

THOR EM DISCURSO: IDEOLOGIA, GUERRA FRIA E A PRODUÇÃO DO SUJEITO HERÓICO

Bruno Aguinaldo Feitosa¹

(UEMS/UNIFESP/NuPeQ/ASPAS/GRUPESQ)

<https://orcid.org/0000-0001-9821-9171>

RESUMO

O presente artigo analisa a constituição discursiva do sujeito Thor nas histórias em quadrinhos (HQs), considerando as condições históricas e ideológicas de sua produção durante a Guerra Fria. A pesquisa parte da Análise do Discurso de orientação francesa (PÊCHEUX, 1997; ORLANDI, 2015) para compreender como o personagem, oriundo da mitologia nórdica, é ressignificado pela indústria cultural norte-americana. Examina-se o modo como a Marvel Comics, por meio de Stan Lee e Jack Kirby, transforma o deus do trovão em um herói patriótico, representante dos valores do “sonho americano” e das tensões geopolíticas entre Estados Unidos e União Soviética. O estudo discute, ainda, a censura e a influência das políticas culturais estadunidenses na construção de um discurso anticomunista que perpassa as narrativas heroicas. A análise revela que a figura de Thor opera como sujeito ideológico inscrito em uma formação discursiva marcada pelo imaginário de poder, progresso e moralidade americana, configurando-se como instrumento simbólico de

1- Doutorando em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo (PPGL/UNIFESP). Mestre em Letras, com ênfase na linha de pesquisa Língua, Discurso e Sociedade, pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (PPGL/UEMS) (2022). Graduado em Pedagogia pelo Instituto Politécnico Policamões (2021) e licenciado em Letras - Português e Inglês pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS) (2018). Professor de Língua Portuguesa na rede municipal de ensino de Cassilândia (MS) e professor contratado da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS). Pesquisador do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos da UEMS (NuPeQ-UEMS) e membro da ASPAS - Associação dos Pesquisadores em Arte Sequencial. Integrante do Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos (Grupesp/UNIFESP). Atua nas áreas de Letras, com ênfase em Língua Portuguesa, Análise do Discurso Francesa, Linguística Textual - Intertextualidade, Discursos, Literatura, Mitologia Nórdica, Histórias em Quadrinhos e Cultura POP. Desenvolve pesquisas relacionadas às histórias em quadrinhos como objeto de análise discursiva e cultural. Atualmente, desenvolve também o projeto da gibiteca BifrosTTeCa, voltado para o incentivo à leitura e à pesquisa acadêmica sobre quadrinhos. bfeitosa739@gmail.com

legitimação cultural e política. Conclui-se que a reconfiguração do mito nórdico em um contexto capitalista evidencia a articulação entre discurso, ideologia e mídia na produção de subjetividades contemporâneas.

Palavras-chave: Análise do Discurso; Ideologia; Histórias em Quadrinhos; Thor; Guerra Fria.

ABSTRACT

This article analyzes the discursive constitution of the character Thor in comic books, considering the historical and ideological conditions of his production during the Cold War. The research is based on French Discourse Analysis (PÊCHEUX, 1997; ORLANDI, 2015) to understand how the character, originally from Norse mythology, is re-signified by the North American culture industry. It examines how Marvel Comics, through Stan Lee and Jack Kirby, transforms the god of thunder into a patriotic hero, representing the values of the “American Dream” and the geopolitical tensions between the United States and the Soviet Union. The study also discusses censorship and the influence of U.S. cultural policies in constructing an anti-communist discourse that permeates heroic narratives. The analysis reveals that the figure of Thor operates as an ideological subject inscribed in a discursive formation marked by the imaginary of American power, progress, and morality, functioning as a symbolic instrument of cultural and political legitimation. It concludes that the reconfiguration of the Norse myth within a capitalist context highlights the articulation between discourse, ideology, and media in the production of contemporary subjectivities.

Keywords: Discourse Analysis; Ideology; Comic Books; Thor; Cold War.

1. Introdução

As histórias em quadrinhos (HQs) configuram-se como um dos mais expressivos fenômenos culturais do século XX, constituindo um espaço privilegiado de circulação de discursos, ideologias e representações sociais. Longe de se limitarem à esfera do entretenimento, as HQs funcionam como produtos simbólicos que materializam valores, crenças e modos de significar o mundo, participando ativamente da formação de identidades e da construção de imaginários coletivos. Nesse sentido, o estudo de personagens consagrados

no universo dos quadrinhos revela-se um campo fértil para compreender como o discurso atua na constituição dos sujeitos e nas formas de perpetuação da ideologia dominante.

Entre os inúmeros heróis que emergiram no contexto das grandes editoras norte-americanas, destaca-se Thor, personagem inspirado na mitologia nórdica e reconfigurado pela Marvel Comics a partir da década de 1960. O deus do trovão, reinterpretado por Stan Lee e Jack Kirby, ultrapassa a dimensão do mito escandinavo e adquire, nas histórias em quadrinhos, traços do herói patriótico estadunidense. A figura de Thor torna-se, assim, um sujeito discursivo cujos sentidos são produzidos nas condições históricas e ideológicas da Guerra Fria, período em que o imaginário coletivo era fortemente atravessado pela oposição entre capitalismo e socialismo, pela corrida armamentista e pelas disputas simbólicas de poder entre Estados Unidos e União Soviética.

Partindo dos pressupostos teóricos da Análise do Discurso de orientação francesa, especialmente das formulações de Michel Pêcheux (1997) e Eni Orlandi (2015), este artigo propõe analisar a constituição discursiva do sujeito Thor nas HQs, tomando como foco as condições de produção e os efeitos de sentido que emergem do entrelaçamento entre linguagem, ideologia e história. Compreende-se, nesse contexto, que o sujeito não é origem do dizer, mas efeito das formações discursivas nas quais se inscreve. Assim, o herói das HQs é entendido como um sujeito ideológico, cuja constituição reflete e reproduz as formações imaginárias de um tempo e de uma sociedade marcadamente capitalista, imperialista e patriótica.

