

# A EVOLUÇÃO DO MITO DO HERÓI DOS QUADRINHOS

por  
Leonardo Martinelli de Campos Mattos  
Rafael Cardoso Sampaio  
(Alunos do Curso de Comunicação Social)

Monografia apresentada à banca  
examinadora na disciplina  
Projetos Experimentais II.  
Orientador Acadêmico: Prof. Dr.  
José Luiz Ribeiro.  
Co-orientador Acadêmico:  
Prof. Álvaro Americano

MATTOS, Leonardo Martinelli de Campos e SAMPAIO, Rafael Cardoso. *A evolução do mito do herói dos quadrinhos*. Juiz de Fora: UFJF; FACOM, 1º. sem. 2004. 234 fl. Mimeo. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social.

#### BANCA EXAMINADORA

---

Professor Fernando Fiorese  
Relator

---

Professor José Luiz Ribeiro  
Orientador

---

Professor Álvaro Americano  
Co-orientador

---

Professora Márcia Falabella  
Professora Convidada

Projeto examinado:

Em:

Conceito:

Dedicamos esta obra respeitosamente à memória de Joe Shuster e Jerry Siegel, os criadores do Superman, por terem nos ensinado que o homem podia voar.

Leonardo Martinelli de Campos Mattos

A Waltencyr Mattos, meu pai, que nem precisa dizer Shazam para se transformar em um super-herói, à minha mãe e a todos os meus familiares e amigos. A Gustavo Goulart, Marcelo Miranda e Raphael Salimena cujo inestimável auxílio possibilitou este trabalho. Aos mestres Álvaro Americano, José Luiz Ribeiro, Marise Mendes e Márcia Falabella por terem acreditado neste projeto.

Rafael Cardoso Sampaio

Ao meu pai, por heroicamente ter me criado;  
À minha mãe, por ser melhor que qualquer heroína;  
À minha irmã, por me mostrar a coragem do vencedor;  
À Chantal, por todo apoio e principalmente por entender;  
Ao professor José Luís, por ter aceitado voar nesta viagem;  
Ao professor Álvaro Americano, pela Sabedoria de Salomão;  
À professora Marise Mendes, pelo apoio desde o início;  
À professora Márcia Falabella, pela ajuda inestimável;  
À Facom, pelo saber adquirido;  
Ao Superman, por existir.

## SINOPSE

Estudo da trajetória da figura do herói das histórias em quadrinhos, através de determinados personagens-chave, levando-se em conta sua inserção no contexto histórico, objetivando o reflexo desta mídia como documento social.

## SUMÁRIO

### **1 INTRODUÇÃO**

### **2 “PARA O ALTO E AVANTE!”**

2.1 O HERÓI PERFEITO

2.2 “É UM PÁSSARO? É UM AVIÃO? NÃO... É O SUPERMAN!”

2.3 “SHAZAM!”

### **3 “GRANDES PODERES TRAZEM GRANDES RESPONSABILIDADES.”**

3.1 O HERÓI HUMANIZADO

3.2 O AMIGO DA VIZINHANÇA

3.3 “VOCÊ TEME AQUILO QUE DESCONHECE.”

### **4 “EU SOU O MELHOR NAQUILO QUE FAÇO... MAS O QUE FAÇO NÃO É NADA BONITO”.**

4.1 O ANTI-HERÓI

4.2 “ELES RIEM DA LEI, MAS NÃO RIEM DE MIM.”

4.3 “VAI ENCARAR, XARÁ?”

### **5 CONCLUSÃO**

### **6 REFERÊNCIAS**

## 1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos são fruto de uma sociedade arrasada pelo crack da bolsa de Nova York de 1929, que busca se reconstituir a duras passos. Os quadrinhos estabelecem ícones e símbolos, que ao se recontarem, estabelecem arquétipos facilmente reconhecíveis. Transmutando em significantes, as narrativas de mitos que se adaptam à sociedade midiocrática.

Tal gênero é oriundo das tiras dos jornais e era essencialmente cômico, fato que gera a designação *comics*, e direcionado a toda a família, visto que havia todo tipo de histórias. Esta nova mídia procura estabilidade para se manter, mas precisa definir o seu público ou nicho ideal. Desta forma, gradativamente os temas das tramas passam a enfocar ação e aventura, assim como seus heróis. Há grande exemplificação dos feitos heróicos ostentando a criação imaginária de homens comuns que se tornam heróis pela narrativa, na qual "O extraordinário, o maravilhoso é narrado com a máxima precisão, mas o contexto psicológico do acontecimento não é impingido ao leitor" (BENJAMIM, 1985, p. 61).

O público alvo dos quadrinhos passa a ser o jovem e assim nasce uma ideologia que se tornará elemento de propaganda. As histórias mostram toda a "jornada mística do herói", como definida por Joseph Campbell, na qual ele vive em paz em seu habitat natural, é arrancado deste local por forças externas perturbadoras, inicia uma jornada de ação e conhecimento, passa por grandes provações, até que retorna ao seu habitat, já restituído à situação original, mas agora cheio de tesouros, o que não lhe permite viver de seu antigo modo.

Este herói primordial buscava preencher os anseios do jovem, anseios estes descritos por Aristóteles em sua retórica. O leitor americano convivia diariamente com a pobreza e a fome e precisava suportar as duras imposições do *New Deal*, que visavam restabelecer a sociedade, e necessitava de uma válvula de escape, precisava de algo que pudesse lhe fornecer modos para exercer sua imaginação e sua infantilidade. A jornada mística destes primeiros heróis dos *comics* era permeada de moral e aprendizagem, necessárias para que o leitor tivesse uma esperança no futuro e não perdesse a estabilidade emocional frente aos desafios diários. Segundo Johan Huizinga o “tema central da poesia e da literatura é a luta – isto é, a tarefa que o herói precisa cumprir, as provações por que ele tem de passar, os obstáculos que ele precisa transpor (...)” (HUIZINGA, 1971, p. 148) e a ação vista nas histórias dos primeiros heróis dos quadrinhos buscava tanto atrair a atenção dos fãs, quanto levá-lo a situações maravilhosas, que ele nunca viveria normalmente, servindo como a base do escapismo de uma realidade, que não lhe permitia sonhar. Contudo, os próprios personagens ainda não eram fantásticos o suficiente, mas, aos poucos este panorama vai se alterando.

Inicialmente, temos o Tarzan, de Hal Foster, um jovem perdido nas selvas africanas e criado por macacos. Suas habilidades atléticas acabam sendo notáveis. O Popeye, de Elzie Crisler Segar, aumenta o imaginário das crianças, já que seu espinafre lhe confere força sobre-humana, uma espécie de prenúncio dos super poderes.



Mesmo com valor de venda de centavos, os quadrinhos começam a constituir uma indústria própria estabelecida nos sonhos dos jovens americanos. Desta forma, cria-se uma tribo dos leitores assim como designado por Michel Maffesoli. Tal grupo, passa a consumir grande quantidade de revistas, retirando dos quadrinhos qualquer status aurático de obra de arte, usando o conceito de aura de Walter Benjamin, mas por outro lado permite o fácil acesso desta mídia, que passa a ser parte da cultura de massa. As editoras buscavam mais heróis para suas revistas, a produção ainda era menor que a demanda. Não havia mais material inédito. Em virtude disso, o Superman, criado pelos adolescentes Jerry Siegel e Joe Shuster, é publicado, mudando totalmente a trajetória dos *comics books*.

Resultado da fantasia e dos sonhos de dois garotos, o personagem encarnava todas as características dos heróis que o antecederam e as elevava a um outro nível, pois ele era detentor de super poderes, fato que o tornava o primeiro super-herói das histórias em quadrinhos. Aqui, o jovem finalizava sua busca. Estes novos heróis representavam fielmente toda a necessidade da sociedade americana, que naquele momento desejava viver no mundo da fantasia. Tal arquétipo quebrava todos os limites conhecidos e trazia o fantástico para o alcance das mãos dos leitores, de modo semelhante à definição de conto fantástico por Roger Caillois:

conto de um ser revoltado, orgulhoso de sua própria força e aliando-se contra forças superiores (feiticeiro). Chamanismo, o poder do indivíduo em luta contra a ordem natural da realidade. O mágico provém da necessidade primitiva do eu de se separar da realidade inatingível e de adquirir o poder com a ajuda da magia. A magia está ligada à inteligência e a vontade de poder. É uma tentativa de extensão do campo da consciência para nela integrar o mundo suprasensível (CAILLOIS, R. 1972, p. 45).

O sucesso do Superman foi imediato, o que acabou inspirando toda uma geração de super-heróis, que nesta fase inicial são seres perfeitos, quase divinos, distanciados dos meros mortais. São entidades que não realizam reflexões de suas vidas e atitudes, porque sabem que fazem tudo em nome de um bem maior. Eles são símbolos da justiça, da verdade e da honra. Representam tudo o que um jovem gostaria de ser, quando adulto. Os super-heróis se agrupam em uma mitologia moderna, totalmente baseados nos mitos clássicos. Tamanha era a representação simbólica dos personagens, que eles foram fundamentais na guerra ideológica contra os regimes totalitários europeus.

Entretanto, os super seres que habitam os quadrinhos da atualidade são muito diferentes daqueles criados na década de 30 e 40, a ponto de, em muitos casos, não poderem ser classificados como heróis. Os atuais “defensores” da justiça e da verdade, não precisam ser totalmente bons, ostentando um caráter, no mínimo, ambíguo. Hoje, impera uma cultura cinzenta, na qual o herói apresenta tanto características da luz, quanto das trevas. Assim, a maioria dos personagens atualmente rende-se impotentes ao mercado e às suas demandas. Mesmo os ícones como Superman, Batman e Mulher-Maravilha perdem progressivamente suas essências ao se adaptarem cada vez à demanda dos atuais leitores, que privilegiam personagens mais violentos e ousados.

Este trabalho visa estudar a jornada do super-herói dos quadrinhos, partindo da sua criação em 1938 com o homem de aço até chegar a atualidade para tentar entender o que levou a esta corrupção da figura do herói. Este estudo levará em conta o contexto histórico no qual estes personagens estão inseridos,

ressaltando a importância das histórias em quadrinhos como um reflexo da sociedade e sua função como documento de diversas épocas.

Outras obras de referência analisam os períodos dos *comics* através do número de heróis criados ou baseados nas vendas de revistas, entretanto propomos uma análise da figura do herói que irá se basear nas características físicas e psicológicas dos personagens presentes em cada momento histórico. Deste modo, cria-se uma classificação, que busca separar as diferentes eras de um modo mais próximo ao leitor, que certamente as reconhecerá de forma inerente.

A primeira era, nomeada como a fase do Herói Perfeito, mostrará os primeiros passos dos quadrinhos e dos super-heróis a partir da década de 30 até o final da década de 50. Aqui os protagonistas serão indivíduos onipotentes, verdadeiros deuses vivendo entre os mortais e protegendo-lhes das forças malignas. Ao estudar esta etapa, observamos as criações dos primeiros personagens e principalmente sua inspiração na mitologia clássica, reforçando o status dos primeiros heróis como mitos recriados para a modernidade. Já nesta primeira fase, inicia-se o estudo referente ao quanto as questões mercadológicas influíam nas concepções dos primeiros super-heróis a fim de comparar-se tais influências com aquelas sofridas pelos atuais personagens das histórias quadrinhos.

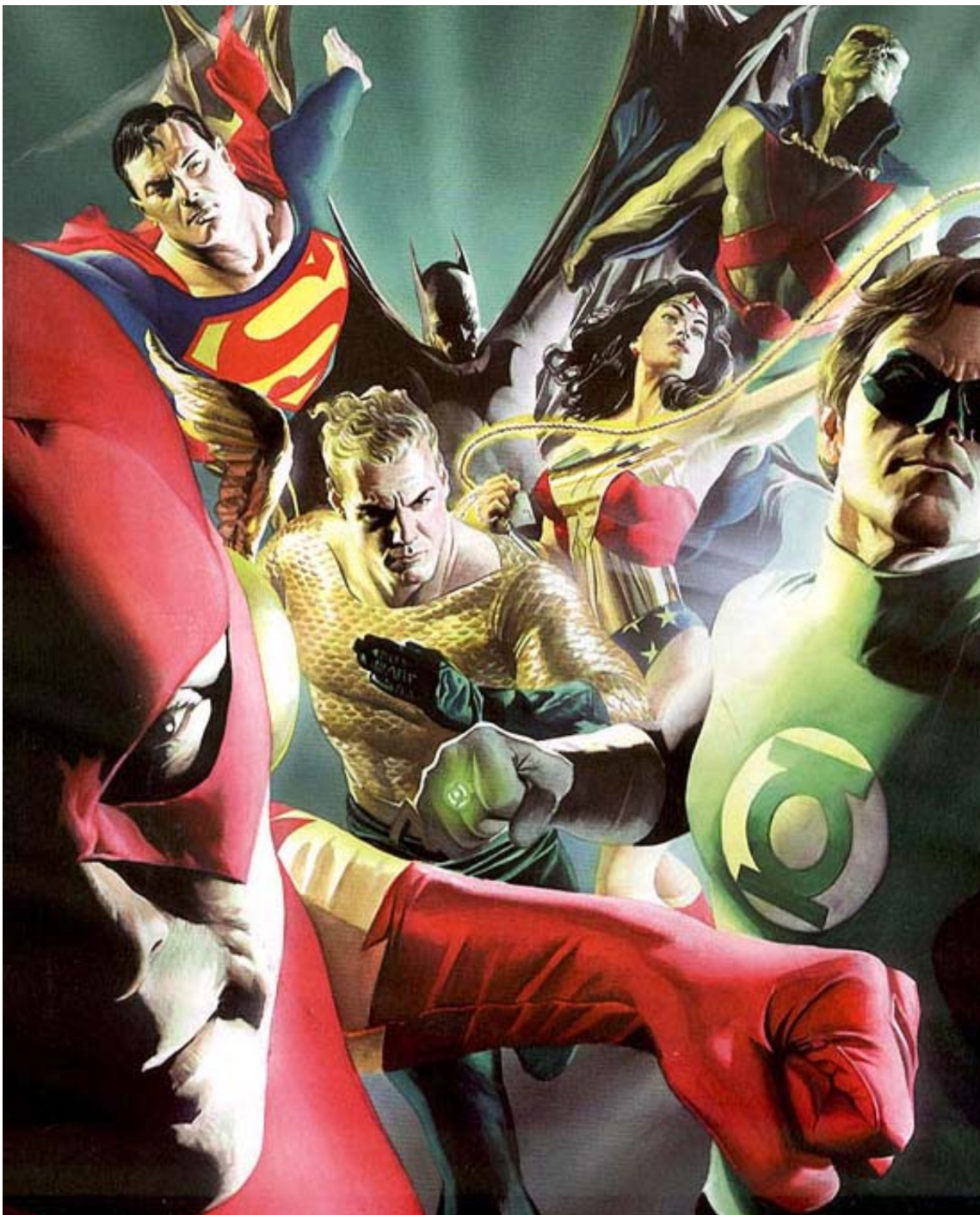
A segunda era, compreendida entre a década de 60 e 70, tratará do Herói Humanizado. O jovem continua com seus anseios, mas eles tomaram uma nova dimensão, que é seguida pelos heróis. Neste período, a identificação entre personagem e leitores cresce, o que leva os protagonistas dos títulos a se

tornarem mais humanizados, abordando temáticas com as quais os fãs possam se identificar. Nesta etapa, os super-heróis descem dos céus e se aproximam do mundo real, embora ainda reflitam os maiores anseios e sonhos de seus leitores.

A terceira fase, presente entre a década de 70 e meados dos anos 90, apresenta um herói que se confunde com os próprios vilões que combate diariamente. A era do Anti-herói é dominada por protagonistas de caráter questionável, que fazem da violência seu maior discurso. Assim, a rebeldia e a agressividade passam a ser valorizados neste período. Seus representantes não apenas não tem qualquer restrição a matar, como o fazem inadvertidamente. Contando com tramas mais sérias e violentas, esta era, definitivamente, deixa para trás grande parte da inocência dos quadrinhos.

Ao final desta análise, teremos um padrão para uma comparação entre a sociedade vigente na criação dos primeiros super-heróis e a atual. Tal fato busca realizar um paralelo entre os jovens que liam quadrinhos nas duas primeiras eras e o atual leitor, que vive em tribos muito menores e mais restritas, que as originais. Ao realizar tais comparações, desejamos saber se a modificação da sociedade ao longo de seis décadas foi o único fator a alterar os quadrinhos e seus heróis, de maneira tão brusca, ou se existem outros agentes também determinantes para esta transformação.





**“No dia mais claro,  
na noite mais densa,  
o mal sucumbirá a  
minha presença.”**

**Lanterna Verde**

## 2. “PARA O ALTO E AVANTE”

Forjados no final da década de 30, em uma sociedade americana fragilizada devido ao *crack* da Bolsa de Nova York em 1929, os super-heróis das histórias em quadrinhos surgiram com o intuito de oferecer ao jovem leitor uma opção para fugir da dura realidade em que a América se encontrava.

Os meios de comunicação no século XX passaram a criar símbolos, através de personagens, seja nos quadrinhos ou no cinema, que atuam como um veículo reparador das fisuras que acometiam os Estados Unidos nos anos 30. A América se reconstruía baseada naquele que sempre foi seu melhor produto de exportação, os sonhos.

Nascia assim, o arquétipo do herói perfeito, um ser de habilidades quase divinas, que além de deter extraordinários poderes é possuidor de um caráter incorruptível. Sempre defendendo a verdade e a justiça do *American Way of Life*, tal figura também atuava como um feroz veículo de propaganda ideológica, principalmente nos períodos de guerra, quando tais personagens mudavam o rumo dos conflitos com seus dons.

Nesta era, temos como ícone máximo a figura do Superman, tido como o primeiro super-herói dos quadrinhos. A saga do alienígena que a adota a Terra como lar e passa a combater o mal como o homem de aço conquistou a todos e gerou vendas astronômicas. Tal fenômeno levou as demais editoras do ramo a investirem em personagens semelhantes como o Capitão Marvel, que durante anos rivalizou em vendagem com o último filho de Krypton.

