantage, though, as it means people are bound to be surprised when the book heads into uncharted waters* (MOORE, B. Clay; HAUN, Jeremy; PARKS, Ande. **Battle Hymn #2**. Berkeley: Image Comics, Abril de 2005).

*Whizzer*, criado por Al Avison e Al Gabriele em 1941<sup>8</sup>, *Silver Streak*, criado por Joe Simon em 1940, e *The Flash*, de Gardner Fox e Harry Lampert, lançado em 1940. Ainda é possível dizer que ele evoca *Johnny Quick*, personagem de Mort Weisinger e Paul Norris surgido em 1941 nas páginas de *More Fun Comics* #73. Vemos ainda *Mid-Nite Hour*, que é baseado no personagem da Marvel Union Jack<sup>9</sup>, e a repórter Betty Jones, cujo uniforme e habilidades são semelhantes às de *Miss America*, outra personagem da Timely Comics, que mais tarde se tornaria a Marvel Comics<sup>10</sup>. Na série, eles fazem parte de equipe de super-heróis, os *Watchguard* (Figuras 2 e 3).

---

<sup>8</sup> *Whizzer* fez sua primeira aparição em *USA Comics* #1, publicada pela Timely Comics (predecessora da Marvel Comics).

<sup>9</sup> *Union Jack* foi criado por Roy Thomas e Frank Robbins. Teve sua primeira aparição em *Invaders* #7, publicada pela estadunidense Marvel Comics em julho de 1976. Ele representa a figura de um herói britânico, que luta contra o nazismo durante a Segunda Guerra Mundial. Em sua primeira versão, o personagem é, na verdade, James Montgomery Falsworth, um nobre britânico que formou os *Invaders*, juntamente com Capitão América, Tocha Humana e Namor para lutar contra o Eixo. Ele é um mestre em artes marciais e possui um uniforme que apresenta a bandeira do Reino Unido. *Mid-Nite Hour* é uma adaptação do personagem para o universo de *Battle Hymn*, tendo em comum com o original o fato de ser um herói britânico e lutar contra nazistas, além de conviver com personagens que se assemelham os clássicos da Marvel. Sobre o *Union Jack*, Jason Dittmer, em seu livro "*Captain America and the Nationalist Superhero*" (2012, discute a origem do personagem e como ela é congruente com a afirmação de Homi Bhabha de que "as nações, como narrativas, perdem suas origens nos mitos do tempo e só realizam plenamente seus horizontes no olho da mente" (2012, p.86).

<sup>10</sup> Criada por Otto Binder e Al Gabriele, a *Miss Marvel* estreou em *Marvel Mystery Comics* #49, de novembro de 1943. Durante a Segunda Guerra, tornou-se uma das mais importante super-heroínas da Timely, lutando contra vilões nazistas e protegendo os Estados Unidos. Também foi uma das primeiras personagens femininas a ter uma revista própria, intitulada "*Miss America Magazine*", publicada em 1944.

Figuras 2 e 3 – Os integrantes do *Watchguard*.

Fonte: MOORE et al. *Battle Hymn* #2, 2005, p.3-4<sup>11</sup>

Os personagens acima são uma releitura dos *Invasores* da Marvel. Heróis totalmente reinterpretados ou recriados, mas mantendo a inspiração dos *Invasores* originais com algumas modificações ou abordagens diferentes. Eles presentificam, dentro de pressupostos apresentados por Gumbrecht (2004), uma forma de "presença" da memória coletiva, renovada ou atualizada, trazendo à tona elementos do passado e reconfigurando-os de acordo com o contexto e as demandas contemporâneas, enquanto mantém a base de inspiração nos *Invasores*. Há aqui um

<sup>11</sup> Tradução da página 3: Duas semanas depois.../ "Emprestado dos nossos aliados sob cerco, diretamente do coração de Londres – o mundialmente famoso Mid-Nite Hour!" / "Diretamente de Hollywood, Califórnia, o mestre do momento - Johnny Zip!"/ "Das profundezas do Oceano Pacífico, o rei dos mares - Quinn Rey!"

Página 4: "A maravilha moderna do conhecimento científico americano - o Homem Artificial!" / "Mantendo o controle das aventuras da equipe, a joia das secretarias da nação - a mais nova queridinha da América - a linda Betty Jones!" / "E liderando a ofensiva, nada menos que a lenda viva em pessoa - o primeiro filho da América – *The Proud American!*"



jogo entre a tradição e a inovação, que cria uma dinâmica interessante entre o familiar e o novo. Esse jogo permite que os *Watchguard* presentifiquem a memória coletiva de forma renovada, proporcionando aos fãs, mesmo aqueles que nunca tenham lido as aventuras do grupo que serviu de inspiração, uma atmosfera nostálgica, justamente porque eles encapsulam elementos do passado de maneira atualizada.

Figura 4 – *The Invaders*, série dos anos 1970 ambientada no contexto da Segunda Guerra Mundial. No centro vê-se o Union Jack, ladeado à esquerda por *Spitfire* e Namor, à direita pelo Capitão América e pelo Tocha Humana. Capa do estadunidense Gil Kane.



Fonte: THOMAS, Roy (editor); GOODWIN, Archie (editor). *The Invaders* #20. New York: Marvel Comics, Setembro de 1975.

*The Invaders* era uma série que ambientava personagens no contexto histórico da Segunda Guerra Mundial. Desde sua criação, em 1975, sua preocupação foi, em maior ou menor grau, apresentar uma memória coletiva do conflito, através da ficção para fins de entretenimento. A equipe era composta por personagens da Marvel que lutavam contra o Eixo, dentro de uma atmosfera que remetia ao contexto dos anos entre 1939 e 1945. A equipe dos *Invaders* era composta por super-heróis como Capitão América, Tocha Humana, Namor e Bucky, que lutavam contra inimigos como o Caveira Vermelha, U-Man, Cruz de Ferro e o Barão Zemo, ficcionais, e, em algumas edições, contra Adolph Hitler, retratado ficcionalmente. Também recrutava personagens femininas como, por exemplo, *Spitfire* e *Miss America*, além de trazer de volta à memória figuras como *Whizzer*, fazendo desses personagens integrantes eventuais da equipe.

Figura 5 – A apresentação pública dos *Watchguard*.



Fonte: MOORE et al. *Battle Hymn* #2, 2005, p.5.

Já em *Battle Hymn* temos uma releitura cínica de *The Invaders*. Na imagem acima (Figura 5) vemos a apresentação dos *Watchguard*. Operando dentro do contexto histórico da Segunda Guerra Mundial, eles tentam ajudar as forças aliadas a virar a maré do conflito, assim como a equipe que serviu de base. B. Clay Moore e Jeremy Haun, todavia, não se limitam a seguir à risca os arquétipos dos personagens clássicos, nem de reproduzir a dinâmica de grupos como os *Invaders*. Em vez disso, subvertem os arquétipos deles, colocando-os em uma outra rede de sentidos, produzindo, através deles, outros direcionamentos em termos narrativos e explorando lados mais controversos<sup>12</sup>. A série se concentra mais na complexidade dos personagens, focando em seus egos, do que num simples e puro elogio, e apresenta temas como culpa, vingança, corrupção, traição e o preço da sobrevivência em tempos de guerra.