O interesse por esse estudo também se justifica pelo crescente reconhecimento das HQs como objetos legítimos de pesquisa acadêmica, especialmente no campo dos estudos discursivos e culturais. A análise do discurso heroico nas narrativas gráficas permite identificar como os sentidos se estabilizam e se naturalizam, produzindo evidências ideológicas que moldam o imaginário social. Desse modo, investigar o sujeito Thor significa compreender o modo como a cultura de massa norte-americana se apropria

de mitos ancestrais para reafirmar valores nacionais e legitimar práticas simbólicas de dominação.

Além disso, o contexto histórico da Guerra Fria contribuiu decisivamente para a constituição do herói moderno. As HQs desse período assumiram papel estratégico na disputa ideológica entre os blocos político-econômicos, funcionando como dispositivos de propaganda que reforçavam a ideal de liberdade, progresso e moralidade cristã, em oposição ao comunismo e às “ameaças estrangeiras”. Thor, nesse cenário, surge como metáfora do poder divino a serviço da justiça e da ordem, sintetizando o arquétipo do herói civilizador que defende a Terra e, simbolicamente, os Estados Unidos contra as forças do caos.

Diante desse panorama, o objetivo deste artigo é analisar o surgimento e a constituição discursiva do sujeito Thor nas histórias em quadrinhos, evidenciando de que modo sua representação reflete as condições ideológicas e históricas da sociedade americana nos anos 1960, a HQ que nos propomos a analisar é a Biblioteca Histórica Marvel – “O Poderoso Thor” Vol. 1, que traz as primeiras histórias do herói que foram publicadas na revista *Journey into Mystery*. Para tanto, adota-se uma abordagem qualitativa e interpretativa, com base na teoria da Análise do Discurso, articulada a referenciais da história cultural e dos estudos sobre a indústria cultural. Busca-se demonstrar que o personagem Thor, ao ser deslocado de seu contexto mitológico original para o universo das HQs, torna-se um artefato discursivo que materializa o entrelaçamento entre mito, ideologia e poder, revelando como a linguagem dos quadrinhos atua na produção de sentidos e na formação do sujeito contemporâneo.

1.1 A criação do sujeito *Thor* nas histórias em quadrinhos (HQs) e as versões sobre o seu aparecimento

Antes do personagem *Thor* surgir o pela Marvel Comics, ele aparece pela primeira vez nos quadrinhos em abril de 1940, lançado pela revista *Weird Comics* #3, pelo artista Pierce George Rice que trabalhou no período áureo

dos Comics.

Nesta edição de 1940, o título das aventuras de *Thor* era *God of Thunder*, e foi distribuída em doze páginas. Quanto ao enredo da HQ, a trama discorre sobre sujeito *Thor* que, ao ficar entediado em Asgard, resolve, de seu palácio, escolher um mortal para atribuir seus poderes, visando atuar em seu lugar no mundo dos mortais e a lutar contra as forças do mal.

O escolhido para receber os poderes é um mortal que acaba de sofrer uma decepção amorosa, o jovem Grant Farrel, dispensado por sua namorada Glenda, alegando que o namorado não tinha um espírito aventureiro.

No silêncio de seu quarto, desolado e com pensamentos mórbidos, na mesma noite os céus literalmente caem sobre Farrel. *Thor* adentra o quarto do jovem e doa seus poderes a ele.

Figura 1: Representação do *Thor* em 1940



Fonte: Revista *Weird Comics*, 1940, p. 05, Acervo do autor.

Na década de 1940, *Thor* era representado conforme a figura 1, anterior: um sujeito magro e alto, com arquétipos norte-americanos. Essa edição (*Weird Comics* # 1, 1940) não teve grande repercussão nos EUA e foi só a partir da representação da personagem pela perspectiva autoral de Stan Lee e Jack Kirby que o personagem ganhou notabilidade.

Segundo o *site* Marvel (2025), existem duas versões sobre a criação do sujeito *Thor*, herói denominado *deus do trovão*, um dos deuses mais cultuados da mitologia nórdica. Na primeira versão, o desenhista Jack Kirby alegou que criou sozinho o personagem e teria baseado o seu visual em um

dos vikings do “Príncipe Valente”².

A segunda versão atribui a criação de *Thor* ao produtor norte-americano Stan Lee. De acordo com Stan Lee, a ideia era criar um super-herói da mitologia nórdica com características de um deus e que recebesse o nome de *Thor*. Lee queria conceber um personagem no mundo Marvel que fosse metade humano e metade deus, um herói que pudesse viver junto aos humanos e combater os crimes em Nova York. Esse herói seria forte a ponto de derrotar o poderoso Hulk³ e combater possíveis ameaças de alienígenas (Marvel, 2025).

Para a criação da HQ, Lee incumbiu o roteiro a Larry Lieber e os desenhos a Jack Kirby. A HQ de estreia foi lançada em agosto de 1962 pela revista *Journey Into Mystery*, n.83, nos Estados Unidos. Em sua primeira edição, *Thor* era conhecido como *Thor* Odinson (filho de Odin) e na Terra era chamado de Dr. Donald Blake. Desde a sua criação o personagem cativou grande número de leitores, validando a proposta de Lee ao criar um personagem “semideus” (Marvel, 2025).

Figura 2:Primeira HQ do Deus do trovão, *Thor*.



Fonte: Biblioteca Histórica Marvel, Poderoso Thor Vol 1, 2008, capa. Acervo do autor

2- Príncipe Valente, foi escrito por Hal Foster e é um dos personagens mais antigos das histórias em quadrinhos, surgiu em 13 de fevereiro de 1937. Trata-se de uma tira de aventura, nas narrativas do personagem Príncipe Valente ele lutava contra os Vikings.