## 2.1 O HERÓI PERFEITO

No decorrer dos anos 20, a indústria das histórias em quadrinhos se consolidava lentamente e buscava descobrir quem era realmente seu público alvo. Inicialmente, as revistas, oriundas das tiras dominicais de jornal, trabalhavam com temáticas essencialmente cômicas voltadas para toda a família, o que explica o termo *comics*. Porém, aos poucos, os títulos passaram a abordar novas temáticas, repletas de ação e aventura. Fato que fez surgir os primeiros heróis dos quadrinhos e ajudou a vinculá-los intimamente aos novos leitores americanos.

Ao optar pela juventude como público alvo, nasce uma ideologia que se tornará elemento de propaganda. O jovem cheio de anseios, como explica Aristóteles em sua retórica é facilmente suscetível a este novo gênero. "Os jovens, mercê do caráter, são propensos aos desejos e capazes de fazer o que desejam".

Ao término da década de 20, a sociedade americana vivia momentos difíceis. Em 1929, houve o *crack* da bolsa de Nova York e uma conseqüente crise financeira internacional que abalou toda a economia mundial. A fase liberal do capitalismo chegava ao fim e desemprego, inflação e pobreza eram realidades da nação americana. Mario Feijó conseguiu resumir a situação em poucas palavras:

A juventude queria e precisava acreditar em um futuro melhor, queria sonhar e voar para longe da crise econômica e da instabilidade social. Havia um desejo inconsciente de proteção. A garotada estava à procura de heróis (FEIJÓ. 1997, p. 25) .

Assim, o escritor americano Edgard Rice Burroughs iria ajudar a iniciar o gênero de ação nos quadrinhos ao adaptar Tarzan para a arte seqüencial, ao lado do desenhista Hal Foster, em 7 de Janeiro de 1929. A saga do herói, que já fazia



sucesso na literatura desde 1912, começa quando seus pais, membros da aristocracia inglesa, se perdem na costa oeste africana depois de um naufrágio. Porém, o casal não consegue sobreviver às condições inóspitas da selva e vem a falecer, deixando seu filho recém nascido entregue à própria sorte. A criança é então encontrada e adotada por uma macaca que havia acabado de perder sua cria. Com o passar dos anos, o jovem cresce entre os gorilas e se torna conhecido como Tarzan, o protetor de toda a floresta. O personagem era uma espécie de mistura bem sucedida entre o ideal do bom selvagem do filósofo iluminista Jean Jaques Rousseau, que afirma que o homem deve retornar à natureza para recuperar a bondade que a sociedade corrompeu, com a lenda da deusa Ártemis.

Um outro herói, também adaptado da literatura, iria ajudar a lapidar o gênero da aventura dentro dos quadrinhos. Por uma incrível coincidência, Buck Rogers também seria lançado exatamente no dia 7 de Janeiro do mesmo ano. O herói foi publicado pela primeira vez em tiras do jornal *Courier Press* e sua origem se encontra no conto *Armagedon 2419 AD*, escrito por Phil Nowlan e publicado na revista *Amazing Stories* em 1928. Na adaptação foram feitas algumas pequenas modificações, entre elas o nome do personagem, alterado para Buck Rogers, nome inspirado no popular cowboy do cinema, Buck Jones. A tira tornou-se rapidamente um sucesso, sendo, entre 1929 e 1967, traduzida para dezoito línguas e aparecendo em mais de 450 jornais. A equipe desta história tinha cinco escritores especialistas em ficção científica, incluindo um meteorologista, apenas para manter as histórias com uma verdadeira base científica. Nas tiras, Rogers era um piloto que, durante a Primeira Guerra Mundial, caiu em um estado de animação suspensa e só iria despertar quinhentos anos depois para se tornar o

defensor da terra e protagonista da primeira história de ficção científica dos quadrinhos.

Ainda em 29, e apenas três dias após a criação de Tarzan e Buck Rogers, outro grande herói surgiria no outro lado do mundo, mas especificadamente na Europa. Era o repórter e aventureiro adolescente, Tintim, criado pelo belga George Remi, mais conhecido como Hergé, que viria a inspirar muitos outros heróis como Indiana Jones e Lara Croft com suas constantes aventuras ao redor do Globo, ao lado de seu inseparável cachorro Milú.

Voltando aos Estados Unidos, ainda janeiro de 1929, Elzie Crisler Segar cria o marinheiro Popeye como coadjuvante da revista *The Trimble Theatre*, porém, o inegável carisma do personagem logo o alça à condição de protagonista. Brigão e rabugento, ele foi imortalizado por seu peculiar apetite por espinafre, verdura que o conferia força extraordinária para enfrentar seus inimigos. Tal característica rendeu excelentes frutos comerciais a Popeye, aumentando tanto as vendas de espinafre como as de seu título. Entre seus vilões, destacava-se o obeso Brutus, que constantemente assediava a amada do marinheiro, a magricela e estridente Olívia Palito. Apesar de briguento, Popeye também tinha várias características boas para inspirar seus leitores, como o fato de ser um bom amigo e humilde por natureza, qualidade caracterizada por sua clássica frase, “Eu sou o que sou e é tudo que sou”.

O detetive Dick Tracy de Chester Gould por sua vez marcaria seu nome na história como primeiro personagem de uma série de aventura a ser criado exclusivamente para os quadrinhos americanos em 1931. Com seu traço caricato e estilizado, Gould revoluciona a estética dos *comics* ao compor uma série que

unia elementos do cinema noir, com sua atmosfera de mistério, às cores vivas e brilhantes da Pop-Art difundida por artistas como Andy Warhol. Com seu clássico casaco amarelo, Tracy inicia uma verdadeira cruzada contra o crime e passa a enfrentar os mais bizarros e insólitos inimigos, característica que seria assimilada por quase todas as demais séries de super-heróis posteriores.

Flash Gordon criado por Alex Raymond em 1934 viria a ser o sucessor de Buck Rogers com grande sucesso na revista *King Comics*, revista que também abrigou os sucessos de Popeye. Refletindo diretamente a paranóia anti-nipônica, fruto da Segunda Guerra Mundial, Flash, um terráqueo que se aventurava por diversos planetas, tinha como inimigo mortal o maléfico tirano alienígena Ming, que ostentava claras feições orientais. Importante citar o fato de que as histórias futurísticas do personagem foram visionárias ao conceber inúmeros inventos científicos que posteriormente foram incorporados em nossa sociedade. Além disso, o design dos cruzadores estelares criados por Alex Raymond auxiliou, diversas vezes, os cientistas da Nasa a solucionar problemas de aerodinâmica em suas espaçonaves.

O escritor Lee Falk começaria a ter sucesso com a criação do mágico Mandrake em 1931 com a ajuda do desenhista Phil Davis, uma figura de terno e cartola que, inspirado no lendário Houdini, utiliza seus conhecimentos arcanos para combater o crime. Apesar do sucesso do mágico, apenas em 1936, Falk deu sua contribuição definitiva para as histórias em quadrinhos ao criar, ao lado do artista Ray Moore, o soturno Fantasma, o primeiro herói de uma revista a utilizar máscara e uniforme. O personagem na verdade era o legado de uma família que, depois de um ataque pirata, se fixou nas selvas africanas e, através das vestes do

“Espírito que Anda” passou a combater a pirataria e a proteger as florestas de todo o tipo de mal. Como o manto do Fantasma é transmitido de geração em geração, criou-se uma lenda entre as tribos africanas de que ele seria imortal e que já ultrapassasse os quatrocentos anos de idade.

Cada um destes heróis, à sua própria maneira, havia influenciado o surgimento dos super-heróis, que aparecem realmente em 1938 com a criação do Superman pelos jovens cartunistas Jerry Siegel e Joe Shuster. O homem de aço estreava na revista *Action Comics* número 1 na editora National, posteriormente conhecida como DC Comics.

O Superman introduzia de maneira definitiva vários conceitos muito enraizados nos super-heróis, como os super poderes e a identidade secreta. “Mais rápido que uma bala, mais forte que uma locomotiva e capaz de saltar sobre montanhas”, O homem de aço era tudo isso e muito mais. Ele ainda era o pacato repórter Clark Kent, em sua identidade secreta. Kent nem de longe lembrava o poderoso herói, mas como achava importante ter uma vida pessoal, não se importava em se fingir de desastrado para sua amada Lois Lane. O nome do alter ego do personagem foi inspirado pelo ator Clark Gable, que protagonizou filmes como *E o vento Levou...*, enquanto a repórter Lois Lane, que admirava o Superman, mas desprezava Clark, foi inspirada em um amor platônico de Siegel, da época escolar.

A verdade é que este amálgama entre o frágil humano e o invulnerável herói resultou numa venda de meio milhões de exemplares, um valor que era duas vezes superior ao dos outros títulos de mais sucesso. Não tardou para descobrirem que a figura do super-herói era a causa de tais vendagens. Desta

forma, junho de 1939 traria outro mito dos quadrinhos à tona. Assim surgiu o Batman de Bob Kane, que apareceu pela primeira vez na edição número 27 da revista *Detective Comics*.

Indiscutivelmente, o sombrio homem-morcego tem inúmeras semelhanças com o personagem principal do filme mudo expressionista *The Bat* dirigido por Roland West em 1926. A produção é protagonizada por um ousado ladrão que usa roupas pretas, máscara de morcego e possui um cinto de utilidades, no qual guarda inúmeros apetrechos, incluindo cordas com ganchos para alcançar os telhados de suas vítimas. O personagem ainda deixava bilhetes com símbolos do morcego nos locais dos crimes e usava uma lanterna que projetava este mesmo sinal.

É importante notar que Batman apresenta várias características do expressionismo alemão, como a iluminação tênue nas histórias, o contraste entre luz e escuridão, a deformação do ambiente, sendo que a figura do herói em si já é uma demonstração disso, ele é a representação das trevas, da agonia e dos medos dos vilões que aterrorizam Gotham City, a cidade natal do vigilante, que, com sua arquitetura gótica, também sofre notória influência do expressionismo.

A origem do personagem também foi uma das primeiras se valer do que hoje já é um clássico narrativo, a questão do trauma de infância. Tudo começa quando Thomas e Martha Wayne, patriarcas de uma das famílias mais ricas de Gotham City, foram ao cinema com seu filho, o jovem Bruce, assistir ao filme *A Máscara de Zorro*, em uma clara homenagem de Bob Kane a um dos personagens que inspiraram a criação do homem-morcego. Ao término da sessão, a família deixa o cinema e, por não conseguir um táxi nas movimentadas ruas de

Gotham, decide voltar para casa andando. Não dando ouvidos aos apelos de sua mulher, Thomas decide pegar um atalho pelo sombrio Beco do Crime, uma das regiões mais marginalizadas da cidade. A família então se depara com uma sinistra figura que os aborda com uma arma e que, diante da recusa do casal em lhe entregar seus pertences, avança sobre Martha na tentativa de lhe roubar o colar. Thomas então luta contra o ladrão que, extremamente nervoso e aflito, dispara contra os pais do jovem Wayne, matando-os na hora. Receoso com a possível chegada da polícia, e talvez devido a sua visível inexperiência, o ladrão foge deixando para trás um inconsolável e furioso Bruce. Nesse momento de extrema dor, o menino, que na época tinha apenas oito anos, faz um juramento que iria mudar sua vida por completo, ele nunca mais iria permitir que alguém sofresse o que ele sofreu, dedicando assim sua vida a erradicar o crime das ruas de Gotham. Assim, a vingança de Bruce em si não é maligna, mas busca satisfazer sua honra que foi manchada pela morte dos pais, que ele não conseguiu impedir, como explica Huizinga:

A vingança é a satisfação do sentido da honra, e a honra precisa ser satisfeita por mais perversa, criminosa ou mórbida que seja. Na iconografia grega, a Dikê (justiça) muitas vezes se confunde com a figura da Nêmesis (vingança), do mesmo modo com a Tikê (fortuna) (HUIZINGA, 1971, p. 107).

À medida que os anos foram se passando, o jovem órfão milionário foi se tornando uma pessoa melancólica e soturna, que expunha seus sentimentos apenas para seu leal mordomo Alfred Pennyworth, que se tornou o único referencial de família para o garoto. Depois de concluir seus estudos e passar a administrar as empresas de seu pai, Bruce decide dar início a sombria promessa que fez anos atrás. Sozinho, ele se lança em uma viagem ao redor do mundo.

Decidido a alcançar a perfeição física e mental, se vale de seus recursos financeiros para conhecer os melhores mestres em artes marciais do mundo e iniciar um rígido treinamento. Aos poucos, Wayne vai se tornando um profundo conhecedor das mais diversas técnicas de luta, desenvolvendo também um incomparável talento investigativo, que lhe renderia depois a fama de maior detetive do mundo.

Muitos anos depois, ao retornar a Gotham City, Bruce inicia sua cruzada contra o crime como um vigilante mascarado. Porém, depois de algumas missões de relativo sucesso, Wayne percebe que faltava alguma coisa em sua atuação como combatente do crime, pois os bandidos que o enfrentavam não o temiam. Percebendo que criminosos são extremamente supersticiosas e covardes, o milionário confecciona um sombrio uniforme inspirado na figura de um morcego que violentamente quebrou uma das janelas da Mansão Wayne, quando Bruce clamava a seu pai por um sinal.

Assim, o milionário inicia sua brutal cruzada contra o crime em Gotham, atuando sempre por conta própria, sem contar com a colaboração direta da polícia. Tal fato faz com que ele seja encarado como uma lenda urbana, batizada pela imprensa local como Batman. Utilizando a fortuna que herdou de seu pai, Bruce constrói uma base subterrânea em uma caverna que se localizava embaixo de sua mansão, para abrigar todo o vasto equipamento que desenvolveu para sua eterna luta contra o mal, entre o qual se destaca o indestrutível batmóvel.

Batman também se tornou um verdadeiro ícone a ser copiado. Ele podia não ser invencível, ter super força ou qualquer super poder semelhante, mas era capaz de saltar pelos prédios, era dotado de inteligência e raciocínio apurados e

era um exímio lutador. Outro destaque na sua trajetória é sua parceria com comissário James Gordon, originalmente um capitão da polícia, que foi surgindo ao longo das histórias. Gordon, com seu caráter incorruptível e extremo senso de dever, representava o policial ideal, alguém que acreditava na lei e em seus mecanismos, mesmo que, ocasionalmente, eles se mostrassem lentos e ineficazes. A figura de James também tornava Batman mais verossímil e humano, já que o relacionamento entre os dois sempre foi de profunda amizade, visto que o próprio Wayne se sentia mal por ter de enganar o comissário sobre sua verdadeira identidade.

É preciso destacar que Batman já possuía uma característica fundamental que quase nenhum outro herói desta era possuía, identificação com o leitor. Mesmo que em quantidade ínfima, principalmente se comparada a da era dos heróis humanizados, ele já era um pouco mais próximo de seus admiradores, afinal, na teoria, qualquer um poderia se tornar um homem-morcego. “Bastariam” treinamentos, tempo e recursos apropriados. Você não precisaria vir de outro planeta ou sofrer um acidente nuclear ou mesmo nascer com super poderes. Esta característica do personagem, entretanto, foi aproveitada apenas superficialmente, pois seu parceiro Robin, futuramente, cumpriria a missão de ajudar na identificação com os leitores.

Batman seguia também a fórmula mágica do Superman. Se na forma de herói, ele era inteligente, esperto, forte e destemido, na forma de Bruce Wayne, ele era um playboy, que não se importava com o que acontecia à sua volta, alguém totalmente alienado, além de propositalmente arrogante e superficial. O herói, assim como seu antecessor Fantasma, prezava o valor da identidade



secreta agregada ao poder da máscara. O uniforme de morcego não é puramente ingênuo ou artístico, mas representa parte do personagem. Se por um lado, parece ser difícil não perceber que Clark Kent é o Superman, por outro a máscara do Batman certamente cumpre seu papel de esconder sua identidade secreta, principalmente se considerarmos que Wayne seria uma figura proeminente em Gotham City, mas ela vai além. Desperta medo nos criminosos, facilita sua camuflagem nas trevas, que fazem parte do seu próprio ser. Johan Huizinga analisa a máscara como uma poderosa arma para se despertar sentimento no ser humano, que admira a fantasia:

(...) todo indivíduo culto sente perante à máscara uma emoção estética imediata, composta de beleza, de temor e de mistério. (...) A visão de uma figura mascarada, como pura experiência estética, nos transporta para além da vida quotidiana, para um mundo onde reina algo diferente da claridade do dia: o mundo do selvagem, da criança e do poeta, o mundo do jogo. (HUIZINGA, 1971, p. 30)

A complexa psiquê do Batman seria desenvolvida ao longo dos anos, tornando-o um dos personagens mais interessantes da história dos quadrinhos, pois iniciaria o questionamento sobre quem era real e quem era o alter ego na relação. Assim, o homem-morcego seria a verdadeira personalidade, enquanto Bruce Wayne seria a máscara que o personagem era obrigado a usar para resolver certas pendências e cuidar do império financeiro herdado por seus milionários pais. Bruce seria principalmente uma forma influente de alcançar determinados criminosos, que estariam fora do alcance de Batman. É importante notar que apesar de ser um milionário, Wayne teve um ótimo exemplo na figura do pai, que era um proeminente médico, conhecido por ajudar inúmeras pessoas sem sequer cobrar nada.\_

Tal personalidade levaria a criação dos vilões mais loucos e interessantes dos quadrinhos, sendo o Coringa o primeiro e mais famoso deles. A primeira aparição do personagem, cuja figura foi inspirado pelo filme *The Man Who Laughs*, se deu justamente na primeira edição da revista Batman, em 1940. Nem mesmo o próprio herói conhece a origem do vilão, mas a história mais aceita é de que ele era um homem casado e feliz, que tinha um emprego em uma indústria química em Gotham City. Entretanto, seu sonho era ser um grande comediante e isso o levou a abandonar seu emprego. Todavia, ele descobriu que as platéias não o consideravam engraçado e logo foi à miséria junto com a esposa, que estava grávida. Com a intenção de sustentar sua família, ele acabou se envolvendo com criminosos, que desejavam invadir a indústria na qual ele trabalhava. O inesperado então ocorreu e, num simples acidente doméstico, sua esposa e filho faleceram tragicamente. O fracassado comediante então quis desistir do assalto, mas foi obrigado a manter a palavra e guiar a gangue pela indústria. Porém foi o próprio homem-morcego que acabou surpreendendo os vilões, enquanto estes assaltavam a fábrica. Desesperado, o ex-funcionário tentou fugir do vigilante, se jogando em um rio repleto de lixo tóxico. Logo, as consequências desta fuga ficaram óbvias, já que sua pele havia desbotado para um branco intenso, seus lábios haviam se tornado avermelhados e seus cabelos verdes.