### **Apropriação e resignificação de arquétipos**

A apropriação de arquétipos nas HQs não é algo novo. É um dispositivo presente no mercado de quadrinhos de forma geral. Desde as primeiras histórias em quadrinhos de super-heróis, personagens têm sido criados a partir de outros já existentes, reimaginados e/ou reinventados para atender às demandas do público e

---

<sup>12</sup> Os nomes dos personagens em *Battle Hymn* são carregados de simbolismos, estabelecendo uma conexão com arquétipos que eles representam. “*The Proud American*”, nome que literalmente pode ser traduzido como *O Orgulho Americano*, remete a um arquétipo comum na cultura estadunidense, o do nacionalista orgulhoso de seu país e de suas tradições. Aqui vemos a ideia de nacionalismo que o personagem representa, com todas as suas implicações nem sempre positivas, como um conservadorismo do ponto de vista político, muitas vezes exagerado e levado ao extremo. A meu ver, é um codinome que revela uma certa dose de ironia. Já “*Quinn Rey*”, nome do personagem baseado em Namor, evoca uma ideia de realeza e poder, sendo *Quinn* uma palavra que lembra *Rainha* e *Rey* uma palavra em espanhol para “*Rei*”. Seu nome é quase que uma descrição da natureza do “*Rei dos Mares*” da Marvel Comics, um príncipe atlante. Por sua vez, o personagem inspirado no Tocha Humana é chamado de “*The Artificial Man*”, cuja simbologia está, obviamente, na artificialidade de sua existência como um ser construído.

do mercado editorial, quase sempre em diálogo com outros sistemas de referência. É o caso, por exemplo, do *Superman*, concebido antes mesmo de 1938, ano do lançamento da *Action Comics #1*, por Jerry Siegel e Joe Shuster em diálogo com repertórios da ficção científica. Outro exemplo é o *Batman*, criado em 1939 pelo roteirista Bill Finger em coautoria com o desenhista Bob Kane<sup>13</sup> como uma resposta à popularidade do Superman, mas também inspirado, num contexto específico do gangsterismo nos Estados Unidos, em tramas de detetives e em personagens do universo *pulp* como *Zorro* e *The Shadow* (O Sombra)<sup>14</sup>. Esse processo de apropriação e resignificação, como assinalamos, não é novo, sendo um dos elementos mais expressivos de uma história cultural dos quadrinhos nos Estados Unidos, nos termos colocados por um Jean-Paul Gabilliet em seu *Des comics et des hommes: histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis* (2006). Longe de uma tensão entre arquétipos e sua reinvenção, todo processo de resignificação deve ser visto dentro de uma dimensão cultural, como prática assumida por determinados sujeitos para configurar a partir de elementos já pré-existentes novos repertórios ao longo do tempo, adaptando-os às mudanças sociais e culturais.

---

<sup>13</sup> Bob Kane era creditado até poucos anos atrás como o único responsável pelo Batman, enquanto Bill Finger era visto tão-somente como um colaborador. Quando Kane criou Batman, ele não estava pensando na história em si, mas sim em criar um personagem diferente. Finger contribuiu mais do que apenas o *design* do personagem, ele deu a *Batman* uma história e um caráter inspirado por detetives como Sherlock Holmes e Auguste Dupin, heróis espadachins como o Pimpinela Escarlata e D'Artagnan e claro Zorro (2021, p.57). Para maiores informações também sobre a relação do Batman e outros repertórios ver os seguintes estudos ver BROOKER, Will. **Batman unmasked: Analyzing a cultural icon**. New York and London: Bloomsbury Publishing USA, 2013; PEARSON, Roberta E.; URICCHIO, William. **The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media**. London and New York: Routledge, 1991.

<sup>14</sup> O Sombra foi um personagem fictício surgido como narrador de um programa de rádio na década de 1930. Mais tarde, tornou-se um herói popular da ficção *pulp*. Embora não esteja diretamente relacionado ao Batman, compartilhava com ele algumas semelhanças e a mesma atmosfera histórica. Ambos os personagens são vigilantes que lutam contra o crime em suas respectivas cidades. Para maiores informações contextuais sobre a relação dele com o Homem-Morcego ver o livro *Bob, Bill and the Dark Knight* (2021), de Rik Worth.

Em *Battle Hymn* temos uma série de reinvenções, personificadas através dos personagens anteriormente mencionados, criados com finalidades de desnaturalizar certas construções simbólicas. Poder-se-ia dizer que a série se alinha com trabalhos de outros autores de histórias em quadrinhos que utilizam arquétipos como ponto de partida para suas narrativas. Alan Moore, por exemplo, é conhecido por sua habilidade em criar personagens a partir de arquétipos, como em *Watchmen* e na *Liga Extraordinária*. Ambas as obras de Alan Moore são exemplos notáveis de como ele se apropria de arquétipos e os subverte em suas histórias. Em *Watchmen*, por exemplo, o roteirista britânico Alan Moore recorreu naquela época dos anos 1980 aos personagens recém-adquiridos da Charlton Comics para criar personagens como o Coruja, o Comediante e o Dr. Manhattan e através deles estabelecer uma crítica ao gênero de super-heróis e à cultura política norte-americana da Guerra Fria. Já em *A Liga Extraordinária*, Moore, com auxílio do desenhista Kevin O'Neill, reuniu em uma mesma atmosfera histórica figuras literárias clássicas, como Allan Quatermain, Dr. Jekyll e sua contraparte Mr. Hyde, e Mina Harker, colocando-os juntos em uma equipe para lutar contra o mal em uma narrativa de aventura e ficção científica. Outro exemplo de autor que trabalha com apropriação de arquétipos é Neil Gaiman, também conhecido por sua habilidade em subverter e reinventar arquétipos em suas histórias em quadrinhos e obras literárias. Em *Sandman*, Gaiman cria um universo complexo em torno do personagem Sandman, já existente no universo da DC Comics, mas o transforma em um ser cósmico que governa o mundo dos sonhos. A partir dele, configurou uma série na qual dialogava com diferentes referências literárias e figuras mitológicas. Além disso, em sua obra literária, Gaiman mescla elementos de diferentes mitologias e da cultura popular estadunidense para criar narrativas de fantasia urbana, como, por exemplo, em *Deuses Americanos* e *Os Filhos de Ananse*. Grant Morrison, que em obras como *Os Invisíveis* utiliza personagens e conceitos pré-existentes para criar histórias altamente metafísicas e filosóficas. Em *Os Invisíveis* (no original, *The Invisibles*), por exemplo, Morrison utiliza elementos do

ocultismo e da contracultura para criar uma narrativa que explora temas como a natureza da realidade e da consciência.

Uma das características mais interessantes de *Battle Hymn* é justamente essa maneira como os arquétipos de super-heróis criados no contexto da Segunda Guerra Mundial são explorados e como através da subversão deles é possível evocar uma memória coletiva de um passado marcado por conflitos ideológicos e uma guerra em escala global. Basta considerarmos o personagem *The Proud American*. Aqui não se trata de uma simples homenagem ao Capitão América, um dos super-heróis mais icônicos e/ou facilmente reconhecíveis do cenário de produções em quadrinhos estadunidenses. Ao invés de focar em uma história convencional de super-heróis patrióticos lutando contra inimigos nazistas, os autores recorrem ao *The Proud American* como um exercício de pensamento sobre o imaginário em torno do Capitão América e de personagens semelhantes, como, por exemplo, *The Shield*<sup>15</sup>, *The Patriot*<sup>16</sup>, *The American Crusader*<sup>17</sup>, e outros. e outros super-heróis patrióticos.

---

<sup>15</sup> *The Shield* (O Escudo, em português) foi criado pelo roteirista Harry Shorten e pelo desenhista Irv Novick. Apareceu pela primeira vez em "*Pep Comics*" #1, em 1940, da editora MLJ (que viria a mudar de nome para Archie Comics). Antecedeu um ano antes o Capitão América (STRÖMBERG, 2010, p.154-155). Tinha um companheiro mirim, com vestes também nas cores da bandeira dos EUA: Dusty. Geralmente é considerado "o primeiro super-herói patriota de todos os tempos". No entanto, diante dessa afirmação, é importante destacar que se ela for baseada apenas na capa e nas cores de seu traje, outros personagens anteriores também podem ser considerados super-heróis patriotas. Conforme o livro, seus editores "eram três judeus preocupados [com o clima da Segunda Guerra]: Maurice Coyne, Louis Silberkleit e John L. Goldwater. Sua empresa foi nomeada com base em suas iniciais. Seus funcionários, o escritor Harry Shorten e o artista Irv Novick, foram a equipe criativa que deu vida ao The Shield. Esse super-herói foi uma resposta às crescentes preocupações com o que estava acontecendo na Europa e ao aumento do senso de patriotismo nos Estados Unidos. The Shield era secretamente o agente do FBI Joe Higgins." Tradução de "*The publishers were three concerned Jews: Maurice Coyne, Louis Silberkleit, and John L. Goldwater. Their company was named after their first initials. Their employees, writer Harry Shorten and artist Irv Novick, were the creative team that brought The Shield to life. This superhero was a response to growing concerns about what was happening in Europe and the resulting increased sense of patriotism in the U.S. The Shield was secretly FBI Agent Joe Higgins.*" (YOE, 2018, p.6)

<sup>16</sup> Apareceu pela primeira vez em *Human Torch Comics* #4 (março de 1941), publicado pela Timely Comics, precursora da Marvel. Em 1976, a Marvel revelou que, dentro do universo ficcional da

Figura 6 – Capa da primeira edição de *Battle Hymn*

Fonte: MOORE et al. **Battle Hymn #1**, 2005.