3- Personagem representado pelo cientista, Dr. Robert Bruce Banner, que foi atingido por raios gama enquanto salvava um jovem durante um teste militar com bomba desenvolvida pelo Dr. Banner. Sendo exposto aos raios gamas, Bruce ganhou poderes inimagináveis e toda vez que o personagem é submetido a *stress* ele se transforma na criatura conhecida como Hulk.

De acordo com Marvel (2025), na primeira HQ publicada o deus do trovão surge na figura do pacato médico Dr. Donald Blake, vencedor de vários prêmios Nobel, que possui uma deficiência na perna e reside em Nova York. Blake gostava de ajudar os necessitados e, em um determinado dia, toma a decisão de ir para a Noruega. A cidade começa a receber um ataque alienígena após a sua chegada e Blake, com medo dá ofensiva, procura um esconderijo. A personagem encontra uma caverna, cujo local foi onde nascera. Ao chegar à caverna, ele se depara com um cajado. Curioso, Blake o empunha e uma forte intuição o faz batê-lo em uma rocha.

Com este feito, o cajado se transforma em um martelo: o *Mjölnir*. A terra treme, raios saem por toda parte e o personagem se transforma no poderoso *Thor*, sujeito conhecido como deus do trovão. Nesse momento, quando retoma sua verdadeira forma, ele se lembra de quem realmente é. Sai da caverna com toda a sua força e derrota o ataque alienígena. Para reverter o processo, tudo que *Thor* precisa fazer é bater o martelo no chão. Assim, ele assume novamente o corpo mortal do Dr. Donald Blake (Marvel, 2025).

É importante observar que ao assumir a identidade de *Thor*, o Dr. Donald Blake renuncia a sua própria identidade para assumir a do outro. O mesmo ocorre quando *Thor* bate o cajado no chão, retomando a identidade de Donald Blake. Em ambos os casos, o sujeito deixa a própria identidade em estado de suspensão para assumir a do outro, até retomá-la quando não é mais necessária.

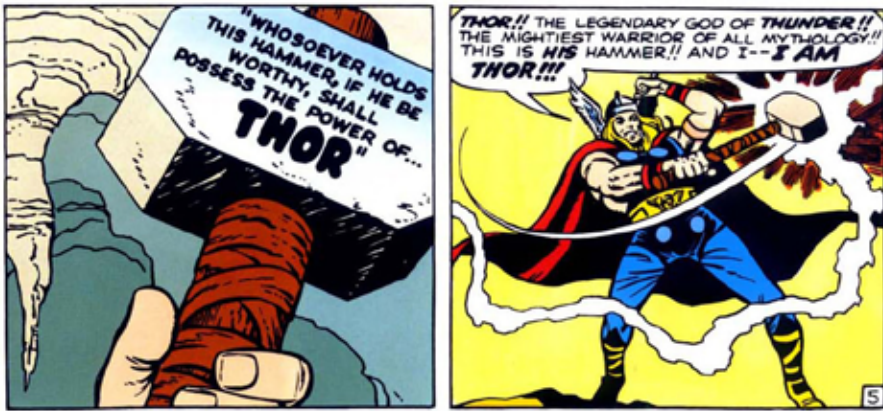
Figura 3: Dr. Donald Blake se torna *Thor*



Não foi por acaso que o Dr. Donald, assim chamado pelos mais próximos, foi passar as férias na Noruega. Na verdade, ele recebeu um estímulo subconsciente enviado por Odin, conhecido como pai de todos na mitologia nórdica (Odin é quem dá o sopro da vida e por isso é reverenciado como pai de todos. Odin é o pai de *Thor* e rei de Asgard, reino dos deuses) que tenta ensinar o filho a ser menos arrogante e orgulhoso.

Em Asgard, antes de ser enviado à Terra, *Thor* quebrou um tratado de paz que seu pai havia feito com os gigantes do gelo (*Jotun*) - seres humanoides que vivem em Jotunheim, um dos nove reinos – e quase iniciou uma guerra. *Odin* decidiu castigá-lo enviando-o à Terra para viver junto aos humanos em um corpo debilitado, para que pudesse aprender a ser um indivíduo melhor. Mas, quando a Terra sofre ameaça, *Odin* percebe que é o momento de fazer Dr. Blake se lembrar de quem ele realmente é (Marvel, 2025).

Figura 4: O poderoso *Thor*



Fonte: Biblioteca Histórica Marvel, Poderoso Thor Vol 1 #83, 2008, p. 12. Acervo do autor

A primeira edição da HQ do personagem *Thor* foi lançada pela revista *Journey Into Mystery* com a finalidade de contar histórias de um semideus. A revista já estava em circulação há seis anos, quando lançaram *as aventuras do poderoso Thor*. Lee não esperava que este personagem fosse tão aceito pelos leitores. A empatia foi grande e com o passar dos anos começaram a aparecer nas histórias outros personagens da mitologia nórdica, como *Loki*, o meio irmão de *Thor*, retratado como seu arqui-inimigo (Marvel, 2025).

Figura 5: *Thor* Vs *Loki*, na arte de Jack Kirby



Fonte: Biblioteca Histórica Marvel, Poderoso Thor Vol 1 #85, 2008, história p. 42. Acervo do autor

Após a batalha contra os alienígenas, na Noruega, *Thor* assume a forma mortal do Dr. Donald Blake e retorna para seu consultório particular em Nova York onde tem como braço direito a hábil e prestativa enfermeira Jane Foster. Os dois se apaixonam, mas Foster não sabe que o Dr. Blake tem outra identidade. *Thor* passa a ter uma vida tumultuada assumindo dupla personalidade, pois sempre tem de defender a Terra das ameaças alienígenas e lutar contra os planos ardilosos de Loki. Apesar do amor sincero entre Blake e Foster, Odin fica insatisfeito com o romance, pois não aceita que seu filho namore uma mortal, afinal ele é *Thor*, filho de Odin. Por isso, o herói retorna a Asgard seguindo a ordem de seu pai (Marvel, 2025).