Obviamente, o Coringa culpou Batman por sua transformação e passou a atormentá-lo com mortais jogos psicológicos. Assim, os dois desenvolvem uma estranha e letal relação, na qual simbolizavam os lados opostos de uma mesma moeda, visto que ambos tiveram um determinado acontecimento trágico em sua

vidas, que acabou com suas mentes. Podemos de certa forma considerar que ambos são loucos, entretanto um empenha sua loucura em salvar inocentes e o outro em ferir. O Coringa inclusive já tentou enlouquecer o comissário Gordon apenas para provar que isto poderia acontecer a qualquer um e que ele não está errado em querer se vingar da sociedade, mostrando o quanto ela é caótica e sem sentido. Podemos dizer que o Coringa simplesmente não consegue aceitar que exista alguém tão altruísta a ponto de querer salvar a vida alheia.

Huizinga em sua análise do jogo, fala que a causa dos vencedores acaba sendo a causa “justa”, ou seja, o vencedor, não importando quem seja, provou seu ponto de vista ao vencer. Esta característica é predominante durante toda a fase da era do herói perfeito, na qual encontramos roteiros mais simples e até ingênuos. O vilão é sempre mal e sempre está errado, mas insiste em desafiar o herói, que sempre está com a razão. O jogo que existe entre Batman e Coringa é uma boa representação desta máxima. É preciso acrescentar que Huizinga também fala que combates individuais podem ocupar o lugar da batalha. Originalmente, os super-vilões representam tudo que é maléfico e caótico, enquanto os super-heróis são representações máximas da virtude humana.

Entretanto, a mesma Batman número um marcaria a estréia de outro vilão, ou melhor, de uma vilã, a sexy ladra de jóias conhecida como Mulher-Gato. Reconhecida como uma das primeiras femme fatale dos Comics, a personagem ainda daria muitos problemas ao herói, principalmente pelo fato de haver uma espécie de romance não resolvido entre os dois. Outro interessante aspecto da personagem era seu ousado uniforme, extremamente polêmico para os conservadores padrões da época, que fascinava os leitores com sua conotação

levemente sadomasoquista, visto que Selina Kyle, a real identidade da vilã, se valia se armas como um chicote.

Outro vilão que também traria a tona a concepção mitológica do homem somado ao animal seria o Pingüim, que teve sua estréia na edição número 58 da revista *Detective Comics* em 1941. Ele era na verdade Oswald Cobblepott, um homem repleto de traumas devido aos inúmeros abusos que sofreu durante a infância, devido a sua grotesca aparência, que ele rendeu o apelido de Pingüim . Ao se tornar adulto, ele se valeu de sua força avantajada e de seus inúmeros guarda-chuvas tecnológicos, fruto de seu genial intelecto, para se tornar um dos mais temidos gângsteres de Gotham.

Outros vilão que surgiu posteriormente foi o Duas-Caras, que estreou em *Detective Comics* número 66. O personagem na verdade era o honrado promotor público Harvey Dent, que após ter seu rosto desfigurado pelo ácido arremessado por um mafioso que acusava, teve sua personalidade dividida em entre luz e trevas. Tal fato o levou a se tornar o criminoso conhecido como Duas-Caras, que toma suas decisões movido por uma moeda riscada em um dos lados. Já o sombrio Espantalho apareceu pela primeira vez na terceira edição da *World's Finest Comics*. Originalmente, ele era o professor de psicologia Jonathan Crane que focava seus estudos no medo do ser humano. Sua atração por livros e corvos, além de uma carreira pouco brilhante, levariam-no a se tornar o Espantalho e fazer o vigilante provar de seu próprio medo.

As histórias do herói, geralmente mais maduras que a dos demais super-heróis, ainda trouxeram outras questões a tona, como a possibilidade do surgimento de Batman ter desencadeado a proliferação de criminosos em

Gotham. Mas independente da resposta, até os dias de hoje o personagem ainda é reconhecido como um dos heróis que tem os antagonistas mais interessantes de todos os quadrinhos, rivalizado talvez apenas pelo Homem-Aranha.

Outra característica importante do personagem é o ambiente que o cerca. Batman inicialmente agia em Nova York, mas foi idéia de Bill Finger de se criar uma cidade fictícia para o homem morcego. Denny O'Neil, atual editor do herói, já definiu a cidade como "uma Nova York abaixo da rua 14, e depois das 11 horas da noite, com ênfase em seus aspectos mais sinistros". Assim, Gotham City não é apenas o lugar onde vive o personagem, mas também uma materialização dos conflitos internos do mesmo. Gotham é uma cidade das trevas, onde a corrupção, o crime organizado e o mal em todas suas formas sempre encontram representação. É uma espécie de inferno, onde Batman deve se redimir do pecado de não ter salvado seus pais. Em meio a esta cidade, com suas construções góticas, suas noites intermináveis e sua sombria estética expressionista, Batman acaba sendo um anjo vestido de demônio, que vigia Gotham do alto dos prédios, onde ele se confunde com as inúmeras gárgulas, que assistem o terror fluir pelas ruas. O próprio personagem não gosta da visita de outros heróis à sua cidade, pois as regras em Gotham funcionam de maneira diferente e o equilíbrio entre as forças existentes pode se romper. Ela é o seu pecado, a sua punição e também a sua responsabilidade. Gotham City é muito mais que o simples ambiente que cerca o personagem, ela também é parte dele.

A era do herói perfeito é certamente a mais inspirada nos mitos clássicos. Segundo Bolton, uma mitologia é formada de inúmeros mitos, todos interligados por uma semelhança ou tema comum. Fica claro que os quadrinhos podem ser

classificados como uma mitologia contemporânea, sendo que seus mitos estão ligados por características comuns como os super poderes, a luta do bem contra o mal, o uso simbólico dos uniformes e até o universo das histórias, que giram em torno dos Estados Unidos. Didier Quella-Guyot comenta um pouco a este respeito:

Os super-heróis, seja ou não uma escolha consciente dos autores, constituem uma mitologia moderna, uma espécie de sincretismo das mitologias do mundo inteiro, vinculando-se com os elementos naturais (água, fogo, ar), para por fim se tornarem justiceiros essencialmente urbanos (GUYOT. 1994, p. 101).

Esta mistura do poder dos elementos com os mitos pode ser claramente vista na criação nos dos primeiros heróis da editora Timely, futuramente conhecida como Marvel, em 1939, Namor de Bill Everett e Tocha Humana de Carl Burgos, que estrearam na edição número um da revista *Marvel Comics*. O temperamental Namor é filho do oficial da marinha Leonard McKenzie com a princesa Fen, filha de Thakorr, imperador da Atlântida, sendo assim, um híbrido de humano e atlante. Seus pais se conheceram em 1920, quando o navio Oráculo explodia blocos de gelo no Pólo Sul. As explosões afetaram a Nação Atlante sob as águas, e Lady Fen foi investigar o motivo dos abalos. Ela então conheceu o oficial Leonard e ambos se apaixonaram perdidamente. Quando o imperador foi em busca de sua filha, acabou por assassinar McKenzie em um acesso de fúria.

Alguns meses depois, a princesa deu à luz ao fruto daquela breve união. Um menino de pele rosada, diferente dos outros atlantes de tonalidade azulada, e decidiu chamá-lo de Namor, o filho vingador. Inicialmente, o atlante possuía grande ódio pelos seres humanos em virtude da imensa destruição que estes causavam aos mares, e por isso era visto como um vilão. Com suas feições orientais é impossível não deixar de interpretar o personagem, com sua eterna

desconfiança dos homens da superfície, como uma metáfora da paranóia da ameaça oriental, desencadeada pela Segunda Grande Guerra.

O Tocha Humana era na verdade um protótipo de ser humano artificial criado pelo professor Phineas T. Horton. Porém, a criação do cientista apresentou um problema ao entrar em contato com oxigênio e teve seu corpo coberto por chamas, além de desenvolver a capacidade de vôo e pirocinésia, o poder de criar chamas. Instruído por seu criador a utilizar seus poderes em nome do bem, o Tocha Humana, que posteriormente adotou o nome James, aliou-se a figuras como Namor e o Capitão América, através do grupo conhecido como Os Invasores, para combater o Eixo nazista na Segunda Guerra Mundial.

Inicialmente rivais, a luta entre Tocha Humana e Namor foi um dos momentos mais antológicos das histórias em quadrinhos, na qual eles representavam a metafórica antítese entre o fogo e a água. Interessante notar que embora fosse um elemental do fogo, o Tocha Humana era um ser racional e equilibrado, enquanto Namor, o senhor das águas, tinha uma personalidade intensa e explosiva.

Todavia, nada denunciava mais a inspiração nos mitos greco-romanos que a criação máxima de C.C. Beck: o Capitão Marvel. Ele seria o primeiro personagem da recém criada editora *Fawcett Publications* e sua primeira aparição se deu na revista *Whiz Comics* em fevereiro de 1940. Ao jovem Billy Batson bastava dizer a palavra mágica Shazam para que ele se transformasse no mortal mais poderoso do mundo. É preciso explicar que cada letra da palavra mágica faz referência a um mito clássico, pois Billy receberia a lendária Sabedoria do bíblico Salomão, a Força de Hércules, o vigor do titã Atlas, capaz de carregar o mundo

nas costas, o Poder do próprio deus do trovão Zeus, a Coragem do herói troiano Aquiles, e a incomparável Velocidade do deus Mercúrio. Assim, o Capitão Marvel se tornaria a representação máxima da figura do herói perfeito.

O ano de 1940 ainda se mostraria bem produtivo para a criação de seres super poderosos. Em Janeiro, na edição número um da revista *Flash Comics*, Gardner Fox e Harry Lampert criam o Flash, um dos primeiros velocistas das histórias em quadrinhos, que no Brasil recebeu o nome de Joel Ciclone. Ele era na verdade o jovem Jay Garrick, um estudante universitário que sofreu um acidente com uma fórmula experimental. Ao despertar no dia seguinte, Jay descobre que podia canalizar poder de uma fonte de energia extradimensional conhecida como Campo da Velocidade, que lhe dava a capacidade de correr em velocidades inacreditáveis. Joel Ciclone então passou a proteger sua cidade, Keystone City, como Flash, inspirado pela lendária figura do deus grego da velocidade Mercúrio.

Em Julho de 1940, na edição número 16 da revista *All-American Comics*, o artista Martin Nodell, ao lado do roteirista Bill Finger, criam o Lanterna Verde, inspirado pela lenda da mágica lâmpada de Aladim. Porém, o fato que realmente desencadeou a criação do personagem ocorreu durante uma incursão de Nodell ao tumultuado metrô de Nova York. Lá, ele pode observar alguns trabalhadores efetuando consertos nos trilhos dos vagões, em posse de lanternas de sinalização vermelhas e verdes, que indicavam as condições dos reparos. Nodell então não teve dúvidas e batizou sua futura criação com o sonoro nome de Lanterna Verde.

Tudo começa há muitos anos atrás na China antiga, quando um fabricante de lanternas orientais chamado Chang se depara com um estranho meteoro esmeralda, recém caído do céu. Ao perceber que o meteoro era composto por um



exótico metal, ele decide utilizá-lo para forjar uma nova lanterna. A medida que os anos se passam, a misteriosa lanterna passa a pertencer a diversos donos, das mais distantes partes do globo. Até que um dia, o executivo de uma estação de rádio norte-americana chamado Alan Scott sofre um brutal acidente de metrô do qual escapa milagrosamente.

Ao vagar pelos escombros de seu vagão, Alan se vê atraído por uma intensa luz verde e, ao segui-la, descobre a arcana lanterna esmeralda. Rapidamente, ele percebe que o artefato lhe confere o poder de gerar constructos de energia esverdeada, que só podem ser limitados por sua imaginação e por sua força de vontade. Instruído pela voz do próprio artefato, Scott forja um anel a partir do metal que compunha a lanterna para manipular as habilidades que recebeu. Assim, ele adota o nome de Lanterna Verde e passa a combater o mal com seu anel, que tem que ser recarregado a cada 24 horas, e seus poderes mágicos que só são vulneráveis à madeira.

Uma das características mais marcantes de Alan Scott era o seu célebre juramento de lutar pelo bem, que era constantemente recitado com um cântico, “E eu derramarei a minha luz sobre o sombrio mal, pois os habitantes das trevas não podem suportar a luz, a luz do Lanterna Verde”. Mesmo não tendo sua personalidade explorada de forma mais complexa, o personagem partia da interessante premissa de transitar entre o divino e o mortal, pois embora detivesse a arma mais poderosa do cosmo, essencialmente, Alan era apenas um humano comum. Embora o personagem tenha sido um sucesso comercial inicialmente, com suas aventuras detentoras de um exótico traço cartoon, devido a sua progressiva queda de popularidade, em 1949, o Lanterna Verde, assim como o

também decadente Flash, partem para o limbo editorial da DC Comics, do qual só foram se retirados oito anos depois quando tiveram seus conceitos totalmente reformulados.

Ainda em 1940, na edição de estréia de *Flash Comics*, surge o Gavião Negro, conhecido inicialmente no Brasil como Falcão da Noite, criado por Gardner Fox e Dennis Neville para a DC Comics. Segundo Fox, a inspiração para o personagem derivam de suas lembranças dos Homens-Falcão alienígenas que Flash Gordon enfrentou em suas célebres aventuras no Planeta Mongo. Diferente dos demais heróis da DC que sucumbiam ao fenômeno dos sidekicks, os parceiros mirins, o Gavião Negro revolucionou o gênero ao ter como aliado uma mulher, a sua namorada Mulher-Gavião, que, diferente dos submissos parceiros mirins, atuava em condições de igualdade ao lado do herói.

A intrincada origem do personagem remonta ao Egito antigo, quando milhares de anos atrás, o príncipe egípcio Khufu e sua amante, Chay-Ara, descobriram o metal enésimo, um elemento do distante planeta Thanagar, fato que conferiu ao casal memórias thanagarianas. Assim, eles descobriram um mundo alienígena imperialista, totalitário e corrupto, onde a classe privilegiada, composta por uma elite nativa, vivia em sinuosas torres gigantescas, enquanto o resto de sua miscigenada sociedade, composta, em sua maioria, por povos escravizados por Thanagar, lutava pela sobrevivência em um submundo a beira de um colapso populacional.

O metal enésimo, graças as suas propriedades anti-gravitacionais, possibilitou a criação dos Homens Alados, uma implacável elite policial que patrulhava os céus de Thanagar devido à asas artificiais, inspiradas pelas aves de

rapina locais, objeto de culto dos thanagarianos. Tal experiência com o metal tornou ainda mais intenso o vínculo que unia o príncipe Khufu a sua amada Chay-Ara. Certo tempo depois, o casal é covardemente assassinado por Hath-Set, um sacerdote corrupto do deus Anúbis, que almejava controlar o império egípcio. Condenados a buscar eternamente a justiça para o seu brutal assassinato e ligados para sempre por um amor indissolúvel, o casal inicia um ciclo de renascimento e morte no qual estarão sempre fadados a se apaixonar e a se deparar com o metal enésimo.

Durante os anos 40, Khufu renasceu como o arqueólogo Carter Hall que, depois de descobrir o metal antigravitacional thanagariano em uma de suas escavações, construiu asas artificiais e se tornou o combatente do crime conhecido como Gavião Negro, inspirado pelas lembranças da polícia alada de Thanagar. Posteriormente, ele se deparou com sua amada Chay-Ara, renascida na forma da jornalista Shiera Sanders. Assim, o amor dos dois falou mais alto e Shiera ingressou na luta contra o crime ao lado de Carter Hall como a implacável Mulher-Gavião. O Gavião Negro também é um exemplo óbvio do uso da mitologia nas origens dos super-heróis, que se vale de da cultura egípcia e do amálgama entre homens e animais.

Em 1940, no entanto, grande inovação de ficou por conta da criação da Sociedade da Justiça da América pela DC Comics, o primeiro grupo de super-heróis, concebido pelo roteirista Gardner Fox e pelo desenhista Sheldon Mayer, na edição número três da revista *All-Star Comics*. Era uma forma de não apenas explorar o potencial de cada herói, mas também explorá-lo dentro de uma equipe. A Sociedade da Justiça América era um grupo de aventureiros que, sob a

orientação do então presidente americano, Franklin Roosevelt, se uniu para impedir que Adolf Hitler invadisse a Inglaterra e, posteriormente, inspirou a concepção da Liga da Justiça.

A equipe original tinha como líder o Gavião Negro, e mesclava personagens famosos como Joel Ciclone e Lanterna Verde, à heróis mais obscuros como o Espectro, uma entidade secular que representa a ira de Deus, Senhor Destino, um poderoso feiticeiro que atua como avatar dos Lordes da Ordem, Sandman, um misterioso vigilante que se valia de uma arma de gás para atordoar seus inimigos, Átomo, um mirrado universitário que treinou seu corpo para atingir a perfeição física, e o Homem-Hora, o cientista criador das pílulas Miraclo, que lhe conferiam força e velocidade sobre-humanas por sessenta minutos.

Abril de 1940 marcou a estréia de Robin, o menino prodígio na edição 38 de *Detective Comics*. Robin nasceu pelas mãos de Bob Kane e Jerry Robinson, que desejavam uma espécie de parceiro mirim, ou sidekick como ficou mais conhecido este conceito, para que o público se identificasse mais com o, até então, sombrio e sinistro universo de Batman, que era tido como adulto e infalível demais, fato que distanciava os leitores mais jovens. Em sua origem, Dick Grayson, o Robin original, era uma trapezista de circo que atuava junto de seus pais. Os Graysons Voadores, como eram conhecidos, entretanto foram mortos por um mafioso durante uma apresentação, e apenas o jovem Dick escapou. Batman prendeu o criminoso, que pretendia comprar o circo no qual os Grayson viviam, e ficou sensibilizado com a história do garoto, principalmente pelo fato de que já havia passado por um sofrimento semelhante no passado. Assim, Bruce Wayne adotou o jovem, que passa a viver na mansão Wayne. Pouco depois, Dick descobre a

Batcaverna e, conseqüentemente, toda a verdade sobre o homem-morcego. Assim, depois de muito insistir, o rapaz faz com que Bruce o aceite como parceiro em sua cruzada contra o crime e adota o nome de Robin, confeccionando para si um uniforme inspirado em suas veste circenses.