A capa acima busca configurar uma representação icônica do personagem, apresentando-o com uma postura confiante e determinada, de braços cruzados, o que sugere – como o seu próprio nome, *The Proud American*, nos informa – que ele é um americano orgulhoso e patriota. Ao fundo, complementando a imagem, pode-se ver a bandeira dos Estados Unidos, com suas estrelas e listras. Além disso, há também a presença dos aviões em segundo plano, sobrepondo a bandeira e remetendo à Segunda Guerra Mundial. Todo esse conjunto reforça a ideia de que o

---

editora, o personagem havia se tornado o terceiro Capitão América após suas aventuras da era da Segunda Guerra Mundial.

<sup>17</sup> Criado pela Nedor Comics em 1941 e apareceu em *Thrilling Comics* #19. Seu alter ego é o professor Archibald “Archie” Masters, que ganha seus poderes após um experimento de laboratório dar errado. Seus inimigos eram nazistas, cientistas loucos e zumbis nazistas.

personagem está pronto para defender seu país e seus valores a todo custo. As cores vermelha, branca e azul, além de serem as cores da bandeira norte-americana, estão presentes no uniforme do *The Proud American*. Vemos na capa vários símbolos do nacionalismo e da devoção ao país, que são valores centrais para o personagem, mas ao mesmo tempo, a presentificação da história dos Estados Unidos durante um dos maiores conflitos armados em que o país esteve envolvido, a Segunda Guerra Mundial. Essa capa ilustra bem o conceito de atmosfera (GUMBRECHT, 2004), que se refere à criação de um ambiente emocional específico em uma obra ficcional. A capa busca criar justamente uma ambientação em termos históricos lançando mão de elementos facilmente reconhecíveis em torno do patriotismo e heroísmo. Deste modo, temos aqui um exemplo de como as atmosferas podem ser criadas através da linguagem, do tempo e do espaço, e como elas podem afetar a experiência do leitor (no caso, a minha e a de qualquer leitor que através dessa obra será capaz de correlacionar os símbolos da capa com os valores e ideias presentes na história). Em certa medida, isso se relaciona ao que o historiador italiano Carlo Ginzburg argumentou no capítulo 3, de *Medo, reverência, terror* (2014). A imagem para o historiador é uma *Pathosformel*<sup>18</sup>, ou seja, uma fórmula emocional que evoca sentimentos patrióticos e um senso de dever cívico<sup>19</sup>. É possível pensar nessa imagem de capa como uma *Pathosformel*, na medida que, embora seja lida como ficcional, ela evoca sentimentos de orgulho e patriotismo nos leitores. Ela não tem

---

<sup>18</sup> *Pathosformel* é um conceito proposto por Aby Warburg, um historiador da arte alemão, que se refere a fórmulas emocionais que evocam sentimentos específicos em um espectador. Essas fórmulas são formas pictóricas que são mnemônicas por operações emocionais e podem ser transmitidas, transformadas e restauradas numa nova e vigorosa vida, sempre que impulsos congêneres surgem. Em outras palavras, as *Pathosformeln* são imagens ou símbolos que têm o poder de evocar emoções específicas em um público.

<sup>19</sup> O capítulo em questão, “Seu país precisa de você: Um estudo de caso em iconografia política”, oferece uma análise fascinante da iconografia política e como certas imagens foram utilizadas, em contextos específicos, para evocar emoções específicas em um público. Ginzburg destaca particularmente a importância das imagens como a do Tio Sam apontando o dedo e dizendo “*I want you for U.S. Army*” (“Eu quero você para o Exército dos EUA”) na propaganda de guerra e na mobilização do público para apoiar esforços militares.



apenas uma função estética, mas também uma função emocional e ideológica, na medida em que comunica valores e ideias específicas aos leitores. Ela cria uma conexão emocional com o personagem e com a história que ele representa.

Ao abrirmos a edição e adentrarmos pela história, vemos, todavia, que os autores optaram por quebrar todas as nossas expectativas em relação ao personagem e aos demais. Todos os arquétipos dos super-heróis do período e as convenções dos quadrinhos ambientados durante a Segunda Guerra são subvertidas. Vemos que *The Proud American* é um herói um tanto distinto em termos de personalidade do Capitão América. *Proud* é pomposo, arrogante e age mais como um garoto-propaganda do esforço de guerra do que um soldado com valores inteiramente altruístas na linha de frente, como é o caso de Steve Rogers, o Capitão América. Diferentemente do personagem criado por Joe Simon e Jack Kirby, ele é uma figura menos idealizada e mais ambígua. Antes de tudo, *The Proud American* é uma hipérbole daqueles valores estadunidenses promovidos e usados na guerra, ou seja, uma caricatura do patriotismo norte-americano. Um dos aspectos mais interessantes do personagem, a meu ver, é como ele fornece elementos para uma reflexão sobre a relação entre patriotismo, propaganda e guerra.

### **Atmosfera histórica**

Como mencionado anteriormente, além da figura de *The Proud American*, temos outros baseados em personagens dos anos 1940 da editora que hoje é conhecida como Marvel Comics<sup>20</sup>. São personagens concebidos com certa

---

<sup>20</sup> Anteriormente, mencionamos o nome da Timely Comics. A editora foi uma das principais no segmento de quadrinhos dos Estados Unidos durante a década de 1940. Fundada por Martin Goodman em 1939, a Timely Comics teve um papel fundamental no desenvolvimento dos quadrinhos de super-heróis, publicando títulos como *Captain America*, *Namor the Sub-Mariner*, *The Human Torch* e *Miss America*. Além disso, a editora também publicava histórias de gêneros diversos, como westerns, ficção científica e crime, e foi um importante campo de treinamento

familiaridade ao arquétipo que serviu de base, mas fora do comum para o gênero em termos de personalidade. Betty é forte e independente, Quinn, um governante do reino subaquático das profundezas do Oceano Pacífico, é quase um alienígena, mas mais humano do que o robô *Artificial Man*, Zip é nada virtuoso, sendo um oportunista, e *Mid-Nite Hour* é um herói britânico, culturalmente distinto dos demais e sem interesse em compensações financeiras. Ainda se junta à equipe o *Defender of Liberty*, que seria análogo ao personagem Bucky, que no universo da Marvel é um parceiro do Capitão América. Juntos, eles formam uma equipe totalmente disfuncional, com dinâmicas de rivalidade e desconfiança desde a primeira reunião. Enquanto *The Proud American* é o garoto propaganda do esforço de guerra, Betty tem sua própria agenda e faz o que for preciso para alcançar seus objetivos, mesmo que isso a faça parecer “inadequada” diante dos homens<sup>21</sup>. Quinn Rey é protetor com Betty, mas transmite uma mistura de maldade similar a dos personagens Namor, da Marvel, e *Black Adam*, da DC Comics. Zip está apenas interessado em fama, enquanto *Mid-Nite Hour* é, talvez, o verdadeiro herói da equipe, cumprindo seu dever sem expectativa de reconhecimento. A dinâmica da equipe é tensa desde o início e se torna ainda mais quando o robô *Artificial Man*, “capaz de tomar decisões reais, desde que essas decisões estejam ligadas a uma diretiva”<sup>22</sup>, age de forma inesperada, demonstrando uma consciência própria.

Através desses personagens, a série faz uma dissecação não só dos heróis da Segunda Guerra, mas do conflito. A história se passa durante a Segunda Guerra Mundial, mas não se preocupa em retratar a guerra como algo glorioso ou heroico. Em vez disso, apresenta os personagens lutando com questões complexas de

---

para artistas e escritores como Stan Lee (sobrinho de Goodman), Jack Kirby e Steve Ditko. Mais tarde, a Timely se tornou a Marvel Comics.

<sup>21</sup> Betty quase sempre precisa se esforçar mais para provar sua competência por ser uma mulher em um ambiente dominado por homens, sendo isso um reflexo das atitudes sexistas e dos estereótipos de gênero que prevaleciam na época em que a história é ambientada.