Nos anos seguintes, as HQs do poderoso deus asgardiano começam a circular com suas próprias aventuras. O personagem é apresentado não mais no corpo do médico Donald Blake. Nessa fase, *Thor* passa a proteger Asgard e a Terra, pois sua mãe era a deusa Gaia (deusa da Terra).

Em todas as suas batalhas, *Thor* usa seu martelo, o *Mjöllnir*, que fora fabricado pelos anões de Asgard a pedido de Odin. Forjado com o metal “uru” (nome fictício), o martelo foi desenvolvido especialmente para *Thor*, pois apenas ele era digno de empunhá-lo. O personagem *Thor* podia voar com seu martelo e era capaz de causar grandes tempestades (Marvel, 2025).

Figura 6: Mjölfnir sendo forjado pelos anões de Nidavellir



Fonte: Marvel.com site 2025, de acervos da Marvel

Thor tem muitos aliados, tais como *Lady Sif*; o destemido *Balder*; os três guerreiros *Voltagg*, *FrاندalleHogun*; *Heindall* (o protetor da ponte do arco-íris); os *Vingadores*; *Hércules*, filho de *Zeus*; *Trovejante*; *Bill Beta Raio* e muitos outros. Entre os inimigos, destacam-se: *Loki*; o *Destruidor*; *Hela*; e *Encantador* (Marvel, 2025).

Na seção a seguir trataremos do surgimento do sujeito *Thor* nos anos da Guerra Fria, período de extrema tensão iniciado após o fim da Segunda Guerra Mundial envolvendo as superpotências - Estados Unidos e União Soviética -, assim como os aliados desses dois países.

1.2 Surgimento do herói no período da Guerra Fria

O sujeito *Thor* surgiu no século XX, nas condições de produção históricas e ideológicas da Guerra Fria (1947 – 1989).

Segundo Cardoso (2021), a denominação Guerra Fria é utilizada para designar uma situação de conflito geopolítico que envolveu duas grandes superpotências mundiais (os EUA e a URSS) e seus aliados, após o término da Segunda Guerra Mundial. Nesse período, os Estados Unidos (EUA), país capitalista, e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), nação socialista, centralizaram as relações políticas internacionais buscando mostrar seu poderio bélico e influência sobre o mundo.

A autora lembra que, embora não tenha acontecido um conflito

armado de fato, havia um permanente estado de tensão mundial, pois as potências mencionadas detinham a tecnologia da bomba atômica, arma que poderia destruir o planeta caso uma guerra viesse a ser deflagrada. Cada um desses países buscava provar a sua hegemonia ao resto do planeta e, para isso, usavam propagandas, investimentos em armas, tecnologias, lançando-se até mesmo à conquista do espaço, por meio da *corrida espacial*.

No ano de 1962, a tensão entre os EUA e a URSS cresceu em decorrência do episódio conhecido como “a crise dos mísseis”, acontecimento histórico em que a União Soviética (URSS), hoje conhecida como Rússia, montou uma base em Cuba, instalando mísseis nucleares soviéticos naquela ilha com a finalidade de coibir futuramente qualquer invasão americana em seu território. O impasse entre os dois países durou cerca de treze dias e desencadeou em Cuba um movimento revolucionário que derrubou o ditador cubano Fulgêncio Batista [1959], instalando no país um governo socialista liderado por Fidel Castro. (Hobsbawm, 2003, p. 169). Naquele momento, o mundo vivia então a polarização entre os blocos comunista e capitalista, liderados, respectivamente, por União Soviética (URSS) e Estados Unidos (EUA). Era a o período da Guerra Fria (Hobsbawm, 2003, p. 179).

Foram nessas condições de produção histórica que Stan Lee criou *Thor*, partindo da ideia de um herói que pudesse combater ataques comunistas. Tomando por base essa ideologia anticomunista, Stan Lee cria um personagem manco, fraco e que aparentemente não mostra causar qualquer tipo de perigo, condição física que facilita a sua entrada nas barreiras inimigas. Quando o médico, Donald Blake, se vê em perigo ele se transforma no poderoso *Thor*, o deus da mitologia nórdica, um herói tão forte que é temido pelos seus inimigos, pois sua força é incomparável e seu martelo destrói tudo que fica em seu caminho. Ao assumir a personalidade de *Thor*, Blake passa a agir e ter as mesmas emoções do deus nórdico. Torna-se forte, corajoso e impiedoso com seus inimigos (Marvel, 2025).

Na primeira edição da revista *Journey Into Mystery* (1962), na qual *Thor* é apresentado, essas características ficaram claras para o leitor. Quando sai a segunda edição, intitulada “O poderoso *Thor* VS o Executor” (1962, edição 84), Dr. Blake retorna à cidade de Nova Iorque onde volta a levar sua vida sossegada. Ele é convidado, então, a ir para a San Diablo para cuidar de pessoas doentes e, sem hesitar, sua fiel enfermeira Jane Foster pede para acompanhá-lo. Ambos embarcam em um navio e vão juntos para essa aventura (Biblioteca Histórica Marvel, 2008, p. 6).

Figura 7: Capa da segunda edição do poderoso Thor⁴



Fonte: Fonte: Biblioteca Histórica Marvel, Poderoso Thor Vol 1 #84, 2008, p. 35. Acervo do autor

No meio do percurso, o navio é interceptado por aviões de guerra do líder comunista de San Diablo, o Executor. Este personagem não aceita ajuda dos Estados Unidos, porque ele prefere deixar sua população mais pobre morrer a ter que ajudá-la. Em sua visão, se a população estiver fraca não vai ter forças para lutar contra ele.