Nascia assim o menino-prodígio, que possuía um visual inspirado tanto no lendário Robin Wood, quanto no pássaro americano de peito avermelhado de mesmo nome. Há quem diga que Robin seria apenas um diminutivo para Robinson, um dos criadores do personagem. Assim, a estréia do menino-prodígio se mostrou um verdadeiro acontecimento no mundo dos quadrinhos. As vendas de *Detective Comics* alcançaram níveis incríveis que, nem mesmos os editores do título poderiam prever. O personagem se tornou o primeiro de um novo gênero de heróis que foi extremamente explorado nessa década, o *sidekick*, ou seja, o parceiro juvenil dos super-heróis, fruto de uma época menos complexa e bem mais ingênua onde a idéia de um garoto de treze anos combatendo o crime nas ruas de uma grande metrópole não soava tão absurda assim. Visando alcançar a juventude e alavancar as vendas, os demais títulos do mercado apostaram alto no fenômeno e, em pouco tempo, todo herói que se prezava estava devidamente acompanhado por seu *sidekick*, a Mulher-Maravilha combatia ao lado da Moça Maravilha, Aquaman contava com Aqualad e até personagens menos expressivos como o Arqueiro Verde tinham seu parceiro mirim. Os *sidekicks*, além de serem todos adolescentes, também costumavam ser totalmente submissos aos seus tutores e geralmente desprovidos de personalidade própria. Robin é certamente o mais famoso deles e sua fama rivaliza com a do próprio homem-morcego, a ponto do menino-prodígio possuir uma revista própria nos Estados Unidos.

A grande revolução em 1940 aconteceria com a criação de Spirit por Will Eisner. As histórias do investigador que volta da morte passariam a ser um marco nos quadrinhos, devido à introdução de inúmeros recursos cinematográficos nos quadrinhos. Álvaro de Moya, grande estudioso dos *comics* no Brasil, define a revista e seu personagem como revolucionários e geniais:

Uma das melhores criações das histórias em quadrinhos. Obra absolutamente genial. Está, para os *comics*, como Cidadão Kane para o cinema. Obra antológica. Tomadas, fusões, cortes, ângulos insólitos, uso de som e das sombras, em linguagem revolucionária visualmente. Apoiada em textos e situações que lembram Maupassant, Tchecov e O. Henry (MOYA. 1996, p.142).

A segunda guerra mundial, iniciada justamente em 1939, acabou sendo uma grande contribuinte dos quadrinhos, já que a sociedade amrecina em geral necessitava progressivamente mais de entretenimento, para se refugiar do drama do conflito. As batalhas a leste se iniciavam e crescia o medo de uma iminente guerra, na qual os Estados Unidos poderiam entrar a qualquer momento. Os quadrinhos serviam como entretenimento e distração para os jovens e, de certa forma, como uma válvula de escape. As vendas neste ano encerraram acima da impressionante marca de vinte milhões de dólares, principalmente se considerarmos que o valor individual de cada revista estava da casa dos cents.

O ano seguinte trouxe dezenas de novos heróis e a DC Comics continuava a liderar o ramo. Seguindo a proposta de Namor da Marvel, nasceu o Aquaman de Mort Weisinger e P. Morris. Novamente, um príncipe de Atlântida surgiu na superfície, mas o Aquaman tinha intenções mais benignas que seu antecessor. Filho do feiticeiro secular Atlan e da rainha Atlanna, Orin, nome verdadeiro do herói, foi abandonado para morrer devido à crença atlante de que seu cabelo loiro seria o sinal de uma terrível maldição. Sobrevivendo à exposição ao ar, que

mataria um atlante normal, o bebê foi salvo por Arthur Curry, um faroleiro viúvo, que o adotou e o batizou como Arthur Curry Junior.

O velho guardião do farol cuidou com carinho do jovem atlante, ensinando-o sua língua e seus costumes, além de auxiliá-lo com a descoberta de seus poderes, através dos quais o atlante podia se comunicar telepaticamente com toda forma de vida marinha e sentir suas emoções básicas. Além disso, ele possuía a capacidade de nadar debaixo d'água numa velocidade superior a 160 km/h e suportar extremos de temperatura e pressão.

Os anos se passaram e após a morte de seu pai adotivo, o jovem tentou desbravar o mundo terrestre. No entanto, tal experiência gerou apenas uma desconfiança cada vez maior de em relação aos habitantes da superfície, nos quais ele encontrou apenas loucura e desrespeito pelos mares. Decepcionado, Orin retorna aos mares e se depara com a cidade de Atlântida. Entretanto ele é tido como invasor em sua cidade natal e é capturado. Na prisão, ao lado do professor de cultura atlante Vulko, ele aprende a língua nativa e passa a acreditar que uma das detentas da ala feminina é sua mãe biológica. Porém, quando é informado que esta mulher faleceu, inicia uma violenta rebelião contra seus guardas e deixa a Atlântida.

Progressivamente ele amplia o domínio sobre os seus dons e passa a combater os homens da superfície que poluem os oceanos. Utilizando seu uniforme de presidiário como uma homenagem a todos que, assim como sua mãe, pereceram diante da opressão atlante, e usando a alcunha de Aquaman, que recebeu ironicamente em seus dias de prisão, Arthur passa a ser visto como um verdadeiro super-herói pela sociedade terrestre.

Porém, com o passar dos anos, Orin decide retornar a sua terra natal e reivindicar seu trono. De volta a Atlântida, o jovem se surpreende ao encontrar seu velho amigo Vulko como um dos representantes do parlamento atlante. Reconhecendo a realeza de Arthur, Vulko convence as autoridades locais de que Orin é o legítimo herdeiro da rainha Atlanna e assim, Aquaman se torna o senhor absoluto dos mares.

Inspirados pela lenda do célebre arqueiro Robin Hood, que roubava dos ricos para dar aos pobres, a dupla Mort Weisenger e George Papp criou, em novembro de 1941 para a edição 73 da *More Fun Comics*, o Arqueiro Verde. A origem do personagem começa há muitos anos atrás, quando o superficial e arrogante milionário Oliver Queen participava de um luxuoso cruzeiro marítimo pelo Sul. Porém, o navio foi pego em meio a uma violenta tempestade e destruído por completo. O único sobrevivente da catástrofe foi Oliver, que teve que nadar durante horas até encontrar abrigo em uma remota ilha tropical.

Entregue à própria sorte em um ambiente totalmente hostil e selvagem, Queen, inspirando-se em Robinson Crusoé, desenvolve inúmeros mecanismos primitivos para garantir a sua sobrevivência na ilha, o mais marcante deles era um arco e flecha improvisados, com os quais se mostrou um exímio arqueiro com o passar do tempo. Posteriormente, o milionário foi encontrado por uma equipe de resgate e retornou para sua cidade natal, Star City. Porém, depois desta experiência única, ele jamais foi o mesmo.

A luta pela sobrevivência a qual foi submetido o fez ter uma nova perspectiva a respeito do mundo que o cercava. Com o passar do tempo, Queen passou a questionar as desigualdades sociais que existiam no mundo e a buscar



um modo de revertê-las. Após prender um ladrão em uma festa a fantasia, na qual compareceu vestido como Robin Hood, Oliver decide aprimorar seu domínio sobre o arco e confecciona um uniforme esmeralda para iniciar sua luta contra o crime e passa a proteger as ruas de Star City como o Arqueiro Verde.

Interessante notar que, inicialmente, o Arqueiro era um personagem sem personalidade própria, visto por muitos como uma versão menor do Batman. Além de uma origem similar, ambos são milionários que depois de uma experiência traumática decidem combater o crime, o herói sucumbiu também a inúmeros modismos lançados pelo homem-morcego, como os *sidekicks* e os apetrechos personalizados. Assim, se Batman contava com Robin e com o Batmóvel, logo o Arqueiro Verde se aliou a um parceiro mirim, batizado como Ricardito, construiu o seu Flechamóvel e desenvolveu uma série de flechas especiais, entre as quais se destacava um que possuía uma luva de boxe na ponta.

Apenas no início dos anos 70 é que o personagem ganhou maior profundidade e teve seu potencial explorado por completo. Assim, Oliver Queen se tornou uma figura controversa, passional e idealista. Mais maduro, Oliver se transforma em um ferrenho opositor do *American Way of Life*, criticando furiosamente o capitalismo e sua máquina opressora, além de se tornar militante das causas ecológicas. O personagem ganha contornos socialistas, abandona sua fortuna para não tomar parte do sistema corrupto americano e se lança em uma jornada pelo interior do país em busca da real essência da América. O herói deixa de lado vilões coloridos e aventuras simplistas para embarcar no mundo real e enfrentar problemas reais, como traficantes, estupradores e políticos corruptos.

No inverno de 1941, surge, na revista *All-Star Comics* número oito, a maior super-heroína de todos os tempos, a Mulher-Maravilha, criada pelo psicólogo Willian Moulton Marston, para a DC Comics. Em uma época em que as mulheres votavam há pouco mais de uma década, a personagem surge para fazer a sociedade americana repensar o papel da mulher, aprisionada ainda no arquétipo da dona de casa sem personalidade própria, que vive para a felicidade dos filhos e do marido. Com seu jeito aguerrido e sua postura liberal, até então inconcebíveis para uma personagem feminina, a Mulher-Maravilha gera intensa controvérsia ao derrubar o conceito de que as mulheres nas histórias em quadrinhos deveriam ser figuras frágeis e ingênuas, limitando-se apenas a serem resgatadas por seus galantes heróis.

A origem da personagem remonta à aurora dos tempos, quando tudo ainda era o caos e os deuses antigos caminhavam sobre a Terra. Cansadas de testemunhar a barbárie das guerras do homem, as amazonas, liderados pela rainha Hipólita, pedem às divindades que as concedam um lugar no qual elas pudessem se refugiar, um santuário onde a razão e o amor pudessem florescer longe do conturbado mundo dos homens. O panteão dos deuses então agracia as amazonas com Themyscira, também conhecida como Ilha Paraíso, uma paradisíaca e remota ilha onde as guerreiras poderão viver em paz e desenvolver suas habilidades físicas e intelectuais.

Com o passar dos anos, as amazonas transformam Themyscira em um verdadeiro paraíso terrestre, forjando uma sociedade extremamente pacífica e avançada tecnologicamente. Porém, nem mesmo todas estas realizações fizeram a rainha Hipólita feliz por completo. Visando aplacar a solidão que sentia, a

amazona utiliza seus poderes divinos de criação para conceber uma filha a partir do barro. Assim nasce Diana, a princesa da Ilha Paraíso, símbolo máximo do ideal de perfeição de Themyscira e agraciada com poderes especiais por cada um dos olímpianos.

A medida que os anos se passaram, a jovem cresceu e se tornou uma bela mulher, instruída tanto nas artes da guerra como nas mais diversas áreas da filosofia. Porém, durante esse mesmo período, o abismo que separava o insano mundo dos homens da utópica Ilha Paraíso cresceu consideravelmente. Decidida a levar a paz e a razão das amazonas para o mundo mortal, Hipólita decide organizar um torneio, repleto de árduos testes físicos e mentais, para escolher a mais nobre entre suas guerreiras, que teria a missão de atuar como embaixadora de Themyscira no patriarcado.

Como sua mãe não autorizou sua participação no evento, por julgar a função de embaixadora indigna de uma princesa, Diana atua secretamente no torneio e acaba se sagrando campeã. Mesmo surpresa com a revelação de que sua filha contrariou suas ordens, Hipólita cumpre sua promessa e a nomeia embaixadora da Ilha Paraíso no mundo dos homens. Assim, Diana deixa Themyscira e parte para o patriarcado onde tem a difícil missão de defender o ideal das amazonas de paz e amor.

Lá, a princesa se fixa nos Estados Unidos e se torna uma controversa figura do cenário político internacional e, assim como as mulheres dos anos 40, tem que lutar bravamente para que a incrédula sociedade machista americana ouça seu discurso pacifista. Aos poucos, porém, Diana vai se estabelecendo como embaixadora devido ao seu intenso carisma e sua diplomacia e retórica

irrepreensíveis. Decidida a fazer algo mais por seu novo lar, a amazona passa a utilizar seus poderes divinos para combater o mal no mundo dos homens como uma autêntica super-heroína, fato que a faz ser batizada pela imprensa como Mulher-Maravilha.

Agraciada com a força de Gaia, a entidade da própria Terra, Diana é um dos mais poderosos seres do planeta. Ela pode voar a velocidades supersônicas e é ágil o suficiente para ricochetear balas com seus braceletes de prata, que foram criados com os restos de Aegis, o escudo impenetrável de Zeus. Além disso, possui também o indestrutível Laço da Verdade de Héstia, moldado em ouro puro pelo deus Hefesto a partir do cinturão dourado de Gaia, que obriga todo aquele que for envolvido por ele a dizer somente a verdade.

Para atuar como Mulher-Maravilha Diana passa a vestir um uniforme, extremamente polêmico por ser considerado ousado e sensual demais para os conservadores anos 40, que utilizava, de maneira estilizada, as cores da bandeira americana e a simbologia da águia, célebre alusão aos Estados Unidos. Tal fato soa profundamente contraditório se analisarmos que Diana é embaixadora de uma outra nação. Uma possível explicação para tal fato é que a amazona confecciona suas vestes dessa forma para conquistar a confiança da sociedade americana e para, assim, poder disseminar melhor seus ideais de paz e amor, não renegando, portanto, suas raízes amazonas. Porém, em um aspecto mais amplo, o simbolismo do uniforme da Mulher-Maravilha pode ser visto como a materialização do nascimento de uma nova sociedade, mais igualitária e esclarecida, na qual ninguém precise ser marginalizado em função de seu sexo, cor ou religião, uma

sociedade tão utópica quanto Themyscira, o lugar com o qual Willian Moulton Marston sonhou ao compor sua genial criação.

Por outro lado, o que definitivamente soa contraditório no comportamento da personagem é a tênue linha que separa a embaixadora Diana, que discursa pela paz e pela igualdade, da super-heroína Mulher-Maravilha, que diariamente apela para a violência para combater o mal no patriarcado. Vivendo sob a constante tensão de equilibrar seu lado diplomático com a implacável guerreira amazona que existe dentro de si, Diana vive o eterno paradoxo de defender uma sociedade pacífica, mesmo que essa utopia só possa ser alcançada a custa de violência. Ideologia que, coincidentemente, se parece muito com a que o governo do presidente norte americano, George W. Bush, vem desenvolvendo em sua eterna e sangrenta luta contra o terrorismo internacional.

Em um evento curioso, que refletia a mentalidade retrógrada do mercado de quadrinhos da época, em julho de 1942, na edição número 11 de *All-Star Comics*, a heroína trava seu primeiro encontro com a Sociedade da Justiça América, a maior super-equipe da DC Comics, composta exclusivamente por homens. Diana declara então sua intenção de se filiar ao grupo, porém a Sociedade recusa sua oferta, alegando que uma mulher não teria capacidade de integrar a equipe. Em setembro do mesmo ano, contrariando os ideais nos quais a personagem foi baseada, a Sociedade da Justiça reavalia sua decisão anterior e oferece a Diana o posto de secretária da equipe e, em uma dos acontecimentos mais insólitos das histórias em quadrinhos, ela surpreendentemente aceita o cargo. Tais injustiças só foram corrigidas durante os anos 60, quando a heroína se tornou um dos

membros fundadores da Liga da Justiça América, atuando em condições de igualdade com outros heróis do grupo.

E se a Mulher-Maravilha mostrou que a política poderia andar de mãos dadas com os quadrinhos, o Capitão América consolidou esta teoria. Criado em 1941 pelo escritor Joe Simon e pelo lendário desenhista Jack Kirby, o personagem seria o primeiro herói dos *comics* a ostentar um caráter prioritariamente político. Motivada pela entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial, a editora Timely Comics encomendou ao estúdio dos quadrinistas um herói que encarnasse os ideais do país, uma espécie de Super Americano, visto o grande número de leitores que tinham parentes envolvidos no conflito. Assim, Simon e Kirby, baseados em uma matéria sobre um jovem que queria se alistar mesmo que o departamento médico do exército o tivesse considerado inapto, conceberam a origem do novo herói.

O Capitão América era na verdade o franzino e patriótico Steve Rogers, um jovem idealista que se sente extremamente frustrado por não poder participar da Segunda Guerra Mundial, pois, segundo os médicos do exército, a sua frágil constituição física jamais permitiria que se tornasse um soldado. Porém, o peculiar caso de Rogers chama a atenção do governo americano, que o recruta para participar de um sigiloso projeto. Com o intuito de criar a arma de guerra definitiva, as autoridades injetam no corpo de Steve o Soro do Supersoldado, um composto que desenvolve totalmente as habilidades físicas latentes do rapaz. Apesar do sucesso da empreitada, logo após a experiência, o cientista que criou a fórmula é morto por um espião nazista, fato que impossibilita a criação de um novo super

soldado e torna Steve Rogers um agente único. Assim, nasce a figura do Capitão América, em sua furiosa luta para varrer da face da Terra ameaça nazista.

O Capitão ainda possuía diversas características dos super-heróis de sua época. Seguindo o exemplo de Batman, ele também tinha seu parceiro juvenil, com o qual os leitores poderiam se identificar, o irreverente Bucky. Assim, como o Superman, ele se valia de uma identidade secreta e fingia ser um soldado comum, e até mesmo atrapalhado, em seu regimento. Sua fama era tamanha que exemplares de sua revista foram distribuídas entre soldados ianques como forma de incentivo moral. O personagem representava tudo aquilo que o “verdadeiro” soldado norte-americano deveria ser, heróico, patriótico e idealista. Não se tratava apenas do super-herói perfeito, mas também do americano perfeito.

Além de seu uniforme extremamente patriótico, que utiliza, de maneira estilizada, as cores azul, vermelho e branco para representar a bandeira americana, o maior símbolo do Capitão América está em seu escudo, a única arma que o herói utiliza. Por ser essencialmente defensivo, o escudo representava a postura “elevada” dos norte-americanos que “só atacavam para se defender”, também uma alusão ao inesperado ataque japonês à base de Pearl Harbor. Além disso, os criadores do personagem preferiram não associá-lo à armas de fogo pois, além de serem um tabu na época, o Capitão América deveria servir de modelo para seus leitores. Simbolicamente, o escudo do personagem pode ser interpretado como um fardo ideológico. Através dos anos, Steve Rogers tem a difícil missão de carregar em seus braços e representar os valores de uma nação extremamente contraditória, que prega a paz através do uso da violência.