<sup>22</sup> Nas palavras do Dr. Cloud, “capable of actual decision-making, so long as those decisions are tied into a directive”.

moralidade e ética em meio ao caos da guerra. Temos aqui como objeto de exame o peso simbólico desses heróis dos quadrinhos dos anos 1940 e do conflito no imaginário popular. Ao mesmo tempo que a série cria uma ambiência histórica, uma atmosfera, tal como se vê em Hans Ulrich Gumbrecht, ela propõe uma desconstrução e reinvenção dos arquétipos desses super-heróis, criando, de certo modo, uma nova mitologia e inserindo-os em outros termos no imaginário coletivo. Pode-se dizer que isso, em maior ou menor grau, expressam anseios da cultura e da sociedade contemporâneas. Em outras palavras, através de uma reconfiguração dos arquétipos, a obra permite que o leitor reflita sobre a forma como esses personagens pré-existentes se relacionam com a cultura de determinado tempo.

A partir dessas observações, é possível também dialogar com as reflexões de Castoriadis e Baczko sobre o imaginário social. Ambos os autores, em suas obras sobre a instituição imaginária da sociedade, abordam a relação entre a criação simbólica e a construção do mundo social a partir de elementos preexistentes. Para Castoriadis, “todo simbolismo se edifica sobre as ruínas dos edifícios simbólicos precedentes, utilizando seus materiais, mesmo que seja só para preencher as fundações de novos templos” (1982, p.147)<sup>23</sup>. Nesse sentido, a utilização dos arquétipos em *Battle Hymn* permite uma reflexão sobre como os quadrinhos constroem e reconstróem suas narrativas, mitos e heróis ao longo do tempo. Por sua vez, Baczko, em seu texto “A imaginação social” (1985) aborda a relação entre o indivíduo e a sociedade, destacando a importância do imaginário para a construção de significados para o mundo social. *Battle Hymn* evidencia aspectos que dialogam com tais teorizações, ao se propor a reconfiguração dos arquétipos dos super-heróis dos anos 1940 e, dessa forma, criar representações que se relacionem com a cultura e

---

<sup>23</sup> No capítulo intitulado "Apontamentos para a Pesquisa Histórica sobre Quadrinhos" do livro "História e Quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa" (2021), destaquei a relevância do imaginário como uma categoria para identificar as redes de referências que os quadrinistas utilizam para desenvolver suas tramas. Além disso, enfatizei a importância de compreender até que ponto essas referências são modificadas dentro de certas condições simbólicas e materiais (p.27).

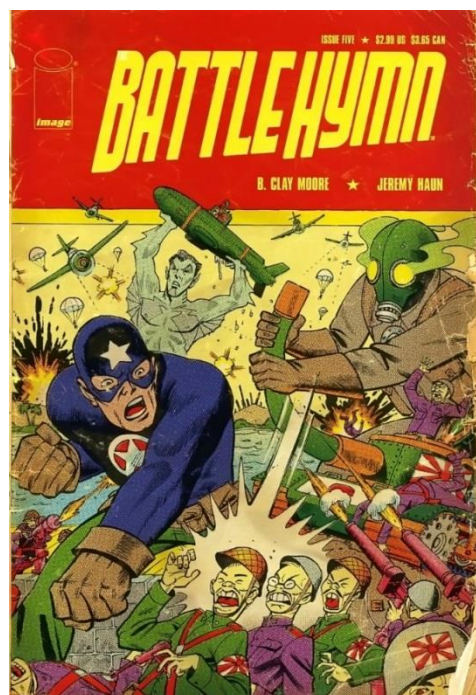
a sociedade contemporânea. *The Proud American*, por exemplo é um personagem que incorpora os valores do nacionalismo e da devoção ao país, mas que também passa por uma reflexão sobre o papel desses valores no contexto de publicação.

Em 2005, ano em que a série foi publicada, o patriotismo estava em alta nos Estados Unidos devido ao contexto político pós-11 de setembro e à Guerra do Iraque (BODNAR, 2021). Daí, a escolha desse personagem como protagonista da série *Battle Hymn* pode ser vista como uma forma de explorar e questionar a relação entre o patriotismo e a política, bem como refletir sobre as implicações e desafios da construção de identidades nacionais em um outro contexto histórico. É nessa medida que *Battle Hymn* evidencia aspectos que dialogam com tais teorizações em torno do imaginário, ao se colocar como uma narrativa que dialoga com memórias e diferentes repertórios visuais.

Na série uma atmosfera histórica é reconfigurada, como já deixamos claro, através da apropriação e ressignificação de arquétipos e personagens do passado. Personagens são reinventados e apresentados de modo a romper com modelos já estabelecidos dos super-heróis. Além disso, a série dialoga com outras referências culturais do contexto da Segunda Guerra.

Figura 7 – Capa da edição #5 de *Battle Hymn*

Fonte: MOORE et al. *Battle Hymn* #5, 2005.



A capa acima nos apresenta uma imagem carregada de simbolismos, através da reconfiguração de uma atmosfera que dialoga com o que se via em produções em quadrinhos dos anos 1940. A própria capa emula esteticamente um efeito de desgaste, como se estivéssemos vendo uma revista em quadrinhos antiga encontrada em um baú ou em uma caixa de um sótão empoeirado. Essa reconfiguração busca evocar uma nostalgia daquele período, ao mesmo tempo em que atualiza esses símbolos e imagens para o público atual (ou pelo menos, do momento em que a edição foi lançada). Esse aspecto nostálgico também se justifica pela tonalidade mais amarelada ou desbotada e tentativa de reproduzir marcas de desgaste ao redor das bordas, o que contrasta com padrão de definição das imagens nas produções atuais<sup>24</sup>. Nela, os heróis Quinn Rey, *The Proud American* e *Artificial Man*, em tamanho gigante, simbolizam a grandiosidade e poderio bélico dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial. Enquanto isso, vemos japoneses estereotipados como inimigos nessa cena de batalha, claramente indicativa da entrada dos EUA na Guerra do Pacífico. *The Proud American* aparece em destaque, socando vários soldados. A imagem do personagem inspirado em Namor levantando um submarino e a do *Artificial Man* entortando o cano de um tanque evidenciam a destreza e a força desses heróis frente a seus inimigos. Além disso, a bandeira imperial japonesa – a Bandeira do Sol Nascente – que aparece em praticamente todos os adversários simboliza não apenas o inimigo em si, mas todas as ideologias fascistas combatidas pelos heróis. Essa capa é uma formulação visual clara das ideologias que permeavam a época da Segunda Guerra Mundial.

---

<sup>24</sup> Essa estética desgastada e *vintage* também sugere, a meu ver, transportar o leitor para uma temporalidade passada e evocando memórias de leituras antigas, recriando uma atmosfera tal como apresentado nas formulações de Gumbrecht, em que o passado é vivido não apenas como um conjunto de fatos e acontecimentos, mas como uma presença estética que pode ser experimentada e sentida no presente.

Vale apontar que os elementos específicos na capa, de aspecto retrô, como os traços e as cores dos personagens, se prestam como uma homenagem a artistas e estilos de quadrinhos do período da Segunda Guerra Mundial. Essa capa lembra um tanto as de personagens hoje esquecidos e em domínio público como *The Shield* e *Daredevil*<sup>25</sup>, entre outros. Esses personagens foram criados por artistas e escritores talentosos da época para editoras como a MLJ Comics (que mais tarde se tornaria a Archie Comics) e a Nedor Comics, e foram muito populares entre os leitores de quadrinhos da década de 1940.