Na década de 1960, as histórias em quadrinhos sempre traziam uma crítica sobre o que estava acontecendo naquele período histórico. Por cerca

⁴ Esta edição mostra a aventura do Dr Donald Black, que vai em busca de ajudar pessoas que estão doentes, na cidade de San Diablo, mas para chegar neste local será um grande desafio ele terá que enfrentar o líder comunista deste país. Imagem extraída da HQ Biblioteca histórica Marvel: O Poderoso Thor, volume 1).

de trinta anos, as histórias em quadrinhos – na época conhecidas como gibis – sofreram censura. Esse acontecimento histórico ocorreu no ano de 1952 (Biblioteca Histórica Marvel, 2008, p. 7)

De acordo com Lainé e Olivier (2021, p. 89), naquele momento o psiquiatra alemão, Fredric Wertham, desenvolveu uma pesquisa afirmando que as HQs poderiam influenciar negativamente os jovens em sua sexualidade e no aumento da delinquência juvenil. Em seu livro *Seduction of the Innocent* (A Sedução do Inocente), lançado em 1954, o alemão menciona que as histórias podem influenciar os jovens, deturpando-os.

Wertham passa a combater as HQs afirmando que elas podem influenciar o jovem norte-americano a ser um delinquente. Este movimento se dá nos Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial, período no qual a delinquência juvenil americana aumenta. De acordo com o psicanalista as HQs têm uma forte influência no aumento da marginalidade, conforme se pode verificar na citação a seguir:

A HQ foi acusada de representar para os jovens uma perda de tempo e de atenção, de desenvolver a preguiça mental, de não ter nenhuma sutileza, de tornar as coisas demasiadamente fáceis, de falta de estilo e de moral, de humorismo imbecil ou de reduzir as maravilhas da linguagem a grosseiros monossílabos. Com o aumento da delinquência juvenil após a Segunda Grande Guerra, esses ataques se tornaram mais violentos e as acusações de psicólogos e pedagogos culminaram com a publicação da obra do psiquiatra Wertham (1954), *The Seduction of the Innocent* (A Sedução dos Inocentes). (Anselmo, 1975, p. 58).

Nessa época, os gibis passam a ter um selo criado pelo governo americano para censurar as histórias em quadrinhos e só podem ser publicados e entrar em circulação caso sejam atestados pelo censor. O selo autorizava a circulação das HQs e permitia sua circulação, sem que fossem retiradas das bancas, simbolizando um atestado de autorização do governo para livre comercialização das revistas (Omelete.com.br, 2025).

Figura 8: Selo que acompanhava as HQs para livre circulação



Fonte: Guerra dos Gibis, 2023, p. 328. Acervo do autor

Na ocasião, a Inglaterra passa a proibir parcialmente a circulação de HQs norte-americanas, permitindo a circulação das revistas apenas com o selo mostrado na figura 8. Mas, na década de 1960, quando Stan Lee se cansa dessa censura, volta a escrever suas histórias. Nessa época, Lee é convidado pelo governo americano a escrever sobre o Homem Aranha. O governo lhe pede que o personagem possa combater o tráfico de drogas e a criminalidade das grandes cidades, de modo a influenciar os jovens americanos a práticas não criminosas. A revista foi publicada no ano de 1971, na produção *Amazing Spider Man* 96-98 (Marvel, 2025).

Após a censura agenciada mediante os selos de autorização, as histórias do *Thor* circularam de 1962 até 1969. O personagem passou a assumir dupla personalidade, pois foi preciso criar um estereótipo americano para que as histórias pudessem ser publicadas. Por isso, *Thor* assume nesse período uma subjetividade patriótica. Há uma motivação histórica para enunciar o personagem dessa maneira, uma vez que era necessário produzir um herói que defendesse seu país do comunismo, em consonância com o momento histórico de tensões produzidas pela Guerra Fria com a União Soviética, que afetavam a vida do povo americano. Ao mesmo tempo, o personagem deveria reunir algumas características como ser forte, musculoso e galã, de modo a ser esteticamente aceitável aos padrões sociais vigentes. A subjetividade de *Thor* foi construída, portanto, motivada pela imagem do bom sujeito, patriota e norte-americano.

Essa imagem pode ser observada na segunda edição da revista, na qual o deus nórdico está indo para San Diabolo, no corpo do *Dr. Blake*,

para supostamente ajudar pessoas enfermas. O país para o qual está indo, entretanto, está sob forte ameaça comunista. No meio da viagem, *Dr. Blake* se vê obrigado a se transformar em *Thor*, pois o navio em que ele viaja começa a receber ataques, e ao ver seus amigos em perigo, ele resolve se transformar no poderoso deus nórdico.