Durante seus primórdios, a galeria de vilões do personagem era repleta de militares alemães e japoneses, retratados de maneira estereotipada e maniqueísta, sendo sempre maléficos e tirânicos. O mais insólito, no entanto, era ver as fileiras nazistas, que sempre almejavam a criação de uma raça ariana perfeita e pura, compostas por figuras grotescas como o Caveira Vermelha, um dos mais respeitados oficiais de Hitler que vestia uma macabra máscara de caveira para impor temor e respeito entre seus inimigos. Porém, esta era uma história contada pelos norte-americanos e não pelos alemães. Representando todo o mal da ideologia nazista, o Caveira era uma figura fria e amarga, que acreditava firmemente que os fins justificavam os meios para atingir seus objetivos, no caso a instauração do Terceiro Reich. A simbologia da caveira remete diretamente ao caos e à destruição que o nazismo empreendeu por toda a Europa.

Para muitos, o Capitão seria a síntese da ideologia militarista norte-americana, um herói intervencionista, que toma a justiça pelas próprias mãos, contra governos estrangeiros que representariam o mal, justamente por seguirem outro modo de vida que não o norte-americano. A postura independente do Capitão, que não responde ao governo ou a qualquer instituição, faz parte da ideologia liberal capitalista da livre iniciativa, onde pessoas vestem uniformes e saem caçando criminosos por sua própria conta.

Assim como todo e qualquer personagem de ficção, o Capitão América é fruto de uma época em especial, foi criado em determinada situação histórica, refletindo assim seu ambiente sócio-econômico. Como personagem típico dos quadrinhos americanos, o personagem continuou sendo publicado através dos



anos, em diversos momentos históricos e políticos diferentes, refletindo cada um deles. Ou seja, o herói sempre foi o retrato de seus criadores, não haveria um Capitão América definitivo, mas um personagem que expressa o que pensam seus escritores.

Com o fim da guerra em 45, surge um novo cenário internacional dividido entre blocos político-militares de Estados Unidos e União Soviética, que em 1947 dão início a Guerra Fria. Com a indústria dos quadrinhos arrasada na Europa e na Ásia, o mercado mundial parecia à mercê dos EUA, mas os super-heróis não faziam mais o mesmo sucesso de antes, um fenômeno que pode ser explicado por uma crescente resistência por parte dos demais países a produtos que fossem típicos da cultura americana, devido à arrogância da política externa ianque. Assim, vários títulos consagrados foram sendo progressivamente cancelados.

Neste caótico cenário de crise, o Capitão América retorna a o lar. Indecisos quanto a que direção o personagem deveria seguir, os editores da Timely o transformam em mais um vigilante mascarado que luta contra o crime nos Estados Unidos. O novo enfoque, no entanto, não funciona e o herói tem sua revista cancelada em 1948. Porém, com o advento da Guerra Fria, o Capitão volta a possuir um título próprio em 1954 e aborda novamente questões de maior teor político. O personagem passa a então a combater espiões comunistas e a alimentar a paranóia vermelha que rondava a sociedade americana.

Nesse período, os absurdos publicados na revista chegaram a tal ponto que até mesmo o Caveira Vermelha, célebre nazista, se transformou em agente comunista. Afinal de contas, os criadores de histórias em quadrinhos nunca foram especialistas em política, nem teriam como saber das diferenças irreconciliáveis

entre nazistas, de extrema-direita, e comunistas, de extrema-esquerda. Bastava dizer que eram todos iguais, sanguinários, tirânicos e covardes. Após três anos, o herói foi novamente relegado ao limbo editorial devido ao seu fraco desempenho comercial. Tal situação só iria mudar na década de 60, quando o roteirista Stan Lee revitalizou o velho soldado.

No início da Guerra Fria, os Estados Unidos investiram na investigação de atividades antiamericanas. Tal processo de caça as bruxas, denominado Macartismo, começou procurando comunistas dentro do governo americano e acabou se alastrando por Hollywood, até chegar aos *comics*. Na verdade, os defensores do Macartismo, em sua maioria liberais radicais, perseguiram principalmente todos que o apoiavam o *New Deal*, política de intervenção estatal lançada pelo presidente Franklin Delano Roosevelt, que era tida por muitos como a versão americana do comunismo.

Em meio a esse clima, o psiquiatra Fredric Wertham publicou o livro *A Sedução do Inocente*, em 1954, e quase destruiu para sempre os quadrinhos de aventura. Ele atacou a maioria dos super-heróis e os culpou pelos males e vícios da juventude da época. No livro, a Mulher-Maravilha é considerada lésbica e sadomasoquista, devido ao polêmico fato de ter sido criada na Ilha Paraíso, um local habitado somente por mulheres. O homem de aço foi tido com um estrangeiro que se passava por americano, o célebre Superman de Nietzsche, que inspirava os nazistas. Interessante notar que, enquanto a direita norte-americana taxava o personagem de nazista, a esquerda latino-americana o combatia como símbolo do poderio liberal capitalista.

Em sua afirmação que mais resistiu ao tempo, porém, Wertham afirma que Batman e Robin eram homossexuais e representavam uma má influência para os jovens leitores. Tal fantasma assombrou por anos as revistas do homem-morcego, que só conseguiu se livrar deste estigma quando os editores da DC Comics decidiram que Dick Grayson iria cursar uma faculdade fora de Gotham, fato que pôs um fim à dupla dinâmica.

Tal paranóia alcançou níveis tão absurdos, que o governo americano chegou a criar uma comissão para investigar a possível relação entre a delinquência juvenil e as histórias quadrinhos. Como resultado disso, surge o Comic Code Authority que institucionaliza a censura aos gibis. Após 1954, os caçadores de bruxas passaram a considerar o *Rock and Roll* como principal agente corruptor da juventude, fato que possibilitou aos quadrinhos se reerguerem lentamente.

Disposta a investir novamente no mercado dos super-heróis, em 1956, a DC Comics decide reformular alguns de seus principais personagens que, devido à crise que infligiu a indústria, andavam esquecidos pela editora. Assim, na edição número 4 da revista *Showcase* surge um novo Flash, criado por Robert Kanigher, John Broome e Carmie Infantino. O advento do personagem marca o início da chamada Era de Prata dos quadrinhos, nas quais os grandes ícones da DC foram revitalizados com versões mais próximas de toda uma nova geração de leitores.

O novo herói era na verdade Barry Allen, um dedicado cientista que trabalhava para o departamento polícia de Central City. Certa noite em seu laboratório, Barry foi acidentalmente banhado por produtos químicos quando foi atingido violentamente por um raio. Tal fato fez com que Allen pudesse canalizar o

poder da fonte de energia extradimensional conhecida como Campo da Velocidade, da mesma forma que Joel Ciclone. Assim, Barry passa a poder correr a velocidades extraordinárias e se torna o homem mais rápido do mundo, detendo inclusive o poder de viajar pelo tempo no momento em que rompesse a velocidade da luz. Se valendo então de um uniforme vermelho e amarelo, ele adota o nome de Flash e decide combater o crime em sua cidade natal.

Motivado pelo sucesso de sua estréia, três anos depois, o Flash ganha uma revista solo, editada pelo célebre Julius Schwartz. O editor então decide que o herói, em uma de suas aventuras, deveria se encontrar com seu antecessor da Era de Ouro, o velocista Joel Ciclone, em eventos que passam a ser conhecidos como *crossovers*. Para tal, Schwartz cria o conceito do Multiverso, uma série de confusas realidades alternativas que abrigariam as diferentes versões de seus personagens, o que desencadeia um verdadeiro caos cronológico no Universo DC que permanece até os dias de hoje.

Depois que a reformulação do Flash se mostra um estrondoso sucesso comercial, a DC foca sua atenção em outros personagens que amargavam o limbo editorial. É importante citar que esse processo não afetou a célebre trindade composta por Superman, Batman e Mulher- Maravilha, visto que, como estes heróis ainda detinham boas vendas, não era preciso alterá-los. Assim, o próximo na lista de revitalizações da editora foi o Lanterna Verde. Através dos criadores John Broome e Gil Kane, o personagem ganha uma nova vida na edição número 22 da revista *Showcase*, no verão de 1959.

O novo personagem seria agora o impulsivo e audacioso piloto de testes Hal Jordan. Durante um vôo experimental no deserto, Hal atende um misterioso

chamado e se depara com uma nave espacial destruída e seu único sobrevivente, um moribundo alienígena detentor de uma lanterna e um anel esmeraldas. O ser se identifica como Abin Sur e explica ao terráqueo que é membro de uma espécie de polícia intergaláctica conhecida como Tropa dos Lanternas Verdes. Sur afirma que a Terra era o seu setor de proteção mas que, como estava prestes a morrer devido ao pouso forçado, deveria escolher um substituto honrado o suficiente para zelar pelo planeta. Assim, antes de falecer, Abin nomeia Jordan como o Lanterna oficial da Terra e explica ao piloto que o anel que recebeu tem o poder de gerar constructos de energia, que só podem ser limitados por sua imaginação e por sua força de vontade e que artefato deve ser recarregado a cada 24 horas em sua lanterna. Porém, o herói deveria ter extremo cuidado pois, apesar do anel deter um poder quase ilimitado, ele é vulnerável a tudo aquilo que tiver a cor amarela.

Assim, Hal Jordan se torna não só o protetor de sua cidade, Coast City, mas de toda a Terra. Durante seu treinamento, o herói conhece Oa, o planeta que abriga a cidadela dos Lanternas Verdes e lar dos Guardiões, seres ancestrais que devido a sua capacidade de manipular a força esmeralda decidiram fundar a Tropa. Em pouco tempo, o terráqueo se torna uma verdadeira lenda entre seus companheiros, devido a sua determinação e perseverança. Dentre seus inimigos, se destaca figura do tirânico Sinestro, um antigo Lanterna que treinou Hal, mas que, devido ao seu caráter fascista e totalitário foi banido para um dimensão desconhecida, na qual forjou para si um anel amarelo e assim passou a ser um eterno tormento para a Tropa. Assim como seu antecessor da Era de Ouro, Hal Jordan, como todo membro da Tropa dos Lanternas Verdes, também possuía um juramento que se tornou célebre nos quadrinhos, “No dia mais claro, na noite mais

densa, o mal sucumbirá ante a minha presença. Quem venera o mal há de penar quando o poder do Lanterna Verde enfrentar”.

Continuando com sua política de revitalização de seus grandes ícones, na edição 64 de *The Brave and The Bold*, de março de 1961, a DC reformula por completo o Gavião Negro, através de seu criador, o roteirista Gardner Fox. Em sua nova versão, o personagem seria agora o idealista alienígena Katar Hol. Nascido no belicoso planeta Thanagar, Hol era um dos membros dos Homens Alados, uma implacável força policial que patrulhava os céus devido ao uso de asas artificiais, que funcionavam graças as propriedades anti-gravitacionais do místico metal enésimo. Para caçar um perigoso criminoso fugitivo, ele e sua esposa, a também policial Shayera, partem para a Terra.

Depois de cumprirem sua missão, porém, o casal decide atuar como embaixadores de Thanagar em nosso planeta, melhorando a relação diplomática entre os dois mundos e usando seus conhecimentos militares para livrar a Terra de todo o mal. Durante essa nova fase, o herói deixa de ser conhecido como Falcão da Noite e recebe o nome de Gavião Negro no Brasil, e sua parceira passa a ser conhecida como Mulher-Gavião. Depois que o personagem teve sua popularidade testada em *The Brave and The Bold*, em 64, ele ganhou seu próprio título, que chegou a durar 27 números, muitos deles ilustrados pelo célebre Joe Kubert, que já havia trabalhado com o Falcão da Noite.

O caminho da reformulação dos heróis, processo que é utilizado até hoje pelas grandes editoras, se mostrou uma tática eficaz para a DC Comics, que pôde assim adaptar seus personagens a épocas e sociedades diferentes do contexto no qual o herói foi criado inicialmente. Porém, os leitores ainda ansiavam por

personagens que refletissem melhor suas angústias e limitações, algo um tanto distando das quase onipotentes criações da DC. Chegava assim a Era Marvel, e o mito do herói dos quadrinhos nunca mais seria o mesmo.

## 2.2 “É UM PÁSSARO? É UM AVIÃO? NÃO... É O SUPERMAN!”

Na década de 30, a sociedade americana se encontrava fragilizada devido ao *crack* da bolsa de Nova York, em 1929, e a grande recessão causada pela crise mundial. O desemprego e a fome eram figuras constantes na vida do americano. Um mal que a princípio não poderia ser combatido por nenhuma força, talvez pudesse ser afastado por um herói, ou melhor, um super-herói.

Nesse período, os quadrinhos ainda começavam a se desenvolver como uma forma de comunicação. Praticamente não existiam títulos do gênero, pois a maioria dos artistas publicava seus trabalhos apenas em tiras de jornais. As primeiras revistas surgiram quando as editoras idealizaram a publicação de títulos com a organização de várias tiras de um mesmo autor. Embora a idéia tenha funcionado, havia escassez de material inédito e profissionais qualificados para atender a demanda necessária. Em busca de novos talentos a *National Periodical*, futuramente DC Comics, através de Jack Liebowitz, um dos executivos da editora, contacta os sindicatos para comprar tiras que haviam sido recusadas para serem publicadas em jornais. Desta maneira, ofereceram a Liebowitz a história do Superman, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster.

O personagem em si é um amálgama de várias referências anteriores que têm bases bem fundadas nas *pulp fictions* da década de 1930, revistas baratas com histórias cheias de ação e violência. Basta citarmos dois personagens para percebermos que, intencionalmente ou não, tais influências eram inegáveis, Clark Wildman Savage Junior, o Doc Savage, criado por Lester Dent em 15 de fevereiro de 1933, na história *The Man of Bronze*, anunciado como um "Super-Homem"; e



Kent Allard, uma das identidades secretas do Sombra, vingador mascarado que estreou no rádio, no programa *Detective Story Hour*, em 31 de julho de 1930, no qual era dublado pelo célebre diretor de cinema Orson Welles.

A alcunha de homem de aço é uma clara referência ao título da primeira aventura de Savage. Já a Fortaleza da Solidão, muito antes de ser o refúgio do Superman na Antártida, era o nome do laboratório de Doc no ártico e surge na mesma novela citada acima. A repórter Lois Lane, a eterno interesse amoroso de Clark Kent deriva de Margo Lane, agente e amante do Sombra. Apesar de tantos paralelismos, Siegel e Shuster jamais admitiram que seu personagem foi tão intensamente inspirado em tais predecessores, mas concordaram que *Gladiator*, romance de ficção-científica de Philip Wylie, lançado em 1930, foi de grande importância para a gênese do primeiro super-herói.

O Superman na verdade é o alienígena Kal-El, natural do gélido planeta Krypton, um mundo extremamente avançado tecnologicamente, no qual a ciência havia suprimido a emoção. Assim, os kryptonianos eram pessoas naturalmente racionais e frias, que praticamente desconheciam conceitos como o amor. Além disso, a cultura bélica e armamentista de Krypton gerou inúmeras guerras entre seus povos, fato que afetou o núcleo do planeta e o condenou à destruição. Prevendo tais acontecimentos, o sábio cientista Jor-El tentou alertar a população, mas foi desacreditado e até ridicularizado pelos conselhos kryptonianos, que não queriam desarticular o status quo e gerar pânico entre as massas.

Porém, Jor-El estava disposto a salvar ao menos seu filho recém-nascido, Kal-El, e para isso constrói um foguete para enviá-lo até um planeta que, de certa forma, se assemelhasse à Krypton. O cientista então descobre a Terra e decide

que ela seria o futuro lar de seu filho. Em suas pesquisas sobre a atmosfera terrestre, Jor-El descobre que o sol amarelo de nosso sistema solar iria atuar sobre os genes alienígenas de Kal de modo a lhe proporcionar diversas habilidades especiais, diferente do sol vermelho de Krypton que não provocava nenhum efeito nos kryptonianos. Uma vez na Terra, Kal-El se tornaria uma espécie de bateria viva energizada pela luz solar e seus poderes se manifestariam em sua totalidade durante sua adolescência. Então, explosões começam a tomar conta de toda Krypton. E, momentos antes que o planeta fosse destruído por completo, Jor-El e seu esposa, Lara, conseguem enviar seu filho à Terra, em sua nave.

O foguete chega ao nosso planeta na fictícia cidade de Smallville no coração de Midwestern, no Kansas, e é encontrado pelos humildes fazendeiros Jonathan e Martha Kent. O casal, que não podia ter filhos, decide adotar o garoto, batizando-o como Clark Kent. Jonathan então esconde a nave em seu celeiro e os Kent posteriormente afirmam a todos que Clark é seu filho natural. O casal cria a criança sob todos os seus preceitos para ser uma pessoa íntegra e de bom coração. Assim, o jovem Kent se torna a verdadeira representação do *American Way of Life*.

Com o tempo, o rapaz começa a desenvolver seus poderes, entre eles, força e resistência praticamente ilimitadas, capacidade de voar, correr a incríveis velocidades e disparar rajadas óticas de energia destrutiva, além de possuir uma audição superdesenvolvida e conseguir olhar através de qualquer material, exceto chumbo. Até que seu pai adotivo resolve lhe contar a verdade, mostrando-lhe a nave na qual foi achado. Acessando o computador de bordo do foguete, Kal-El

descobre sua origem alienígena, através de mensagens holográficas gravadas por seu pai biológico. Além disso, ele percebe que a nave trouxe inadvertidamente fragmentos esverdeados do interior do planeta Krypton, posteriormente batizados Kryptonita. Tal elemento não só enfraquecia o garoto, como poderiam matá-lo, fato que ele só viria a conhecer no futuro.

A única pessoa para quem Clark revelou seu segredo foi para sua melhor amiga, Lana Lang. Aos 18 anos o jovem começou a viajar em torno do mundo para aprender sobre seus super poderes, aperfeiçoá-los e até, secretamente, salvar pessoas. Até que finalmente, alguns anos depois, foi estudar na Universidade de Metrópolis, onde se formou em jornalismo.