A capa da edição, além disso, não só ilustra a superioridade dos heróis em relação aos japoneses, como também expressa e/ou dialoga com o imaginário político dos EUA no período. Ela é um exemplo de como os quadrinhos foram usados como uma forma de propaganda durante a Segunda Guerra Mundial, corroborando valores que permeavam a cultura americana na época, como assinala Fredrik Strömberg, em seu livro *Comic Art Propaganda: A Graphic History* (2010). Strömberg, nessa obra bastante visual, lança mão de vários exemplos de como as HQs foram

---

<sup>25</sup> Não confundir com o personagem da Marvel Comics. Esse herói homônimo, da Segunda Guerra Mundial, era propriedade da editora Lev Gleason Publications e foi criado por Charles Biro e Bob Wood em 1940, antes da criação do personagem da Marvel Comics. Diego Moreau, no e-Book complementar do “bloco de notas” chamado *História dos Quadrinhos: EUA*, chega a dizer de forma categórica, sem menor fundamentação em fontes, que “Stan Lee roubou o nome [do personagem] para Marvel (2021, p.25). Isso é particularmente controverso, já que não há uma confirmação definitiva de que o roteirista/editor da Marvel realmente roubou o nome da criação da Lev Gleason. É possível que seja apenas uma coincidência, já que o nome “*Daredevil*” é um termo genérico para se referir a um aventureiro corajoso. Apesar do meio dos quadrinhos (até mesmo o brasileiro) ser um espaço em que editores têm condutas duvidosas, inclusive se apropriando de trabalhos alheios – isto é, tirando vantagem e proveito de ideias - e buscando construir a memória de que são virtuosos, é importante lembrar que nem todas as acusações de plágio ou apropriação de ideias são verdadeiras. Às vezes, tais semelhanças são apenas coincidências e/ou resultado de influências culturais e criativas comuns. De qualquer forma, é importante reconhecer e respeitar a história do personagem original da Lev Gleason Publications, que inclusive foi objeto de discussão mais aprofundada no livro “*American Daredevil: Comics, Communism, and the Battles of Lev Gleason*”, de autoria de Brett Dakin, lançado em 2020. A obra aborda a história da editora e seu papel no mundo dos quadrinhos americanos durante o período da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria. O livro explora a figura de Daredevil e as batalhas legais e políticas que a editora enfrentou durante sua existência, incluindo as tensões com o Comitê de Atividades Antiamericanas na indústria dos *comics*.

instrumentalizadas como propaganda em diferentes períodos e cenários, não apenas durante a guerra, sendo usados para promover ideologias. No contexto da Segunda Guerra Mundial, produções como as do Capitão América, *The Shield*, *Pat Patriot*<sup>26</sup> se prestaram a criar uma narrativa heroica em torno dos Estados Unidos e de seus aliados<sup>27</sup>. Vale ainda dizer que imagem dos heróis em tamanho gigante é uma forma também um tanto óbvia de simbolizar a força e o poder dos Estados Unidos no conflito, enquanto a representação dos japoneses aparece diminuta, de uma forma estereotipada com claro acento racial. Isso pode ser visto como uma forma de desumanizar o inimigo e tornar mais fácil justificar sua aniquilação. De certo modo, essa capa dialoga com uma retórica existente até então, que buscava justificar a entrada dos Estados Unidos na guerra e a necessidade de derrotar as forças do Eixo.

A caracterização dos japoneses como inimigos estereotipados coloca em evidência a dimensão simbólica dos ataques a Pearl Harbor e às tensões geopolíticas entre os dois países, o que contribuiu para a criação de um sentimento de vingança e patriotismo, que ganhou palco nos quadrinhos. Um personagem da época, *Black Terror*, criado em janeiro de 1941 por Richard E. Hughes e Don Gabrielson<sup>28</sup>, aparecia

---

<sup>26</sup> Super-heroína que apareceu pela primeira vez em *Daredevil Comics* #2 em 1941. Seu alter-ego é Patricia Patrios, uma trabalhadora de linha de montagem que se tornou a *Pat Patriot* depois de intervir em um plano nazista para roubar motores de aviões. Para maiores discussões sobre a personagem ver FERTIG, Mark. **Take That, Adolf!** The Fighting Comic Books of the Second World War. 1. ed. Fantagraphics Books, 2017, p.19.

<sup>27</sup> Para uma discussão aprofundada no campo da História dos Quadrinhos nos Estados Unidos ver o capítulo “A Segunda Guerra Mundial e os Quadrinhos em Dois Tempos: da Propaganda Política ao Direito à Memória”, de Victor Callari, publicado no livro *História e Quadrinhos: Contribuições à pesquisa e ao ensino*. No capítulo, Callari aborda como antes e durante a guerra, as HQs de super-heróis foram usados como propaganda política para mobilizar a opinião pública e apoiar os esforços de luta contra o Eixo. Os personagens mencionados por Callari como *The Shield*, *Black Terror*, eram frequentemente apresentados dentro de uma postura intervencionista. Segundo Callari, “é possível dividir a participação dos super-heróis na Segunda Guerra em dois momentos distintos, o primeiro deles marcado por uma preocupação com a ameaça alemã, enquanto que no segundo predominou o inimigo japonês” (2021, p.104).

<sup>28</sup> Dois profissionais estadunidenses da indústria dos *comics* estadunidenses. Richard E. Hughes (1909-1974) era escritor de HQs. Ele foi editor da American Comics Group durante toda a existência da empresa, de 1943 a 1967, e escreveu a maioria das histórias da editora de 1957 a

um exemplo interessante dessa retórica. Inicialmente pensado como um personagem que combatia inimigos internos, como criminosos e sindicatos do crime<sup>29</sup>, *Black Terror* teve sua narrativa alterada nos meses que anteciparam o ataque a Pearl Harbor. Ele passou a dividir seu tempo com questões internas e combate a inimigos estrangeiros, primeiramente os nazistas e depois, com mais ímpeto, os japoneses.

Figuras 8 e 9 – Capas de “*The Black Terror*” com seus estereótipos raciais e propagandas anti-Japão durante a Segunda Guerra Mundial.



Fonte: **The Black Terror** #5  
(Nedor Publications, 1944) e  
**The Black Terror** #12  
(Nedor Publications, 1945)

1967, sob vários pseudônimos. Além do *The Black Terror*, criou *Herbie Popnecker*, sob o pseudônimo de Shane O'Shea, com o artista Ogden Whitney. Hughes também criou e escreveu histórias para personagens como *Fighting Yank*, *Pyroman*, *Commando Clubs* e *Super Mouse*. Após sua morte, sua esposa doou seus papéis para a Universidade de Fairleigh Dickinson, em Madison, New Jersey. Em 2016, Hughes recebeu o prêmio Bill Finger Award postumamente. No livro *Patricia Highsmith: Her Diaries and Notebooks* (2021), há uma pequena nota biográfica dedicada a Hughes. Patricia Highsmith foi uma escritora estadunidense bastante conhecida por seus romances de suspense e mistério, entre eles *O Talentoso Ripley* (no inglês, “*The Talented Mr. Ripley*”) e “*Strangers on a Train*”. Ela também se envolveu em *The Black Terror*, escrevendo algumas histórias para o personagem. Já sobre Don Gabrielson há pouquíssimas informações disponíveis, de modo que muito pouco se sabe sobre sua vida e carreira na indústria de quadrinhos. Gabrielson foi um artista que trabalhou principalmente nas décadas de 1940 e 1950. Não há muitas informações disponíveis sobre sua vida pessoal e/ou trabalhos. É possível que sua obra tenha sido obscurecida pelo tempo ou que ele tenha deixado a indústria cedo em sua carreira. No site da Dynamite ([https://dynamiteentertainment.fandom.com/wiki/Don\\_Gabrielson](https://dynamiteentertainment.fandom.com/wiki/Don_Gabrielson)) não há muitas informações adicionais sobre Don Gabrielson, tampouco seu trabalho específico em termos de estilo e técnicas.

<sup>29</sup> Sua estreia é expressiva disso, onde ele, com a ajuda de seu companheiro mirim, enfrenta um grupo de criminosos com facetas mais próprias do gangsterismo.



Ambas as capas foram ilustradas por Alex Schomburg<sup>30</sup>, que também era responsável pelos desenhos e pelas tintas dentro das páginas. Nelas vemos sempre soldados japoneses estereotipados, retratados com traços caricaturais, olhos puxados e dentes salientes, reforçando estereótipos raciais negativos. A figura do *Black Terror* é apresentada como um herói corajoso, pronto para enfrentar o inimigo estrangeiro. As histórias do personagem ganharam palco inicialmente na *Exciting Comics*, e depois na revista acima, ambas da Nedor Comics. Ao contrário das capas, nem sempre dentro das páginas se via o contexto de luta contra as forças do Eixo, mas inimigos genéricos que representavam ameaças à segurança e à ordem – algo inconcebível dentro desse contexto - ou alusivos aos tipos étnicos combatidos<sup>31</sup>. Tudo isso evidenciava o papel das HQs desse personagem como instrumento de propaganda, mobilização e legitimação de uma posição política<sup>32</sup>.