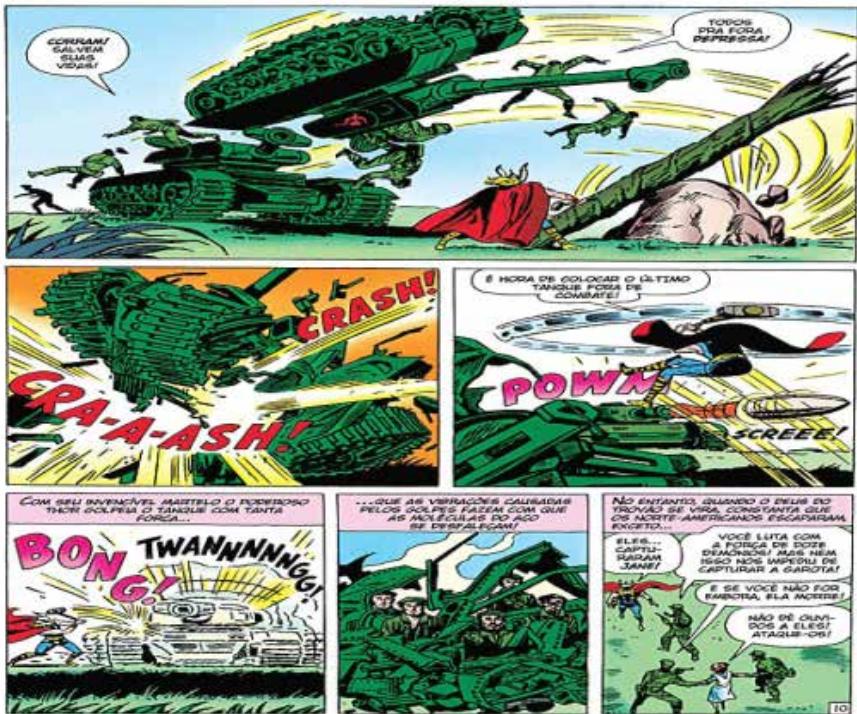
Esse episódio mostra a imagem projetada desse sujeito como um herói da pátria em oposição aos discursos ligados ao comunismo. O surgimento desse sujeito heroico é motivado, portanto, pelo embate já conhecido entre EUA e URSS, no contexto da Guerra Fria. Nesse cenário, a subjetividade de *Thor* é configurada de acordo com os padrões americanos, o que o torna um sujeito com características de herói que combate o comunismo.

Figura 9: Dr. Blake se transforma em *Thor* para salvar a tripulação.



As aventuras do Deus do trovão “Thor” são repletas de emoções, tanto na vida do sujeito projetado na imagem de *Dr. Donald Blake*, quanto na pele do *Thor*. Este personagem, cuja imagem é projetada a partir de dupla representação (do deus forte e do médico frágil) é aclamado pela indústria de quadrinhos dos EUA, pois se configura como um sujeito que assume os padrões norte-americanos. Quando está no corpo do médico o personagem assume uma postura de homem dedicado, correto, civilizado, que busca justiça para aqueles que são mais fracos. Quando é descrito na figura do *Thor*, o autor o caracteriza como um verdadeiro herói, disposto a salvar seu país não importa qual seja o cenário.

Figura 10: Revista Journey Into Mystery #84



Fonte: Biblioteca Histórica Marvel, Poderoso Thor Vol 1 #84, 2008, p. 31. Acervo do autor

Nas histórias de Stan Lee fica claro para o leitor quem será *Thor* nas HQs. Não se trata mais do deus da mitologia nórdica e sim de um sujeito heroico. As aventuras do deus do trovão eram elaboradas com a finalidade

de combater vilões que representavam, na história, terroristas, soviéticos e comunistas que desejassem fazer algum mal para os Estados Unidos.

Na seção que se segue trataremos da questão da ideologia presente na sociedade americana, na época da Guerra Fria.

1.3 A ideologia americana nos anos 1960 do século XX

Conforme discorreremos na seção 1.2, a década de 1960, nos Estados Unidos, foi marcada pela Guerra Fria entre a URSS e os EUA, impasse geopolítico que durou mais de 40 anos.

Souza e Muniz (2020, p. 120) relatam que nesse mesmo período os quadrinhos viviam sua era de prata. Grandes artistas começavam a despontar no cenário das histórias em quadrinhos, conhecidas como nona arte. Neste mesmo período, vivia-se a era da Revolução Industrial e, simultaneamente, haviam as questões raciais e os conflitos fomentados pela ideologia racista. A transformação sofrida com o advento da Revolução Industrial pode ser apreendida a seguir:

A revolução industrial é uma referência e um exemplo de transformação histórica rápida e radical. As origens próximas e estruturais da moderna sociedade de consumo estão lá localizadas e não resta dúvida que as importantes mudanças que se processaram no curso da História, no esqueleto e na carne do corpo social são amplamente conhecidas. Assim, a visão do quadro geral teórico de uma estrutura econômica e social será simplesmente assumida e não discutida. (Moya, 1977, p.103).

Do mesmo modo como a indústria evoluiu, os quadrinhos também sofreram modificações no sentido de que as histórias acompanharam as transformações socioculturais do mundo. Quando o leitor mergulha nas histórias em quadrinhos, seja ela de heróis ou de produções históricas, elas retratam um fato que marcou uma determinada época. Podemos observar este contexto nas tirinhas de jornais, em que o cartunista retrata coisas do cotidiano de uma maneira mais suave.

A partir da abolição aos escravos nos EUA e, após o fim da Guerra Civil, em 1865, houve o período de integração política da população negra americana. Até o ano de 1867 foram criados projetos para reparação aos danos causados à população negra, devido ao escravismo.

De acordo com Neves (2021), no ano de 1960 fora fundado o movimento *Panteras Negras*, grupo político criado com o objetivo de lutar

pelos direitos dos negros nos Estados Unidos, na perspectiva de garantir os direitos civis dessa população. O grupo permaneceu ativo até o ano de 1982 quando foi dissolvido. O autor menciona que o partido político *Panteras Negras* foi fundado, oficialmente, em 1966, por dois universitários negros chamados Huey Newton e Bobby Seale. Ambos moravam em Oakland, na Califórnia, e criaram essa organização como forma de combater a violência policial. Isso aconteceu porque, com o aumento dos protestos a favor da liberdade civil da população negra, a violência policial intensificou-se, uma vez que muitos brancos, movidos pelo racismo, reagem com brutalidade contra os protestos.

Nesse período conturbado o sujeito negro sofria grande opressão da polícia de Oakland, de modo que muitos foram mortos com crueldade. De certa forma, o movimento dos *Panteras Negras* veio para combater a situação de abuso, uma vez que os membros do movimento andavam armados e acompanhavam a rotina da polícia na comunidade, fiscalizando o serviço público para terem certeza de que os negros não seriam mortos (Neves, 2021).