Em certa ocasião, a NASA realizava um teste público de um ônibus espacial. O evento estava sendo coberto pela famosa jornalista do Planeta Diário, Lois Lane, porém o teste dá errado e a nave se encontrava prestes a cair. Clark não hesita em voar do meio da multidão fazendo sua primeira aparição pública para salvar o ônibus espacial e seus tripulantes. Ao ser cercado por admiradores, Kent foge aterrorizado pela atenção que atraiu. Lois faz então uma matéria especial, batizando o misterioso herói de Superman nos jornais.

Clark retorna à Smallville e relata a história aos pais. Mais do que nunca, ele sentia a necessidade de fazer um bom uso de suas incríveis habilidades ajudando os outros. Se valendo da alcunha de Superman, Martha confecciona um uniforme com S estilizado no peito, com o qual seu filho poderia proteger os inocentes. Para que ninguém descobrisse sua identidade secreta e ameaçasse seus familiares, Clark passa a usar óculos e pentear seus cabelos de forma mais comportada, além de agir de uma maneira propositalmente mais tímida e

atrapalhada. Assim, ninguém suspeitaria que o pacato Kent fosse o poderoso Superman, um conceito que embora ingênuo, refletia bem a mentalidade da época.

Voltando a Metrópolis, o homem de aço começa a agir oficialmente como protetor da cidade. Lois Lane se empenha em fazer uma entrevista exclusiva com o herói e, como uma estereotipada jornalista investigativa, chega a jogar seu carro no mar para que este seja salvo pelo Superman. O plano funciona e o kryptoniano salva a repórter e a leva para seu apartamento, onde ele concede a entrevista que ela tanto desejava.

Porém, o herói descobre o subterfúgio que Lois utilizou para obter sua atenção e decide dar uma lição na jornalista. Antes que Lane pudesse publicar sua matéria, Clark Kent vai até o Planeta Diário e apresenta ao editor-chefe do jornal, Perry White, a primeira entrevista exclusiva com o Superman o que lhe garante um emprego de repórter, mas que também lhe rende a eterna rivalidade de Lois Lane, que não admitia ter sido que foi passada para trás por um “caipira do interior”. Os dois repórteres que logo seriam obrigados a trabalhar em dupla e ainda teriam muitas desavenças.

Lex Luthor, o arquiinimigo do homem de aço, apareceu pela primeira vez em abril de 1940, na edição número 23 da revista *Action Comics*. Alexander Joseph Luthor nasceu em Metrópolis. Neto de um grande vendedor de armas que enriqueceu com a primeira Guerra Mundial e faliu com a crise de 29, Lex teve uma infância difícil não só pela pobreza em que viviam os pais, mas pelo fato de ambos serem dependentes de álcool e extremamente violentos. Embora fosse

inegavelmente um gênio, o jovem Luthor era cruel e vingativo, tendo até mesmo pago adultos para espancar garotos mais velhos que zombavam dele.

Aos 13 anos, Lex fez um seguro de vida em nome dos pais e sabotou o carro dos dois, tendo subornado um mecânico para esconder sua sabotagem. Com o dinheiro, Luthor deu início a seu império. Dono de um comportamento visionário e empreendedor, com sua inteligência, habilidade e capacidade de manipulação de mercado, ele se tornou rapidamente dono de praticamente toda Metrópolis. No entanto, o surgimento do Superman abalou o *status quo* da cidade.

Dono de um grande ego, Lex sempre fez questão de posar como o maior cidadão de Metrópolis, título que naturalmente a população acabou concedendo ao herói. Por esse motivo, e pela intervenção do homem de aço em vários de seus negócios escusos, Luthor passou a odiar o Superman. Além disso, o empresário sempre nutriu uma paixão por Lois Lane, que inicialmente o trocou pelo amor platônico do Superman.

Outro elemento importante na mitologia do homem de aço é sua cidade, Metrópolis, que em sua paranóia urbana se constituiu na perfeita antítese da bucólica Smallville. Com suas inúmeras e imponentes construções, Metrópolis é uma espécie de versão idealizada de Nova York, representando assim uma utópica metrópole mundial, repleta de brilho, riqueza e poder, uma verdadeira jóia de prosperidade incrustada no coração da América. Em sua majestosa concepção arquitetônica, a cidade concilia passado e futuro se constituindo em um lugar atemporal e utópico, que pode se situar tanto na década de 40 como nos anos 90, por exemplo. Batizada como a cidade do futuro, Metrópolis é o perfeito reflexo de seu protetor, que também é conhecido como o homem do amanhã.

O fato do personagem utilizar um uniforme não era novidade, pois o Fantasma já trazia o título de primeiro herói mascarado dos quadrinhos, enquanto a identidade secreta já era uma criação antiga, que era usada pelo Zorro. A verdadeira inovação trazida pelo homem de aço foi primeiramente a introdução dos super poderes nos quadrinhos. Aliados a este fator, temos um homem digno, íntegro, que usa seus poderes apenas para proteger os fracos e oprimidos. O Superman representa a própria virtude do homem, que é definida por Huizinga<sup>1</sup> como sendo algo que “consiste numa série de propriedades que o tornam capaz de lutar e comandar. Entre estas ocupam um lugar eminente a generosidade, a sabedoria e a justiça”.

No começo, as habilidades do Superman não chegavam a ser tão impressionantes como as atuais, tanto que o personagem ainda não era capaz de voar, mas apenas de dar grandes saltos, pois a maioria dos sindicatos considerava sua origem fantasiosa demais. Uma mudança importante nos poderes do herói está no fato de ter ganhado a capacidade de voar. Neste exato momento, ocorre o distanciamento dos meros mortais. Se por um lado, voar é um sonho primordial do ser humano, e por isso seria um poder lógico ao herói, representação dos nossos desejos mais infantis; por outro o Superman passa a estar num patamar acima da humanidade em geral. Ele agora não só é apenas um ser super poderoso, como também passa a ser intocável. Aliado ao vôo, ele ganha seu super sopro e sua visão de calor, que lhe permitem atacar inimigos ao longe. Assim como uma guerra pode ser feita à distância, o super-herói passa a poder resolver os problemas sem sequer tocar o solo dos meros mortais.

---

1

Finalmente, há a questão da identidade secreta do personagem, que precisava atuar com herói sem comprometer sua existência como Clark Kent. Ainda existe a interessante separação entre homem e mito, pois Kent nutria uma paixão platônica por sua colega Lois Lane, que além de considerá-lo atrapalhado e tímido demais, nunca o perdoou por ter lhe roubado a primeira entrevista exclusiva com o Superman, por quem a repórter era perdidamente apaixonada. Logo a atenção do leitor era captada de várias formas, pois todos se questionavam se ninguém desconfiava que Clark era o homem de aço e se divertiam ao ver o pacato jornalista sentindo ciúmes de seu próprio alter ego. Umberto Eco analisou a identidade secreta do Superman como uma forma de prender a atenção do leitor e simultaneamente representar o nosso sonho infantil de arrancarmos nossa carapaça natural para revelar um ser dotado de super poderes e virtudes:

Narrativamente, a dupla identidade do Superman tem uma razão de ser, porque permite articular de modo bastante variado as aventuras do herói, os equívocos, os lances teatrais, um certo suspense próprio do romance policial. Mas, do ponto de vista mitopoético, o achado chega mesmo a ser sapiente: de fato Clark Kent personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer de uma cidade norte-americana qualquer, nutre secretamente a esperança de que, um dia, das vestes de sua atual personalidade, possa aflorar um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade (ECO, H. 1981, p. 73).

Nenhum adulto poderia realmente entender, porque aquele herói estava destinado a fazer sucesso. Huizinga explica a necessidade de usarmos a alma de uma criança para entender a verdadeira poesia e o mesmo se dá para com o Superman: “Para compreender a poesia precisamos ser capazes de envergar a alma da criança como se fosse uma capa mágica, e admitir a superioridade da

sabedoria infantil sobre a do adulto” (1971. p.133). E é justamente esta sabedoria infantil, que levou o personagem a ser sucesso absoluto entre os garotos.

Os criadores do personagem, os cartunistas Jerry Siegel e Joe Shuster, além de adolescentes, eram ambos judeus, fato que confere uma nova dimensão ao seu trabalho visto a conturbada trajetória do povo judeu na década de 40. Sob uma concepção religiosa, o Superman certamente pode representar uma espécie de messias, alguém oriundo de um lugar além, que é enviado à Terra para salvar as pessoas que praticam o bem e inspirá-las com seus atos de nobreza. Estabelecendo um paralelo entre o super-herói e Jesus Cristo, por exemplo, notamos uma série de coincidências. Ambos foram enviados de outro mundo, desejavam ajudar os desamparados, entregaram a vida por aqueles que amavam, ressuscitaram para ajudá-los e tem habilidades além da compreensão do ser humano normal, o que leva os dois salvadores a sofrerem perseguições.

Um fardo que o personagem carrega é o fato de ser o primeiro super-herói, sendo assim o ícone máximo do gênero. O símbolo do S estilizado passa a representar tanto o herói, quanto o ideal de força e poder. As histórias do personagem, suas tramas, sua trajetória simplesmente deixam de ter valor. A sua simples presença é o que importa. Não faz grande diferença se suas revistas vendam bem ou não, pois seu símbolo é reconhecido mundialmente, logo, eventualmente, sua marca pode ser vendida para outros veículos, como a TV e o cinema, e todos os lucros estarão garantidos.

Sendo um ícone mundial de origem americana, no que se refere à sua criação, Superman acaba sofrendo como o Capitão América a obrigação de simbolizar os Estados Unidos. Seu vôo também representa a águia, símbolo de



poder que já foi usado pelo império romano, pelos nazistas e que representa agora o grande ideal de liberdade dos Estados Unidos. Diversas histórias trazem o Superman com uma águia nos braços e com a bandeira americana ao fundo. Não importa que as histórias digam que ele é um cidadão do mundo, pois sua imagem é muito mais poderosa que qualquer palavra. Assim, o homem de aço concebido por dois adolescentes que exprimiam seus sonhos infantis, repentinamente começa a representar não só a potência americana, mas o capitalismo como um todo. Ele passa a ser renegado pelos países que sofrem os abusos dos americanos, principalmente aqueles do eixo sul do mundo, que sofrem a colonização vertical. Seus poderes, antes uma representação dos anseios de toda uma era, passam a ser uma representação da nação americana e suas “super” capacidades.

Analisando o homem de aço ao longe sua evolução, percebemos que apenas sua personalidade sofreu pequenas alterações, embora ele continue sendo um homem íntegro, honrado e disposto a se sacrificar para proteger a vida alheia. Seus poderes, atualmente muito extensos, e seu caráter incorruptível tornaram-no menos interessante que heróis brutais armados até os dentes que proliferam nos dias de hoje. Desta forma, o Superman acaba se distanciando dos jovens leitores, que o consideram velho e ultrapassado, e dos estudiosos, que o enxergam como um símbolo do imperialismo norte-americano. E os velhos leitores, os únicos que poderiam continuar a admirá-lo pelo que ele é, sofrem ao ver constantes mudanças acontecendo com o personagem, que tentam atualizá-lo para as sociedades vigentes, o que vai pouco a pouco degradando os conceitos originais do herói.

Embora tenha seguido, e até mesmo lançado, algumas tendências da indústria das histórias em quadrinhos, apesar de tudo, o Superman nunca teve um parceiro mirim propriamente dito, ou melhor, um sidekick. Na verdade, suas próprias capacidades atrapalhavam a escolha de algum aliado que tivesse ao menos um nível de poder próximo ao seu, mas a grande questão residia no fato de que o homem de aço era único. Sendo ele o ser mais poderoso do universo, não haveria lógica para que ele precisasse de auxílio. Apenas em 1954, quando os editores procuravam saídas para os cancelamentos das linhas de revistas de terror e crime, surgiu o primeiro parceiro do kryptoniano, o fotógrafo ruivo Jimmy Olsen. A revista *Superman's Pal: Jimmy Olsen* estreou em setembro e suas histórias eram inteiramente dedicadas às crianças. Os vilões e as situações eram cômicos a ponto do poderoso homem de aço acabar freqüentemente sendo salvo, ou no mínimo ajudado, pelo jovem jornalista.

A ferrenha concorrência com o Capitão Marvel e seus familiares da Fawcett Comics, levaria à criação de outros coadjuvantes super poderosos para o universo do Superman. Assim, em 1945, na edição número 101 de *More Fun Comics*, surge o Superboy, cuja origem é idêntica à do homem de aço, exceto pela diferença que o novo personagem se torna um super-herói durante sua adolescência em Smallville, fato que gera um dos primeiros lapsos de cronologia do personagem. O sucesso do Superboy ainda permitiria a criação da Super-Moça, Kara-El, prima de Kal. também enviada à Terra em uma foguete instantes antes da destruição de Krypton. Na ânsia de atender ao público infantil, os editores da National logo providenciaram uma série de mascotes super poderosos vinculados as origens do homem de aço, assim surgiam criações como Krypto, o Super-Cão, além de

outros insólitos personagens como o Super-Cavalo, o Super-Gato e o Super-Macaco.

O grande problema do Superman, no entanto, está em seu próprio sucesso. Devido as suas vendas astronômicas e a sua marca poderosa, gradativamente, o herói precisou atender mais ao mercado, fato que o submeteu à constantes mudanças, que visam adaptá-lo aos tempos modernos, aos interesses dos leitores e, sobretudo, das editoras. Fruto de uma era na qual quanto mais poderoso um herói fosse, maior seria seu sucesso, hoje, o personagem carece de vilões interessantes, justamente pelo fato de ser difícil encontrar um desafio à altura do personagem.

Visando humanizar o personagem, foi-se estabelecido que, além da exposição à Kryptonita, o homem de aço também seria vulnerável à magia, fato que gerou uma série de adversários que faziam uso de poderes arcanos para sobrepujar o herói. Por outro lado, em uma política contraditória conduzida pelos editores e roteiristas da National, a cada aventura o Superman parecia deter mais habilidades, entre as quais destacavam-se a capacidade de viajar no tempo e a de possuir até mesmo limitadas habilidades telepáticas.

Durante meados da década de 80, o homem de aço passaria por sua maior revolução nas mãos do argumentista e desenhista John Byrne, que reformulou o herói, ignorando uma cronologia de quase 50 anos. Assim, o Superman se tornava definitivamente mais humano e com uma diminuição drástica de seu nível de poder. Durante a fase na qual Byrne trabalhou com o personagem merece destaque o fato de que, pela primeira e única vez em sua carreira, o Superman foi obrigado a cometer um assassinato.

Tudo começa quando três kryptonianos renegados, depois de décadas de prisão em uma dimensão paralela, conseguem fugir e destruir totalmente uma outra versão da Terra. Então, o Superman de nosso mundo foi convocado para enfrentar os três criminosos, que possuíam poderes semelhante aos do homem de aço. Utilizando-se de kryptonitas vermelhas deste mundo paralelo, que não o afetavam, ele retirou os poderes dos três vilões. Estes, entretanto, juraram recuperar suas habilidades e também destruir a Terra natal do herói. Vendo que não haveria prisão no universo capaz de detê-los, Superman utiliza kryptonitas verdes para acabar com a vida dos criminosos. Tal fato marcou profundamente a vida de Kal-El que, após estes eventos, se lançou em um exílio voluntário pelo espaço para refletir sobre sua controversa atitude.

Durante a década de 90, o personagem foi vítima de intensas manobras de marketing de sua editora, a DC Comics, que, visando alavancar o combalido desempenho de seus títulos, produziu sagas como A Morte do Superman, intensamente massacrada pela crítica, além da óbvia, O Retorno do Superman. Neste mesmo período, outro fato também alterou profundamente a existência do personagem que, depois de quase 60 anos de amor platônico por Lois Lane, finalmente se casa com a repórter na edição comemorativa O Casamento do Superman. Depois de passar por estes eventos, todos indiscutíveis fenômenos de vendas, o homem de aço ainda passaria pela transformação mais radical de toda sua história em 1997.

Após a saga conhecida A Noite Final, que se estendeu por vários títulos da DC, na qual uma criatura chamada Devorador de Sóis planejava consumir nosso sol, o homem de aço perdeu totalmente seus poderes, totalmente baseados na luz

solar. Tentando recuperar suas habilidades, ele acaba se modificando completamente, transformando-se num ser de pura energia, capaz de manipular o espectro eletromagnético da Terra, controlar sua própria densidade e de se teleportar. A alteração mais interessante ocorrida nesta fase foi a perda dos poderes por parte de Clark Kent, que precisava se concentrar para se transformar no Superman, logo Kal-El era tão vulnerável quanto qualquer outro humano na forma de jornalista do Planeta Diário. Esta fracassada tentativa de atualizar o herói, entretanto não durou muito tempo. Apesar de gerar um efêmero aumento das vendas, os leitores recusaram as mudanças extremas sofridas pelo personagem, e, logo, o homem de aço voltou a sua concepção original.

Recentemente, a vida do personagem foi novamente abalada durante a saga Mundos em Guerra, na qual a gigantesca armada do tirânico alienígena Imperiex tenta conquistar nosso mundo, deflagrando uma guerra sem precedentes no planeta Terra. Embora a ameaça de Imperiex tenha sido rechaçada devido a o trabalho conjunto de todos os super-heróis do universo DC, o confronto resultou em milhares de baixas, entre elas os pais adotivos do Superman e o pai de Lois Lane. Em luto, o homem de aço modifica o símbolo do S, deixando-o enegrecido e também adotando uma atitude mais sombria em relação aos perigos que ameaçam o planeta. Previsivelmente, certo tempo depois, foi descoberto que tanto os Kents como pai de Lois haviam sobrevivido aos conflitos da guerra, fato que fez Kal-El voltar a utilizar seu antigo emblema com tons de amarelo.

Ao longo destes 70 anos, certamente o Superman foi aquele que mais teve de se adaptar às sociedades vigentes, pois como ícone maior dos super-heróis, ele não poderia ser simplesmente esquecido, mas como tal, também não poderia

sofrer mudanças tão radicais. Atualmente, vemos uma espécie de retorno às origens, que pode ser considerada como parte de uma tendência retrô, na qual a importância do herói no mercado volta a crescer, fato que pode ser confirmado por obras como *As Quatro Estações*, *O Reino do Amanhã* e *Superman - Paz na Terra* e, que voltam a tornar o personagem digno do adjetivo super.