---

<sup>30</sup> Alex Schomburg foi um artista porto-riquenho conhecido por suas ilustrações em revistas em quadrinhos e revistas pulp. Nascido como Alejandro Schomburg y Rosa em 10 de maio de 1905, em Aguadilla, Porto Rico, e falecido em 7 de abril de 1998, em Hillsboro. premiado com o Inkpot Award em 1985 e induzido ao Will Eisner Hall of Fame em 1999. Fez trabalhos, ao longo de sua carreira, para editoras como a Timely/Marvel, Pines, Prize, Nedor e outras. Algumas capas importantes de sua autoria, particularmente no período da Segunda Guerra, incluem edições de *Marvel Mystery Comics*, *Mystic Comics*, *Sub-Mariner Comics*, *The Human Torch*, *Captain America Comics*, *Young Allies* e outras. Particularmente, compreendemos que os autores de *Battle Hymn* dialogam, em certo nível, com as formas visuais e o espírito heroico dos personagens representados por Schomburg.

<sup>31</sup> Em *The Black Terror* #12 (Figura 9), escrita por Edmond Hamilton, o enredo gira em torno de um plano japonês para envenenar os principais oficiais militares dos Estados Unidos. O protagonista acompanhado por seu parceiro Tim Roland enfrenta vilões genérico japoneses, sem vestes militares, em um cenário que pouco lembra o contexto da guerra ou das forças do Eixo, o que destoa totalmente da expectativa apresentada na capa. A história se concentra em uma ameaça específica e apresenta uma abordagem mais ampla, explorando outras facetas da ação e da aventura dos personagens como propaganda de guerra contra o eixo. Além disso, *The Black Terror* deve ser vista como um exemplo de entretenimento da época que buscava oferecer diversão e escapismo aos leitores, nem sempre com compromissos estritos com a fidelidade histórica ou a representação realista do conflito.

<sup>32</sup> Richard A. Hall no livro *The American Superhero Encyclopedia of Caped Crusaders in History* (2019) escreve sobre o *Black Terror* ter sido um dos super-heróis mais populares durante a década de 1940. Suas aventuras iniciais foram publicadas em 267 edições até 1949, tendo ele ganhado, em 1942, uma revista própria pela “Pines” Comics. Após o fechamento da editora original, o

Na capa de *Battle Hymn* em que vemos os heróis lutando contra japoneses, a atmosfera histórica é reconfigurada para se assemelhar a toda essa linhagem mencionada acima de quadrinhos da década de 1940 e ao imaginário da Segunda Guerra Mundial, mas a publicação original é de 2005, em um momento em que os Estados Unidos estavam envolvidos em outra guerra, a Guerra do Iraque, e o país estava passando por um clima político tenso e polarizado. Ao evocar toda uma tradição visual, a série permite ao leitor mergulhar em um cenário que remonta a um período específico turbulento não somente da história dos EUA, mas do mundo contemporâneo, mesmo que não fosse intencional. A maneira como ambientam essa atmosfera é fundamental para o impacto emocional que a história terá sobre o leitor e é justamente por meio dela que vemos a criação proposital de uma narrativa ambígua, tal como o contexto da guerra entre 1939-1945 e o contexto político dos anos 2000, momento em que a série foi publicada nos Estados Unidos.

Ao contrário dos quadrinhos dos personagens que serviram de alicerce para os de *Battle Hymn*, há na série uma abordagem mais reflexiva e crítica em relação aos conflitos, talvez pelo fato de que a história é contada em um momento posterior ao fim da guerra, permitindo uma visão mais distanciada sobre os acontecimentos. Essa ambiguidade se vê do instante em que olhamos para a capa para em seguida adentrarmos na história. Como tentei demonstrar no artigo, cada capa seria uma espécie de cartão de visitas, criando expectativa e instigando a curiosidade do leitor. O que se vê nelas é algo muito além do entretenimento, justamente pela articulação que fazem com o restante da história a partir dos conceitos de iconografia e simbolismo dos quadrinhos.

---

personagem caiu em domínio público, o que permitiu a outros editores utilizá-lo e reimaginar suas histórias. Hall ainda identifica uma falta de estudos sobre *Black Terror* e seu ajudante, atribuindo isso à dificuldade de acesso às edições originais do personagem. No entanto, considerando a popularidade do herói nos anos 1940 e o interesse dos criadores modernos em revivê-lo, Hall acredita que o *Black Terror* merece mais atenção e análise.

## Nacionalismo e Patriotismo em *Battle Hymn*

Em seu livro *Captain America and the Nationalist Superhero\_ Metaphors, Narratives, and Geopolitics* (2012), Jason Dittmer lançou reflexões sobre um subgênero de super-heróis que se traduzem explicitamente como representantes e defensores de um estado-nação (2012, p.7)<sup>33</sup>. Durante a Segunda Guerra Mundial, o arquétipo do super-herói identificado, particularmente, como “nacionalista” foi estabelecido nos Estados Unidos e, após o conflito, os produtores de histórias em quadrinhos continuaram explorando esse subgênero, tanto dentro quanto fora dos Estados Unidos (p.22). Para Dittmer, os personagens que se enquadram nesse subgênero são aqueles que têm uniformes e nomes estrelados e são criados para defender seu país<sup>34</sup>, como seria o caso do Capitão América e do *Captain Canuck*<sup>35</sup>, por exemplo<sup>36</sup>. No caso

---

<sup>33</sup> Dittmer argumenta que os super-heróis nacionalistas são uma manifestação do excepcionalismo americano (p.10), que é a crença de que os Estados Unidos são uma nação única e superior em relação às outras nações. Ele afirma que os super-heróis não são apenas reflexos da cultura popular, mas também contribuem para moldar as ideias e discursos sobre nações, estados e assuntos internacionais.

<sup>34</sup> Dittmer (2012, p, 10) sugere que o conceito de super-herói nacionalista é baseado na conexão explícita entre o personagem e um Estado específico, partindo da ideia de que “as convenções do super-herói nacionalista eram agora bem conhecidas, de modo que mesmo aqueles que nunca leram quadrinhos entendiam a ideia de um super-herói explicitamente conectado a um Estado através de nome, traje e valores” (Trecho original: “*The conventions of the nationalist superhero were now well enough known that even those who never read comics understood the idea of a superhero explicitly connected to a state through name, costume, and values*”).

<sup>35</sup> Super-herói canadense de quadrinhos, concebido pelo desenhista Ron Leishman e o artista/escritor Richard Comely. A primeira aparição do personagem nacionalista foi em *Captain Canuck* #1 em julho de 1975. Sua representação é a de um agente secreto canadense, patrulhando o Canadá no ano de 1993, onde “o Canadá se tornou o país mais poderoso do mundo”. Trata-se da primeira série canadense bem-sucedida desde o colapso da cena de HQs do país após a Segunda Guerra Mundial. A primeira iteração do herói canadense foi publicada em Winnipeg, Manitoba, de 1975 a 1981. A partir de 2012, o *Captain Canuck* foi relançado em uma nova e atualizada versão. Dittmer dedica em seu livro uma análise sobre o personagem (p. 73). O autor explica que, quando as HQs do *Captain Canuck* foram retomadas em 1979, após um hiato na publicação, o personagem foi reformulado para ser mais lucrativo no competitivo mercado estadunidense. Uma das mudanças feitas no personagem foi a revelação de que, sem seu conhecimento, ele havia recebido sua capacidade de luta por meio de um raio alienígena do

da bandeira americana, parte considerável desses super-heróis tiveram uma vida breve nos quadrinhos. O *American Eagle*, por exemplo, era um cientista que ganhou superpoderes ao ser exposto a um raio negro misterioso, infundido com o sangue de uma águia. Estreou em *America's Best Comics # 2*, da Standard Comics em novembro de 1942. O *Captain Battle* (Capitão Batalha, em português) era um veterano da Primeira Guerra Mundial que decide impedir a Segunda Guerra antes que ela aconteça. Teve sua estreia em *Silver Streak Comics #10* da editora Lev Gleason, no mês de maio de 1941, portanto, antes da entrada dos Estados Unidos no conflito. Já o *Captain Corageous* (Capitão Corajoso, em uma tradução literal) usava uma máscara em forma de estrela e tinha poderes sobrenaturais que o tornavam um "espírito da coragem". Sua estreia se deu nas páginas de *Banner Comics #3*, da Ace Magazines, em setembro de 1941. O *Capitão Bandeira* (no original, *Captain Flag*), tal como os demais, usa um traje feito com a bandeira americana, e sua história de origem inclui um acidente com uma águia que lhe deu força. Há também o *Fighting Yank*, que não apresentava as cores da bandeira, mas somente ela estampada discretamente em seu peito. Sua aparência era a de um soldado da Revolução Americana que retorna como um fantasma para ajudar seu descendente. E finalmente *Fighting American*, criado por Joe Simon e Jack Kirby, a mesma dupla que criou o Capitão América, no contexto da Guerra Fria, durante o macarthismo, mas não teve tanto sucesso<sup>37</sup>. Esses

---

espaço. Essa mudança em sua história de origem minou, conforme Dittmer, a identificação de muitos leitores canadenses com a narrativa da identidade canadense que o Capitão Canuck representava.