A década de 60, nos EUA, é marcada por lutas sociais. Nesse período, a informação se dá pela TV, pelo rádio e pelos quadrinhos. Em virtude de as HQs apresentarem uma conotação infantil, muitos autores começam a fazer críticas ao governo por meio dos quadrinhos. Embora nem todos os quadrinhos abordem alguma questão social da época, quando o personagem *Thor* surge suas primeiras histórias retratam as condições de produção da Guerra Fria, nas quais ele lutava contra comunistas.

Nesse período surge o Quarteto Fantástico, *Thor*, Hulk, e os X-Men. Todos esses personagens caracterizavam-se por trazerem temáticas do cotidiano em suas histórias, evidenciando o que estava acontecendo na época. Nesta perspectiva, destaco os X-Men, grupo de heróis mutantes caracterizadas como pessoas comuns que, ao sofrerem mutação genética, adquirem poderes que os distinguem dos demais seres humanos.

Os X-Men foram criados por Stan Lee e Jack Kirby e tiveram suas primeiras HQs lançadas em setembro de 1963. Nesse período, os Estados Unidos estavam passando por um longo processo de luta pelos direitos civis, principalmente dos negros. Stan Lee utilizou as lutas sociais como alegoria para a criação da história dos mutantes (Marvel, 2025).

3.3 A questão da ideologia

Sobre a questão da ideologia, ela “[...] representa a relação imaginária dos indivíduos com suas condições reais de existência” (Althusser, 1974, p. 77), ou seja, como o indivíduo se imagina e imagina o mundo, por meio de seus valores, crenças e verdades. A esfera ideológica atua como uma lente pela

qual o indivíduo enxerga a si e ao mundo e se relaciona com o outro.

Nesse sentido, os gestos interpretativos remetem à ideologia a qual o indivíduo está sujeito. Assim, o mesmo fato pode ser entendido e absorvido de formas diferentes, dadas as distintas condições históricas de produção e as diversas FD nas quais os sujeitos se inscrevem. Deste modo, as múltiplas possibilidades de interpretação ocorrem devido às formações ideológicas (FI) intrincadas às FD. Para Orlandi, “Este é o trabalho da ideologia: produzir evidências, colocando o homem na relação imaginária com suas condições reais de existência” (Orlandi, 2015, p. 46).

Conceituar ideologia é uma tarefa difícil porque, para a AD, não se trata de um conjunto de ideias de um grupo. A esse respeito Pêcheux (1997, p. 129) destaca a “dupla face de um erro central, que consiste, de um lado, em considerar as ideologias como ideias e não como forças materiais e, de outro lado, em conceber que elas têm origem nos sujeitos, quando na verdade elas ‘constituem os indivíduos em sujeitos’”.

Segundo Orlandi (2015, p. 45), o fato de que “Não há sentido sem interpretação” atesta a presença da ideologia. Assim, diante de qualquer objeto simbólico, o sujeito é levado a interpretar e, ao mesmo tempo em que interpreta, pode negar o que foi concebido em primeira instância no enunciado colocando a interpretação no grau zero. Nesse apagamento de interpretação, há a transposição de formas materiais em outras formas, construindo-se transparências – como se a linguagem e a história não tivessem sua espessura e opacidade – para serem interpretadas por determinações históricas que se apresentam como imutáveis e naturalizadas.

Dessa forma, nem a linguagem, nem outros sentidos, e nem os sujeitos são transparentes, pois apresentam materialidade e se constituem em processos em que a língua, a história e a ideologia concorrem conjuntamente. Pêcheux (1997, *apud* Orlandi, 2015, p. 45), entende que a língua também não é transparente e nem o mundo diretamente apreensível quando se trata da significação, pois a vivência dos sujeitos é adquirida no âmbito ideológico de uma FD. A ideologia é a condição para a constituição do sujeito e dos sentidos e é por ela que o sujeito produz o dizer, já que a função da ideologia é produzir evidências colocando o homem na relação imaginária com suas condições materiais de existência.

Orlandi (2015, p. 88) afirma que a característica comum da ideologia é dissimular sua existência no interior de seu próprio funcionamento, produzindo um tecido de evidências subjetivas as quais constituem o sujeito. A autora também menciona que as palavras recebem seus sentidos nas FD em suas relações, sendo estes o efeito da determinação do interdiscurso, da

memória.

A ideologia aparece, na AD, como efeito da relação necessária do sujeito com a língua e com a história e, para que haja sentido, intervém com seu modo de funcionamento imaginário. Assim, “A ideologia interpela o indivíduo em sujeito e este submete-se à língua significando e significando-se pelo simbólico na história” (Orlandi, 2015, p. 100).

No que se refere ao *corpus* deste estudo, conforme mencionamos na seção 1.3, do capítulo I, atestamos a presença da ideologia americana, marcada pelo senso de progresso e pela solidificação do patriotismo. Muitos dos personagens em quadrinhos tiveram seus surgimentos alocados ao crescimento econômico e social que imperou nos Estados Unidos e que foi alavancado pelas expectativas criadas em torno da ideologia baseada no êxito do indivíduo. Personagens como *Thor*, Hulk e Homem-Aranha tornaram-se símbolos dos ideais norte-americanos. Os heróis das HQ’s apresentavam em sua construção elementos simbólicos que permitiam a promoção do furor presente na ascensão econômica do país. Com isso, apresentam-se projetados segundo um viés voltado para a efetivação do “sonho americano”, abarcado pelo patriotismo dirigido ao imaginário coletivo dos indivíduos para a construção de um ideal de nação (Moreira; Aguiar, 2015, p. 7-9).