Visando um retorno aos ideais heróicos dos anos 40, a DC Comics, agora, busca a revitalização do homem de aço, não fazendo com que o herói se curve à tendências passageiras ou à jogadas de marketing, mas com que ele redescubra sua essência e seus conceitos básicos de uma forma que possa parecer atrativa para os novos leitores, algo muito semelhante à proposta que Jonh Byrne desenvolveu durante sua passagem pelo título do personagem. Recentemente, a DC lançou a aclamada mini-série *Legado das Estrelas*, na qual o escritor Mark Waid, um dos mais notórios fãs do kryptoniano, reconta e moderniza toda a origem do super-herói, fato que comprova o quanto Superman e sua marca são poderosos, sendo sempre sujeitos a vitoriosas reformulações.

### 2.3 “SHAZAM!”

Depois do imenso sucesso editorial da estréia do Superman, na edição número um de *Action Comics* da *National Periodicals*, em junho de 1938, diversas editoras concorrentes decidiram apostar no ascendente gênero do super-herói, porém, como elas não possuíam experiência nesta área, foram impelidas a contratar os serviços de estúdios de criação, formados por jovens talentos, entre os quais podemos destacar o lendário Will Eisner, criador do Spirit.

Assim, quando Victor Fox, um ex-contador da National, futura DC Comics, decidiu fundar sua própria editora, a *Fox Features Syndicate*, encomendou ao estúdio de Eisner a sua versão para o homem de aço, e assim surgia o *Wonder Man*, um personagem praticamente idêntico ao Superman, que por sinal usava um W estilizado no peito. Entretanto, pouco depois de sua estréia em *Wonder Comics* número um, em maio de 1939, o herói partiu para o limbo editorial devido à ação movida pela *National Periodicals*, que o acusava de plágio.

Mesmo assim, Fox não desistiu da idéia de criar seu próprio super-herói e, novamente, solicitou ao estúdio de Will Eisner que concebesse novos personagens. Então em agosto de 1939, na edição de estréia da revista *Mystery Men Comics*, foi criado o Besouro Azul, que seguia mais a linha dos heróis dos *pulps* como o Sombra e o Besouro Verde. Com a crescente popularidade do Superman, logo, Victor Fox ordenou aos seus criadores que desenvolvessem o visual de seu herói e que lhe imbuíssem de super poderes.

Assim como o *Wonder Man* e o Besouro Azul, diversos super-heróis foram criados às pressas para tentar usufruir do sucesso do homem de aço, entretanto

apenas uma criação se mostrou à altura do último filho de Krypton. Conhecido como o Mortal mais poderoso da Terra, o Capitão Marvel, inicialmente batizado como *Captain Thunder*, foi criado em 1940 pelo escritor Bill Parker e pelo desenhista Charles Clarence Beck. Um fato curioso é que o rosto do herói foi inspirado no ator Fred MacMurray, que estrelou filmes famosos na década de 60 como a comédia *Se Meu Apartamento Falasse*.

Assim, em janeiro de 1940, o *Captain Thunder* faz sua estréia nos quadrinhos na primeira edição do título *Flash Comics*, publicado pela *Fawcett Publications*. Porém, coincidentemente, a *National Periodicals* lançou no mesmo mês uma revista batizada como *Flash Comics*, que trazia as aventuras do velocista Flash. Contrariada, a Fawcett foi obrigada a mudar o nome de sua publicação para *Whiz Comics* e de seu herói para Capitão Marvel, que retornou na estréia do novo título, um mês depois. E assim, em pouco tempo, o personagem se torna um dos mais populares do mercado e suas revista passam a movimentar cifras astronômicas, com vendas em torno de 1,3 milhão de exemplares mensais.

Um dos pontos mais inovadores do herói, e que talvez ajudasse a explicar sua enorme popularidade, era o fato de que, diferente de personagens como Buck Rogers e Flash Gordon, essencialmente baseados em conceitos científicos, o Capitão Marvel tinha sua origem focada em elementos sobrenaturais, o contraponto ideal para a temática de ficção-científica do rival Superman. Marvel também pode ser considerado o primeiro super-herói admitidamente baseado em figuras mitológicas e bíblicas.

O imponente Capitão Marvel na verdade era o menino Billy Batson, filho dos renomados arqueólogos C.C. e Marilyn Batson, e irmão da jovem Mary. Em



uma de suas expedições, os pais do jovem são enviados ao Egito para investigar a Tumba de um antigo faraó. A expedição era secretamente financiada pelo Doutor Silvana, um maléfico e genial cientista, que envia o guia Theo Adam para auxiliar o casal. Porém, Adam é corrompido por uma jóia mística encontrada na tumba e mata C.C. e Marilyn Batson para roubar o artefato, que os arqueólogos deveriam encaminhar ao museu do Cairo.

Como Mary viajou com seus pais, Billy, que foi obrigado a ficar em casa, devido ao seu irregular desempenho escolar, presumiu que ela também estivesse morta. Como a menina não foi encontrada pelas autoridades, o rapaz acabou se tornando o único herdeiro legal da fortuna de sua família. Mas Mary sobreviveu ao atentado e acabou sendo posteriormente adotada pela família Bromfield, enquanto Billy ficou aos cuidados de seu inescrupuloso tio Ebenezer, que lhe tirou todas as suas posses e o jogou nas ruas.

Billy então conseguiu sobreviver de forma precária, vendendo jornais pelas ruas de sua cidade, Fawcett City, em uma clara homenagem à editora do herói, a *Fawcett Publications*. Durante uma noite tempestuosa, Batson foi misteriosamente atraído para os subterrâneos do metrô, onde encontrou uma sombria caverna. Lá, ele se deparou com o arcano mago Shazam, que há milênios habitava aquele lugar, conhecido como Pedra da Eternidade, um nexo de todas as realidades, para proteger nossa sociedade de qualquer mal e impedir que as Três Faces do Mal, uma fera incrivelmente poderosa que foi detida por ele, eras atrás, escapasse de sua prisão mística.

Sensibilizado com a história do menino, e acreditando que ele seria um aliado de valor em sua luta contra o mal, o feiticeiro lhe confere a habilidade de se

transformar no Mortal mais Poderoso da Terra, o Capitão Marvel, cuja aparência Billy, inconscientemente, baseou em seu falecido pai. Tudo que Batson precisaria fazer era invocar o nome de Shazam com um grito e um trovão sobrenatural operaria esta metamorfose. Vale a pena ressaltar que o nome do mago é formado pelas iniciais de figuras lendárias que conferem à Marvel determinados poderes como a sabedoria de Salomão, a força de Hércules, a resistência de Atlas, o poder de Zeus, a coragem de Aquiles e a velocidade de Mercúrio.

A primeira missão do novo herói foi perseguir Theo Adam, que se transformou no maligno Adão Negro, um ser de poderes proporcionais aos de Marvel, através do poder do escaravelho mítico que roubou da tumba do faraó egípcio. Graças à intervenção do espírito de Shazam, a voz e os poderes de Adam foram retirados, e o Capitão Marvel o entregou à polícia pelo assassinato dos pais de Billy. Apesar de sua relutância e hesitação inicial, o menino aceitou as novas habilidades, principalmente, porque o mago lhe garantira que sua irmã estava viva e que ele poderia usar seus novos poderes para encontrá-la, fato que motivou grande parte de suas aventuras iniciais.

Tempos depois, foi revelado que o misterioso mago Shazam era originalmente um garoto de Canaan chamado Jebediah, que recebeu dos deuses antigos a dádiva da palavra mágica Vlarem, um anagrama de Marvel, que quando pronunciada o conferia determinadas capacidades destas mesmas divindades. Utilizando seus poderes celestiais, o rapaz transforma-se no Campeão e passa a atuar no Egito por mais de dois mil anos em uma árdua jornada para livrá-lo das forças do mal. Durante a décima nona Dinastia dos faraós egípcios, um já idoso Jebediah procurava por um jovem honrado que pudesse receber suas habilidades

divinas e substituí-lo em sua cruzada. Procurando entre a realeza local, ele escolhe o príncipe Teth-Adam, passando a ele as habilidades de um novo sexteto místico, que lhe deram o nome pelo qual o Campeão era conhecido desde a antiguidade, Shazam.

Depois que o mago deixa o Egito, Adam se corrompe, fato que fez com que Shazam retornasse e o punisse, removendo assim seus poderes místicos. Depois desta experiência, o mago decidiu escolher um menino como seu sucessor, visto que a criança possui uma pureza de espírito que o adulto não mais detém. Durante séculos, ele esperou pelo dia em que iria passar seu legado adiante, até o dia em que se deparou com o honrado Billy Batson e sua trágica história. Surgiu assim o Capitão Marvel.

O enorme sucesso do Capitão Marvel levou a *Fawcett Publications* a dar-lhe uma revista própria, *Captain Marvel Adventures*, que foi lançada em janeiro de 1940. Com a entrada do roteirista Otto Binder, um veterano escritor dos *pulps*, suas aventuras se tornaram mais sofisticadas e seu universo mais rico e detalhado, o que motivou o surgimento de novos títulos para o herói como *Wow Comics* e *Master Comics*.

Decidida a aproveitar o sucesso da figura do parceiro mirim de super-heróis, conceito lançado com a estréia do Robin em abril de 1940, a Fawcett desenvolve para o Capitão Marvel seu próprio *sidekick*, o Capitão Marvel Júnior, que faz sua primeira aparição em dezembro de 41, quatro anos antes da criação do Superboy. Tal fato pode ser considerado como o marco inicial do surgimento da clássica Família Marvel.

Marvel Júnior na verdade era o popular esportista adolescente Freddy Freeman que, após testemunhar uma furiosa batalha entre Marvel e o vilão conhecido como Capitão Nazista, tem suas pernas irremediavelmente danificadas, quando o criminoso se choca contra ele. Sentindo-se responsável pelo estado do garoto, Billy lhe revela sua identidade secreta e, visando curá-lo, lhe confere uma parte de seus poderes. Assim, Freddy se junta a Batson em sua luta contra mal, para a qual precisava dizer as palavras Capitão Marvel para se transformar em um super-herói. Vale a pena esclarecer que como o poder de Shazam é único e limitado, logo se ambos se transformassem, cada um teria apenas metade do poder do mago.

Em dezembro de 42, era criada Mary Marvel, um mês depois do Capitão Marvel Júnior estreiar em sua revista própria. Depois de uma árdua busca, Billy, após ter consolidado sua carreira como radialista, conseguiu achar sua irmã, que tinha uma vida estável ao lado dos Bromfield. Assim, o jovem Batson lhe contou todos os seus segredos e os do mago Shazam, que resolveu também conceder à menina seus poderes místicos, bastaria a ela pronunciasse seu nome para se transformar na bela Mary Marvel. É importante notar que os dois coadjuvantes, Júnior e Mary, não eram tão apáticos e submissos como os demais *sidekicks*, demonstrando personalidade própria e, em certos momentos, até mesmo rebeldia, tendo assim, sua própria importância dentro das histórias.

Visando alcançar o público infantil, a Fawcett lança, também em dezembro de 1942, Hoppy O Coelho-Maravilha, que estreava na revista *Funny Animals*, como um dos mais insólitos integrantes do universo do Capitão, que ainda foi acrescido posteriormente pelas hilárias figuras dos demais Tenentes Marvel, entre

eles um obeso senhor de idade e o tigre de pelúcia de Mary Batson, conhecido como Senhor Malhado, que ganhava vida através dos poderes arcanos do mago Shazam. Tais tramas ingênuas, lúdicas e repletas de humor, certamente foram o diferencial do sorridente Marvel em relação aos sisudos super-heróis de sua época. Sua galeria de vilões, repleta de figuras caricatas e propositalmente cômicas, também conquistaram de imediato os fãs do herói. Entre eles, se destacava o insano Doutor Sivana, batizado no Brasil como Silvana, um gênio de crime que teve seu visual inspirado no ator Max Schreck no filme expressionista *Nosferatu*.

Outro fator que posteriormente caracterizou o herói foi a ambientação de suas histórias na nostálgica Fawcett City, retratada até os dias de hoje como uma típica cidade norte-americana da década de 40. A razão para tal fato, dentro da mitologia do personagem, se devia a um encantamento de proteção contra as forças do mal, conjurado pelo mago Shazam, que envolveu toda Fawcett e a tornou, de certa forma, inune às ações do tempo, o que, de certa forma, justifica a sua arquitetura nitidamente retrô e a eterna inocência dos personagens e tramas do herói .

O Capitão Marvel pode ter nascido para se aproveitar do sucesso do Superman, entretanto ele conseguiu cativar seu próprio público com suas grandes inovações. Primeiramente, a passagem do campo científico para o místico, o que apenas ressaltava as características míticas do personagem. O herói era fruto das melhores capacidades de inúmeras figuras lendárias, o que significa que ele deveria ser o melhor em tudo, entretanto havia um grande diferencial. Billy Batson poderia até crescer na forma de super-herói, mas internamente ele continuava a

ser a mesma criança, mesmo que amparado por toda a sabedoria de Salomão, ou seja, a inocência, tão essencial aos quadrinhos, continuava a residir no cerne de Marvel.

Neste sentido, fica fácil ao se analisar do ponto de vista do jovem leitor. O Capitão Marvel era muito mais empolgante do que qualquer outro personagem justamente pelo fato de que eles deixavam de ser mera platéia para participar da história na forma do herói. Todo fã era, ou sonhava ser, Billy Batson. Bastaria uma palavra mágica para que eles comessem a voar e proteger o mundo da maldade e da ganância. Assim, o herói conseguia representar os anseios das crianças de modo ainda mais completo que seus antecessores.

Outra inovação do herói foi sua capacidade de voar. A representação do poder de Zeus está tanto na capacidade do herói se transformar em heróis, quanto nesta capacidade de estar acima dos mortais. O vôo é a representação de que ele detinha de uma entidade superior, mas ao mesmo tempo não poderia ser uma delas. Suas habilidades eram divinas, mas sua composição era mortal. O personagem era uma amálgama do sagrado e do profano, pois seus poderes derivavam de figuras míticas e a união das capacidades destes seres formava uma entidade maior. Dizer a palavra Shazam trazia o Capitão à vida e revivia a existência de uma mitologia primordial. A mistura entre deuses e homem também se faz presente no personagem, que é ao mesmo tempo o ser mais poderoso da Terra e uma simples e pura criança. Se Billy acaba fadado a nunca crescer para não abandonar a essencial do herói, logo a magia é eterna. Batson se torna um garoto da Terra do Nunca, que não envelhecerá, enquanto estiver em sua terra encantada.

Em 1945, a revista *Captain Marvels Adventures* vendeu, sozinha, 14 milhões de exemplares, algo em torno de três vezes superior ao ano anterior. A partir de 47, o personagem começou a perder a popularidade, fenômeno visto em todas revistas de super-heróis, devido em parte ao lançamento do livro “A Sedução do Inocente” de Frederic Wertham, que maculou o gênero como um todo. Em 1949, grande parte das histórias de aventura foram canceladas, devido à falta de interesse do público, fato que fez com que populares personagens como Namor, Tocha Humana, Capitão América, Flash e Lanterna, amargassem o limbo editorial. Mesmo o Capitão Marvel, antigo campeão de vendas, já não resistia a esta reviravolta do mercado.

A *National Periodicals*, detentora dos direitos do Superman, certamente temia o poder do personagem, que chegou a vender mais que o homem de aço, durante os anos 40, época na qual iniciou um longo processo de plágio contra a Fawcett. A alegação da editora se baseava no fato de que os poderes e, principalmente, o visual de Marvel eram muito similares aos de Kal-El. Tal processo se arrastou até 1953, quando a justiça proibiu a Fawcett de publicar aventuras do Capitão Marvel sem a autorização da *National Periodicals*, que acabou anexando a empresa concorrente. Era o fim de um dos personagens mais carismáticos dos quadrinhos e de uma das mais criativas editoras, que não pode continuar sem seu principal título.

Durante os anos 60, o roteirista Stan Lee, que revolucionava os quadrinhos com os humanizados personagens da Marvel Comics, ao saber que a Fawcett não mais poderia publicar o título do Capitão, decidiu conceber um herói com este mesmo nome, apenas para garantir esta marca para sua editora. Assim surgiu o

guerreiro alienígena Mar-Vell, um espião do belicoso império Kree que se infiltra em nosso planeta para sediar uma invasão, mas acaba se revoltando contra seu povo e se torna um herói na Terra. Justamente por causa desta manobra legal, o Capitão Marvel original nunca mais poderia ter seu nome estampado em uma revista, fato que levou seus editores a batizarem suas novas publicações com títulos alternativos como Shazam!.

Em 1973, exatos 20 anos depois de seu afastamento, o Capitão Marvel e sua família voltariam a ser publicados, desta vez pela própria National, agora conhecida como DC Comics. Estabeleceu-se então que a nova revista seria desenhada por C.C. Beck, um dos criadores do personagem, e que suas histórias seriam semelhantes às aquelas publicadas nas décadas de 40 e 50, não abordando assim temas pertinentes à época como a questão das drogas, da poluição ou mesmo da corrida espacial. Todo o teor psicológico que rondava a psiquê dos heróis dos anos 70, simplesmente não se adaptaria ao ingênuo herói perfeito. Assim, previsivelmente, o título foi novamente cancelado, e o Capitão Marvel passou a ser tido como um personagem ultrapassado, visto sua ingenuidade frente uma conturbada época de fortes tensões sociais.

Marvel então limitou-se a fazer participações especiais em diversas revistas da DC Comics. Apenas em 1993, o roteirista e desenhista Jerry Ordway, que já havia trabalhado com o Superman, resolveu resgatar o personagem do limbo editorial através da *Graphic Novel, The Power of Shazam!*, que recontava a origem do herói e o reintroduzia na cronologia do universo DC. O bom desempenho comercial da edição especial motivou o lançamento de uma nova revista para o personagem, na qual Ordway cumpriria apenas a função de escritor



e capista. Porém, como ocorreu durante a década de 70, a decisão editorial de manter o herói fiel aos seus conceitos básicos de tramas mais ingênuas e lúdicas, resultaram, posteriormente, no cancelamento do título, totalmente deslocado em um mercado que assistia o fenômeno dos violentos anti-heróis proliferar vorazmente.