<sup>36</sup> O Capitão América, dentro da linha de argumentação de Dittmer, seria nacionalista por ter sido criado como um super-soldado pelo governo dos EUA, sendo ele uma encarnação de certos projetos de Estado, uma instrumentalização da figura do herói para fins políticos e ideológicos. Sua criação em plena Segunda Guerra Mundial, embora o país não estivesse imerso no conflito em um primeiro momento, reflete o contexto histórico em que os EUA se viram envolvidos na luta contra o nazismo e o fascismo.

<sup>37</sup> Sobre o *Fighting American* ver as páginas 87 a 89 da minha dissertação. RODRIGUES, Márcio dos Santos. **Representações políticas da Guerra Fria**: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980. 2011. 212 f. Dissertação (Mestrado em História) – Faculdade de Filosofia e

personagens são geralmente criados em momentos históricos específicos e expressam os valores e as preocupações da época em que foram concebidos. São nacionalistas, justamente por terem sido concebidos em um momento particular da história estadunidense, em que país precisava de simbologias para representar certos interesses e ideais.

O nacionalismo, como conceito, é muitas vezes utilizado pelos criadores de histórias em quadrinhos para representar questões geopolíticas e culturais e, no caso desses super-heróis, a afirmação de uma identidade nacional. O autor reconhece que o termo “super-herói nacionalista” não é amplamente utilizado e que muitos dos argumentos em seu livro podem ser aplicados a super-heróis em geral, já que a maioria dos super-heróis é composta por personagens que podem eventualmente assumir essa função de defesa da nação (até mesmo o Homem-Aranha e Batman) (p.7).

*Battle Hymn* apresenta um grupo de personagens que, do ponto de vista da forma, se enquadram no subgênero dos super-heróis patriotas, mas, do ponto de vista do conteúdo, apresentam uma abordagem crítica e complexa do nacionalismo e da guerra. Eles operam durante a Segunda Guerra Mundial, de maneira semelhante ao Capitão América e a outras figuras fantasiadas nacionalistas que *Dittmer* analisa. Todavia, a maneira como eles se portam uns com os outros acaba revelando uma crítica em relação à ideia de patriotismo e nacionalismo extremos. Em vez de simplesmente glorificarem o heroísmo e o patriotismo, Moore e Haun abordam a temática de uma forma questionadora, colocando em crise o papel dos super-heróis na construção da identidade nacional, em um momento em que o contexto geopolítico e cultural dos Estados Unidos era marcado pela Guerra ao Terror e pela política externa agressiva do governo Bush. A série é ambientada no final da

Segunda Guerra Mundial, mas aborda temas contemporâneos, como o papel dos Estados Unidos como potência global e a ambiguidade moral da guerra.

Essa abordagem mais crítica pode ser vista como uma contribuição contemporânea à discussão sobre o papel dos super-heróis na construção da identidade nacional e na representação simbólica do estado-nação.

Figura 10 - Capa *flip* para a edição #4



Fonte: MOORE et al. *Battle Hymn* #4, 2005.

Na *flip cover* de John Rubio para edição #4 (Figura 10), vemos *The Proud* e uma série de *Artificial Men*. O herói “estrelado” personifica ao longo da série um tipo de patriotismo que valoriza a imagem dos Estados Unidos e a preservação de sua grandeza através de uma iniciativa pessoal, individualizada, que, na capa, está em

contraposição com homens artificiais, sem autonomia, representados pela figura de vários *The Artificial Man*. Nessa edição, as circunstâncias da guerra tornam essa tensão ainda mais evidente e colocam em xeque o equilíbrio entre a defesa do país e um novo cenário que se abre, com a mecanização e a desumanização do mundo. *The Proud*, em edições anteriores, já havia sido retratado como um símbolo personalista e até mesmo egocêntrico, expressivo de uma postura nacionalista que coloca os interesses dos Estados Unidos acima de tudo<sup>38</sup>. Essa conotação foi desenvolvida pelos autores diante do *Defender*, através da qual foram testados os limites do patriotismo e do que realmente significa defender um país.

Nos últimos números, a história toma um rumo sombrio e melancólico. Há um ponto de ruptura entre a equipe com o assassinato de *Johnny Zip*, cometido por *Defender*. Esses eventos desencadeiam um desentendimento entre os heróis, com Quinn partindo desiludido com a ideia de trabalhar em equipe. Por sua vez, *Artificial Man* decide que é sua responsabilidade acabar com a guerra sozinho. O androide decide ir para a Alemanha para matar Hitler. Sob a pressão do governo, *The Proud American* é encarregado de detê-lo por quaisquer meios necessários, mesmo que isso signifique recorrer a medidas extremas. O debate acalorado entre *The Proud* e o androide é acompanhado por Quinn, que apenas deseja que ambos fiquem fora de suas águas. Em seguida, os personagens se deparam com um avião transportando uma bomba atômica, que acaba sendo jogada. Atingidos pelo ataque nuclear, *The Proud*, Quinn e o *Artificial Man* acabam sucumbindo.

A bomba atômica simboliza a impotência dos heróis frente à brutalidade da guerra e a destruição que ela causa, mas de um ponto de vista simbólico representa o término de uma era e o início de uma nova época para os arquétipos de super-heróis. A explosão nuclear marca o final da Segunda Guerra Mundial, mas também no

---

<sup>38</sup> Justamente por isso, poderíamos classificá-lo como um super-herói nacionalista no sentido desenvolvido por Dittmer, ou seja, um personagem que exalta os valores, crenças e tradições de uma nação.

âmbito da indústria o término da “Era de Ouro” e o começo da “Era de Prata dos quadrinhos”<sup>39</sup>. Essa conclusão da série ilustra a relação entre super-heróis e o contexto histórico, tanto da atmosfera histórica, quanto do meio editorial que os envolve.

Figuras 11 e 12 – O fim dos personagens marca uma nova Era



Fonte: MOORE et al. *Battle Hymn* #5, 2005, p.15-16.

<sup>39</sup> Eras de Ouro e Prata são utilizados neste ponto do texto como categorias nativas, não como períodos específicos que seriam entendidos como precisos ou analíticos para se compreender a historicidade dos quadrinhos nos Estados Unidos. Talvez fugindo um pouco do escopo, defende-se aqui que não sejam entendidas como categorias precisas. Ainda é comum ver trabalhos que encaixam produções dos EUA em uma estrutura rígida de categorias e períodos, simplificando demais a historicidade do meio estadunidense, como é o caso do livro *História dos Quadrinhos: EUA*, da editora Skript, um grande “bloco de notas” repleto de generalizações, falta de referência e modelo de história essencialmente factual e limitado. Categorias como as de Era surgiram na indústria de quadrinhos dos EUA e no fandom – isto é, entre os fãs e entusiastas – para descrever, particularmente, as histórias em quadrinhos de 10 centavos lançadas de 1938 a 1945 (GABILLIET, 2016). Em vez de celebrar as HQs como um meio de expressão, os discursos dos fãs sobre uma “era de ouro” se concentraram nas revistas do período da Segunda Guerra, retratando-as de forma nostálgica. Essa visão nostálgica alimentou a indústria e acabou sendo apropriada de forma acrítica até mesmo por pesquisadores (aqui, por pesquisadores, não me refiro aos autores do “bloco de notas” que chamam de livro, mas a outros estudiosos e até mesmo historiadores dos quadrinhos que, em alguns casos, adotaram essa perspectiva nostálgica como um ponto de partida para suas análises). Para maiores discussões sobre esse aspecto nostálgico e um tanto reducionista ver o artigo *The “âge d’or de la BD” and the “golden age of comics.” On the Franco-Belgian and American uses of the notion that gave birth to a fandom for comics.* (1961-2015), do historiador Jean-Paul Gabilliet (2016).