Considerações Finais

A análise empreendida neste artigo permitiu compreender que o personagem Thor, nas histórias em quadrinhos da Marvel Comics, é resultado de um processo discursivo complexo, em que mito, ideologia e história se articulam para constituir sentidos específicos em determinado contexto de produção. A partir dos fundamentos da Análise do Discurso de orientação francesa, foi possível observar que o sujeito Thor se configura como efeito das formações discursivas dominantes da sociedade norte-americana dos anos 1960, refletindo os valores, crenças e imaginários próprios do período da Guerra Fria.

A apropriação do mito nórdico pela indústria cultural estadunidense não se deu de forma neutra ou desinteressada; ao contrário, visou à construção de um herói que incorporasse atributos do “bom sujeito americano”, como coragem, patriotismo, racionalidade e senso de justiça. Nesse sentido, o discurso presente nas HQs de Thor atua como um instrumento de legitimação ideológica, promovendo uma visão de mundo alinhada à lógica capitalista e às narrativas de superioridade ocidental. O herói que outrora pertencia ao panteão escandinavo foi ressignificado pela linguagem dos quadrinhos, transformando-se em símbolo da força, da moral e da defesa dos ideais norte-

americanos.

O estudo evidenciou também que o funcionamento discursivo das HQs é sustentado pela relação entre ideologia e linguagem, elementos que determinam a constituição dos sujeitos e a produção dos sentidos. Assim, as histórias de Thor não apenas entretêm, mas participam ativamente da construção de subjetividades, contribuindo para a naturalização de discursos hegemônicos. A figura do herói, nesse contexto, cumpre a função simbólica de reafirmar o imaginário coletivo de poder, progresso e identidade nacional.

Conclui-se, portanto, que o sujeito Thor representa uma forma de inscrição ideológica que ultrapassa os limites do campo artístico, operando como dispositivo discursivo de mediação entre o mito e a realidade social. Sua narrativa, produzida em meio às tensões políticas da Guerra Fria, expressa o modo como a cultura de massa reelabora elementos mitológicos e históricos para produzir sentidos que reforçam a dominação simbólica e a coesão social. Desse modo, o herói dos quadrinhos torna-se também o herói da ideologia: um sujeito atravessado pelas contradições de seu tempo e portador de um discurso que traduz, em linguagem visual e narrativa, as forças históricas e políticas que o originaram.

Por fim, ressalta-se que o presente estudo contribui para o reconhecimento das HQs como objeto legítimo de investigação acadêmica, permitindo que se ampliem os debates sobre a relação entre discurso, ideologia e cultura de massa. Investigações futuras poderão aprofundar a análise comparativa entre diferentes personagens e contextos históricos, de modo a evidenciar como as narrativas gráficas seguem desempenhando papel central na construção simbólica da contemporaneidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTHUSSER, Louis. **Ideologia e aparelhos ideológicos de Estado**. 3. ed. Lisboa, Portugal: Presença, 1974.

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

BIBLIOTECA HISTÓRICA MARVEL: **O Poderoso Thor/Volume I**. Panini Comics, 2008.

CRONOLOGIA, Completa da Marvel. **A relação mais completa da internet brasileira das publicações de quadrinhos**. Disponível em: <<http://>

indicemarvel.blogspot.com/search/label/1961>. Acesso em 09 de outubro de 2025.

JUNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis – A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos 1933 a 1964**: Edição revista ampliada / Gonçalo Junior. São Paulo: Conrad Editora, 2023.

HOBSBAWM, Eric. **Era dos Extremos: O Breve século XX (1914 – 1991)**. São Paulo, SP. Companhia das Letras. 2003

LAINÉ, JEAN-MARC. **Fredric, William e a amazona: perseguição e censura aos quadrinhos**. Jean-Marc Lainé, Thierry Oliver; tradução por Rafael Meire. – São Paulo. Pipoca e Nanquim, 2021.

MOREIRA, Gustavo Luiz; AGUIAR, José Otávio. História In Quadrinhos: Os Comics Da Marvel Como Fonte Para Se Pensar A Vida Política Dos EUA No Século XXI. *Igualitária*. Belo Horizonte, MG, 2015.

MOYA, Álvaro de. **Shazam**. 3. ed. Álvaro de Moya. São Paulo, SP. Editora Perspectiva. 1977.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. 12. ed. Pontes Editores, Campinas, SP. 2015.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. Editora UNICAMP, Campinas (SP): 1997.

PÊCHEUX, Michel; FUCHS, Catherine. A propósito da análise automática do discurso : atualização e perspectivas (1975). In.: GADET, Françoise e HAK, Tony. (Orgs.) **Por uma análise automática do discurso: uma introdução à obra de Michel Pêcheux**. Trad. Bethania S. Mariani et al. 4. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2010b, p. 159-249.

SANTOS, Janaina de Jesus. **Produções discursivas no horror: Materialidade fílmica e memória na trilogia de Zé do Caixão**. São Paulo: UNESP, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/123253>>. Acesso em 01 de junho de 2020.

REFERÊNCIAS DIGITAIS:

A HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: a Era de Bronze. Quadrinheiros, 2015. Disponível em: <https://quadrinheiros.com/2015/10/13/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-a-era-de-bronze/> Acesso em: 09 de out. 2025

O DIA EM QUE A MARVEL DECLAROU FALENCIA. Legião dos heróis, 2021. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2021/marvel-falida-venda-direitos.html>. Acesso em: 09 de out. 2025

QUADRINHOS E 2ª GUERRA MUNDIAL - CAPITÃO AMÉRICA E OS ROTEIRISTAS JUDEUS. UOL, s/a. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/disciplinas/historia/quadrinhos-e-2-guerra-mundial-capitao-americana-e-os-roteristas-judeus.html>. Acesso em: 09 de out. 2025

WIKIMEDIA COMMONS. *Thor Weird Comics*. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thor_Weird_Comics.jpg. Acesso em: 10 out. 2025.