Na sequência acima vemos a conclusão a da série. Simbolicamente, ela representa a transição para uma nova fase (daí, o título "*A new age dawning*", que significa "Uma nova era surgindo"). A explosão da bomba atômica simboliza não apenas o fim da Segunda Guerra Mundial, mas também um novo momento histórico, em que a ameaça da guerra nuclear se fará constante. É uma nova atmosfera que se abre, a da crescente tensão da Guerra Fria. As relações geopolíticas serão moldadas por essa sombra nuclear, enquanto a humanidade enfrenta o desafio de coexistir com a constante ameaça de aniquilação total. Além disso, a morte desses personagens icônicos, arquetípicos, destaca a fragilidade da identidade nacional construída em torno dos super-heróis patriotas. Os valores e ideais que eles representavam foram expostos como frágeis e vulneráveis diante da brutalidade da guerra e da violência. Assim, as Figuras 11 e 12 simbolizam a transição para uma nova era de incertezas e desafios, tanto no contexto histórico representado na trama quanto do momento histórico mais amplo em que a série foi produzida. em que a série foi publicada. O encerramento da história expressa, deste modo, a mudança na percepção da sociedade em relação aos super-heróis nacionalistas e sua função no imaginário político.

### **Abrindo em vez de concluir**

Dos anos 1940 aos dias de hoje, a história dos EUA tem sido permeada por uma série de disputas internas e ideológicas, que se tornam ainda mais evidentes em momentos de guerra e conflito. A série *Battle Hymn*, como discutimos, se presta a evidenciar tais disputas e o faz, de forma alegórica, apresentando um grupo de heróis superpoderosos lutando contra os nazistas durante a Segunda Guerra Mundial. A luta contra os nazistas, um inimigo comum, unifica esses heróis em torno de um objetivo maior, mas não apaga suas diferenças ideológicas e políticas. A

mesma situação se viu no mundo “real” durante a guerra de 1939-1945, em que a luta contra o Eixo unificou o país em torno de um objetivo comum, mas não eliminou as divergências políticas e ideológicas entre os ditos americanos.

*Battle Hymn* consegue, assim, criar uma narrativa que não se limita a exaltar uma visão idealizada da sociedade estadunidense ou dos heróis superpoderosos que, do final dos anos 1930 para cá, desfilam nas páginas dos *comics*. Em vez disso, a série apresenta uma abordagem mais crítica, reconhecendo as contradições que permeiam o país e seus símbolos nacionais (incluindo aqui também os super-heróis). Essa abertura para uma narrativa mais problematizadora permite que nós historiadores dos Estados Unidos possamos nos envolver com a série, com seus personagens e com lutas que travam. Através desses temas, *Battle Hymn* traz importantes reflexões sobre a história estadunidense, incluindo o imaginário que moldou o país e o papel que as virtudes e ideais personificados em certos arquétipos desempenham na construção de uma nação.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACZKO, Bronislaw. **A imaginação social**. In: LEACH, Edmund [et al.]. *Anthropos-Homem*. Lisboa, Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985. p. 296-314.

BODNAR, John. **Divided by Terror: Patriotism in Post- 9/11 America**. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 2021.

BOYER, Paul. **By the Bomb's Early Light: American Thought and Culture at the Dawn of the Atomic Age**. New York: Pantheon, 1985.

BROOKER, Will. **Batman unmasked: Analyzing a cultural icon**. New York and London: Bloomsbury Publishing USA, 2013.

BURGOS, Carl. “The Human Torch”. **Marvel Comics # 1**. New York: Timely, Agosto/Outubro de 1939.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. Coleção Rumos da Cultura Moderna. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

DAKIN, Brett. **American Daredevil: Comics, Communism, and the Battles of Lev Gleason**. Nova York: Penguin Random House, 2020.

DITTMER, Jason. **Captain America and the nationalist superhero: metaphors, narratives, and geopolitics**. Philadelphia: Temple University Press, 2013.

FERTIG, Mark. **Take That, Adolf! The Fighting Comic Books of the Second World War**. 1. ed. Fantagraphics Books, 2017.

GABILLIET, Jean-Paul. **Des comics et des hommes: histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis**. Paris: Editions du Temps, 2006.

\_\_\_\_\_. **The “âge d’or de la BD” and the “golden age of comics.” On the Franco-Belgian and American uses of the notion that gave birth to a fandom for comics (1961-2015)**. *Le Temps des medias*, v. 27, n. 2, 2016, p. 139-151.

GAMSON, William A.; MODIGLIANI, Andre. **Media discourse and public opinion on nuclear power: A constructionist approach**. *American journal of sociology*, v. 95, n. 1, 1989, p.1-37.

GINZBURG. Carlo. **Medo, reverência, terror: Quatros ensaios de iconografia política**. Tradução de Federico Carotti, Júlio Castañon Guimarães e Joana Angélica d'Avila Melo. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Production of presence: What meaning cannot convey**. Stanford University Press, 2004.

HALL, Richard A, **The American Superhero: Encyclopedia of Caped Crusaders in History**. Santa Barbara: ABC: CLIO, 2019.

HIGHSMITH, Patricia; VON PLANTA, Anna; SCHENKAR, Joan. **Patricia Highsmith: Her Diaries and Notebooks: 1941-1995**. New York: Liveright Publishing Corporation, 2021.

IMAGE COMICS. **Jeremy Haun**. Disponível em <https://imagecomics.com/creators/jeremy-haun>

MOORE, B. Clay. **Linktree** - B. Clay Moore. Disponível em: <https://linktr.ee/bclaymoore>. Acesso em: 15 de março de 2023.

MOORE, B. Clay; HAUN, Jeremy; PARKS, Ande. **Battle Hymn #1**. Berkeley: Image Comics, Janeiro de 2005.

\_\_\_\_\_. **Battle Hymn #2**. Berkeley: Image Comics, Abril de 2005.

\_\_\_\_\_. **Battle Hymn #3**. Berkeley: Image Comics, Junho de 2005.

\_\_\_\_\_. **Ande. Battle Hymn #4**. Berkeley: Image Comics, Setembro de 2005.

\_\_\_\_\_. **Battle Hymn #5**. Berkeley: Image Comics, Outubro de 2005.

MOREAU, Diego; MACHADO, Lulu. **E-Book Biografias: Uma leitura complementar da História dos Quadrinhos: EUA**. Disponível em <https://skripteditora.com.br/site/wp-content/uploads/2021/12/hhq-ebook.pdf>

PEARSON, Roberta E.; URICCHIO, William. **The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media**. London and New York: Routledge, 1991.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. **Apontamentos para a Pesquisa Histórica sobre Quadrinhos**. In: CALLARI, Victor; RODRIGUES, Márcio dos Santos (orgs.). *História e Quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa*. Belo Horizonte, MG: Letramento, 2021, p.19-61.

\_\_\_\_\_. **Representações políticas da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980**. Dissertação (Mestrado em História) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Departamento de História, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

SCHOMBURG, Alex et al. **The Black Terror #5**. New York, NY: Nedor Publications, 1944.

SCHOMBURG, Alex et al. **The Black Terror #12**. New York, NY: Nedor Publications, 1945.

STRÖMBERG, Fredrik. **Comic Art Propaganda: A Graphic History**. New York: St. Martin's Griffin, 2010.

THOMAS, Roy (editor); GOODWIN, Archie (editor). **The Invaders #20**. New York: Marvel Comics, 1975.

YOE, Craig. **Super Patriotic Heroes**. San Diego: IDW/Yoe Books, 2018.

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.