Apenas em 1996, através da aclamada mini-série em quatro edições *Kingdom Come*, batizada no Brasil como O Reino do Amanhã, o personagem pôde realizar seu triunfal retorno. Escrita por Mark Waid e pintada por Alex Ross, a série, ambientada em um futuro apocalíptico, mostra um Billy Batson adulto, controlado mentalmente por Lex Luthor. Ao crescer, Billy perde toda a magia e já não consegue mais se transformar no Capitão Marvel. No clímax da trama, Batson finalmente volta a encarnar o herói e se põe a lutar furiosamente contra o Superman, em um dos confrontos mais aguardados de todos os tempos. Porém, o homem de aço consegue resgatar o garoto perdido dentro do velho Marvel, que se sacrifica para salvar o mundo da destruição. Três vezes ele grita Shazam ao conter uma bomba atômica, assim como três vezes o galo cantou após a traição do apóstolo de Jesus. Assim, o Mortal mais poderoso da Terra volta a ser um herói, se arrepende de seus erros e recupera sua perdida inocência e, de certa forma, a nossa também.

### 3 “GRANDES PODERES TRAZEM GRANDES RESPONSABILIDADES.”

Durante os anos 60, quando a indústria dos quadrinhos parecia ter explorado todas as possibilidades de seu meio, surge o jovem escritor da Marvel Comics, Stan Lee, que promove uma verdadeira revolução no gênero. Enquanto as demais editoras investiam em personagens com dons quase divinos, Lee optou por algo inovador ao despir suas criações de onipotência e conceber heróis imperfeitos e verossímeis, mais em sintonia com uma sociedade americana mergulhada na paranóia de uma Guerra Fria.

Com criações antológicas como Quarteto Fantástico, Hulk, Thor, Homem de Ferro, Demolidor e Surfista Prateado, Lee confere humanidade ao herói dos quadrinhos, cria todo um inusitado e carismático universo de super seres e cativa toda uma legião de leitores que se identifica e se espelha nestes personagens.

Dentre as criações de Lee, se destacam o Homem-Aranha, o maior ícone do arquétipo de herói humanizado e símbolo máximo da Marvel, e os X-Men, que desde os anos oitenta permanecem como o maior fenômeno de vendas dos quadrinhos. Ambos títulos ajudaram a editora de Stan Lee a se consolidar como a maior de mercado de quadrinhos, título que ostenta até os dias de hoje, superando assim sua eterna rival DC Comics, detentora dos direitos de Superman e Batman.

### 3.1 O HERÓI HUMANIZADO

Dando continuidade ao seu trabalho de revitalização dos grandes ícones da DC Comics, o escritor Gardner Fox cria, em 1960 para a edição 28 da revista bimestral *The Brave and The Bold*, dedicada aos grandes encontros entre super-heróis, a Liga da Justiça América, que era na verdade uma versão moderna da antiga Sociedade da Justiça dos anos 40.

A equipe era composta por grandes estrelas da DC como Flash, Lanterna Verde, Aquaman e Mulher-Maravilha, além de personagens menos conhecidos como Ajax, o último marciano, que detinha habilidades como superforça, vôo, invisibilidade, telepatia e transmorfismo. Na aventura que deu origem à Liga da Justiça América, o grupo teve que deter uma invasão alienígena arquitetada por Starro, um gigantesco alien semelhante a uma estrela-do-mar que possuía o dom de controlar suas vítimas psiquicamente. Após vencer o vilão, os heróis resolvem se unir para fundar a Liga, com a premissa de combater ameaças poderosas demais para serem vencidas individualmente e proteger a Terra de todo o tipo de mal.

Paradoxalmente, apesar de ostentar uma postura de defesa global, a equipe, até os dias de hoje, adota o nacionalista nome de Liga da Justiça América. Tal decisão soa mais estranha ainda se levarmos em conta que, entre seus membros fundadores temos três personagens não-americanos, como o marciano Ajax, o monarca atlante Aquaman e a princesa amazona da Ilha-Paraíso, Mulher-Maravilha, heróis que, supostamente, deveriam refletir o caráter heterogêneo do grupo e a sua receptividade a tudo aquilo que for diferente. Porém, na prática,

esse ideal de pluralidade acabou sendo substituído por um processo de assimilação do *American Way of Life* por parte de todo integrante estrangeiro da equipe. Assim, como ocorreu em suas reformulações do Flash, Lanterna Verde e Gavião Negro, a Liga da Justiça América torna-se um estrondoso sucesso de vendas, inspirando diversos criadores a apostarem no conceito de super-equipe.

Em novembro de 1961, o editor da Marvel Comics, conhecida anteriormente como Timely Comics, Martin Goodman, observando o bom desempenho de vendas da Liga da Justiça América, pede ao jovem escritor, Stan Lee, que criasse um grupo de super-heróis originais que pudesse rivalizar em termos de popularidade com o emergente grupo da rival DC.

Lee havia iniciado sua carreira em 1941 quando, aos 16 anos, foi contratado como editor-assistente de Timely Comics Group. Promovido um ano depois, tornou-se o mais jovem editor em atividade, mas teve de interromper seu promissor trabalho durante a Segunda Guerra Mundial, quando serviu no exército americano. Ao final do conflito, retornou a editora em um período difícil, em que as revistas em quadrinhos vendiam cada vez menos. Essa época de crise percorreu todos os anos 50, período no qual Stan escreveu inúmeras histórias, a maioria de super-heróis que não emplacavam, sendo considerado por muitos como um escritor apenas mediano. Porém, o roteirista estava disposto a mudar este panorama.

Então Lee, acompanhado pelo desenhista Jack Kirby, que era o principal artista da Marvel na época, inicia o processo de criação daquele que seria o primeiro fruto de uma nova concepção de super-heróis. Embora tenha se inspirado nos conceitos básicos de super-equipe iniciados com a Sociedade da Justiça

América, o argumentista buscava um enfoque totalmente novo para a sua futura criação. Seus personagens, embora detentores de grandes poderes, não teriam o caráter quase divino e inacessível que prevalecia entre os heróis da DC. Stan queria algo que pudesse aproximar o leitor de suas criações, e para tal, despiu seus personagens de onipotência e se concentrou naquilo que acreditava faltar aos personagens da concorrência, humanidade.

O primeiro fator que o escritor estabeleceu é que a rigidez e a austeridade do ideal de super-equipe, na qual muitas vezes os integrantes não conheciam a identidade secreta dos demais membros, seria substituído por algo que gerasse laços mais íntimos e afetuosos, o conceito de família. Assim surgia o Quarteto Fantástico, que chegou às bancas com seu título próprio em novembro de 61, se tornou um verdadeiro fenômeno de vendas e se consolidou como o marco inicial da chamada Era Marvel.

Reed Richards era um brilhante e promissor cientista envolvido em um projeto de exploração espacial. Porém, quando percebe que o governo americano pode cancelar o lançamento de seu foguete experimental alegando falta de segurança, Reed decide se lançar clandestinamente ao espaço em sua nave. Para tal empreitada, conta com o auxílio de sua namorada, a bela Sue Storm, de seu impetuoso irmão mais novo, Johnny, e de seu melhor amigo, o exímio piloto veterano de guerra Ben Grimm.

Os quatro conseguem levantar vôo, mas, uma vez no espaço, as alegações do governo se mostram verdadeiras e a nave concebida por Reed é bombardeada por raios cósmicos. Em vias de total colapso, o foguete é lançada violentamente de volta à Terra, onde os tripulantes da nave fazem surpreendentes descobertas.

Devido à exposição à energia cósmica, Reed ganha a habilidade de esticar as partes de seu corpo como se este fosse feito de borracha, Sue pode ficar invisível e projetar escudos com esta mesma força, Johnny demonstra as capacidades de voar, incinerar seu próprio corpo e disparar rajadas de fogo e Ben transforma-se permanentemente em uma grotesca criatura constituída por pedras alaranjadas. Unidos para sempre por este insólito acontecimento, os quatro decidem se juntar para usar suas habilidades em prol da humanidade sob o nome de Quarteto Fantástico.

Nisso, Reed passa a ser o Sr. Fantástico, Sue vira a Mulher Invisível, Ben se intitula O Coisa e Johnny assume o nome de Tocha Humana, uma homenagem de Stan Lee ao antigo personagem de poderes similares aos de Johnny Storm, que pode ser considerado o primeiro herói da Marvel. O grupo então fixa residência no Edifício Baxter e passa a viver as mais fantásticas aventuras em busca de grandes descobertas científicas. Graças ao gênio criativo de Reed, o Quarteto desenvolve inúmeras contribuições tecnológicas para a sociedade, que vê a equipe como o ideal de família americana. Além disso, as invenções do Sr. Richards, e seus devidos lucros de patente, garantem a estabilidade financeira da equipe, tal fato demonstra mais uma vez a preocupação de Lee em ambientar suas tramas em um mundo mais próximo da realidade. Interessante notar também que, embora o título fosse tido como uma revista de super-heróis, o Quarteto Fantástico só passou a utilizar uniformes, o símbolo máximo do gênero, na terceira edição de *Fantastic Four*.

Mas, assim como era o intuito inicial de Stan Lee, nem tudo eram flores para o grupo. Richards era uma pessoa amargurada pois, mesmo sendo um

cientista de sucesso, não encontrava um meio de reverter seu grande amigo Ben Grimm à forma humana. Sue, por sua vez, se sentia infeliz em sua relação com Reed devido a personalidade extremamente racional e pouco emotiva deste, e Ben, além de se ver como uma aberração em seu monstruoso corpo de pedra, se repreendia por desejar secretamente Sue Storm, a grande paixão do amigo Reed Richards.

Decidido a ampliar o universo de personagens do Quarteto Fantástico, em 1962, Lee e Kirby decidem retirar do limbo editorial o esquecido Namor, O Príncipe Submarino, personagem criado por Bill Everett em 1939. Assim, o poderoso regente da Atlântida faz seu triunfal retorno aos quadrinhos na quarta edição de *Fantastic Four*, quando Johnny Storm o encontra sem memória e mendigando nas ruas de Nova York. Porém o personagem não é mais aquele herói que combateu os nazistas ao lado do Capitão América e do Tocha Humana, em sua nova versão, Namor é um arrogante e implacável soberano dos mares que despreza a humanidade pelos seus crimes contra os oceanos. Além disso, o vilão passa a nutrir uma incontrolável paixão por Sue desde de que a vê pela primeira vez. A insólita transformação do herói em vilão pode ser melhor compreendida quando contextualizada com uma sociedade americana que, em 1961, ainda sentia os ecos da Segunda Grande Guerra, portanto, nada mais “natural” do que ter como vilão um personagem que detenha fortes feições orientais e que se levantasse contra a forte nação americana.

Impossível também não deixar de interpretar a criação de Lee e Kirby como um produto direto da frenética corrida espacial entre Estados Unidos e Rússia, durante o período de Guerra Fria. Assumindo o arquétipo de exploradores do bem,

o Quarteto Fantástico, inconscientemente, coloca em prática a postura intervencionista dos EUA trazendo sempre a "justiça e a ordem" aos mais diversos pontos do planeta.

Outro fator que reforça ainda mais esta interpretação é a eterna luta da equipe contra o seu maior rival, o ditador do fictício país europeu da Latvéria, Doutor Destino, que fez sua estréia na quinta edição de *Fantastic Four*. Victor Von Doom, seu nome verdadeiro, é na verdade um antigo colega de universidade de Reed Richards que, ao se envolver com magia negra para tentar sobrepujar o gênio criativo de seu amigo, acaba tendo seu corpo desfigurado em uma explosão. O rapaz lança-se então em uma viagem ao redor do mundo e retorna anos depois, envolto em uma sinistra armadura de ferro, como o soberano da Latvéria.

Mesmo comandando seu país com um desejo férreo, Destino é idolatrado como uma divindade na Latvéria, se tornando assim uma controversa figura no cenário político do universo Marvel, o que impossibilita a intervenção direta do Quarteto na região. Mesmo sofrendo com os embargos econômicos impostos pelo mundo, a Latvéria mantém-se como um país estável e auto-suficiente, uma amostra do sonho utópico que Destino reserva para o planeta, caso consiga conquistá-lo. A associação da figura de sua figura com líderes comunistas como Fidel Castro e, mais contemporaneamente, Saddam Hussein é imediata. Além de nutrirem um profundo ressentimento pelos Estados Unidos tais políticos possuem fortes ideologias que, às vezes, podem levá-los a atos extremos, como foi o caso dos atentados de 11 de setembro, que supostamente contaram com a participação de Saddam.



Ao promover os ideais capitalistas do *American Way of Life*, o Quarteto Fantástico também pode ser analisado como símbolo família americana perfeita, embora não convencional. Reed com seu simbólico visual esguio, suas mechas brancas e seu cachimbo é o arquétipo da sabedoria masculina, a inteligente e racional figura paterna que sempre possui todas as respostas. Sue é a calorosa e sentimental mãe, que serve como sustento emocional e espiritual a equipe. Johnny é a representação do ideal de beleza da juventude americana, com seus cabelos loiros e seus olhos azuis, e a sua impetuosidade e rebeldia a lá James Dean. Ben Grimm representa o diferente, o excluído, o *looser* que é aceito com generosidade pela receptiva e benevolente unidade familiar americana, assim como os Estados Unidos se constituíram como a Terra Prometida para todos os estrangeiros.

O ano de 1962 foi marcado pela ascensão da Marvel Comics que, ao lado da DC, foi responsável por revitalizar o interesse dos jovens leitores pelos quadrinhos de super-heróis. Após a vitoriosa experiência de tornar suas personagens mais realistas em Quarteto Fantástico, Stan Lee aprofunda ainda mais o conceito de herói humanizado em suas próximas criações para a Marvel.

Em maio 62, Lee, ao lado do seu habitual colaborador, o desenhista Jack Kirby, buscava um novo conceito inovador para o seu próximo personagem, algo que fugisse completamente do que estava sendo feito na época. Inspirado pelo clássico literário de Robert Louis Stevenson, *O Médico e o Monstro*, no qual o pacífico doutor Henry Jenkyl se transforma no grotesco e violento Edward Hyde após um experimento químico, o roteirista começou a delinear a essência de sua futura criação; uma figura trágica, incompreendida pelos demais, também muito

semelhante ao monstro de *Frankenstein*, escrito por Mary Shelley. Assim, mais uma vez fugindo dos padrões de sua época, Lee lançava as sementes primordiais do conceito do anti-herói nos quadrinhos, algo até então impensável no meio, mas que com o passar do tempo se tornaria um dos arquétipos mais lucrativos dos *comics*.

Além de tudo isto, a paranóia nuclear e a corrida armamentista que tomou conta dos Estados Unidos durante a Guerra Fria, também serviram como referências para Lee e Kirby. Afinal de contas, na época, que ainda reverberava as atrocidades nucleares de Hiroshima e Nagasaki, muitos escritores especulavam a respeito dos efeitos que a radioatividade teria sobre um ser humano.

A dupla, então, finalmente conseguiu condensar todas estas influências na figura do cientista nuclear Robert Bruce Banner. Bruce, um dos mais conceituados profissionais de sua área, trabalhava para o exército americano no desenvolvimento da arma de guerra definitiva, a Bomba Gama. Neste projeto, o cientista tinha como superior o General Ross, pai da bela Betty Ross, namorada do doutor Banner.

Instantes antes do primeiro teste da bomba, em uma base militar no Novo México, Banner percebeu que um garoto havia invadido a área onde se realizaria o experimento. O cientista pediu que a contagem regressiva para a detonação fosse interrompida, a fim de que pudesse retirar o menino, mais tarde identificado como o músico Rick Jones. Seu pedido, no entanto, não foi atendido, graças ao espião russo Igor, que tinha como missão roubar os planos da Bomba Gama. Mesmo salvando o rapaz jogando-o em uma trincheira, Banner foi atingido em cheio pela explosão. Milagrosamente, o cientista sobreviveu, mas, ao anoitecer,

transformou-se em um poderoso monstro cinza que, durante um acesso de fúria, destruiu tudo em seu caminho, só sendo detido pelo nascer do sol, que fez com que a criatura revertesse à forma de Bruce Banner.

Curiosamente, em sua origem, o Hulk, adjetivo inglês usado para definir algo grande e bruto, foi concebido por Stan Lee como um monstro cinza. Porém, depois das primeiras provas de impressão, o roteirista percebeu que as gráficas não conseguiam reproduzir esta tonalidade, o que fazia a cor do personagem oscilar entre cinza claro, preto, vermelho e, é claro, verde. Para a segunda edição do título, Stan acabou optando pelo esmeralda, afinal de contas, segundo ele, naquela época, não havia nenhum gigante verde andando pelas páginas dos quadrinhos. Com isso, o Hulk tornou-se a criatura esverdeada que todos conhecemos e a transformação de Banner, que inicialmente ocorria ao anoitecer, passou a acontecer sempre que o cientista era submetido a situações de grande estresse emocional. Assim sendo, a criatura personificava toda a fúria e agressividade contidas no subconsciente de Bruce Banner, o que nos leva a outra característica do gigante esmeralda, quanto mais furioso ele fica, mais forte ele se torna.

Em busca de um meio de se separar do gigante verde, o Doutor Banner passa a viajar pela América, geralmente auxiliado por Betty Ross e por Rick Jones, que se culpa pela transformação do cientista. Porém, aonde quer que Banner vá, as forças militares do implacável general Ross o seguiam, com o intuito de eliminar definitivamente a ameaça da furiosa criatura.

Visando não ferir mais ninguém, inúmeras vezes, Bruce buscou refúgio no deserto do Novo México, que se tornou o clássico palco de suas batalhas contra

os asseclas do General Ross. Além disso, é impossível não associar essa atração do Doutor Banner pelo deserto como uma inconsciente vontade de retornar às origens, tendo em vista que o Hulk surgiu no Novo México, um irrefreável desejo de voltar ao útero nuclear criador, onde Bruce pode finalmente encontrar a paz, fator que fortalece ainda mais as tendências suicidas e depressivas do sorumbático Banner. Roger Caillois analisa tal fato como um recuo em relação à vida, um esboço de retorno ao inanimado ou ao espaço puro. Segundo ele, todo ser tem uma tendência a reproduzir um estado original a que foi obrigado a renunciar devido à influência de forças exteriores, é o Complexo de Nirvana.

É interessante notar que, apesar de ser uma força caótica, o Hulk é essencialmente uma boa pessoa, dotado de uma personalidade quase infantil, que deseja apenas ficar em paz e ser compreendido, outra referência de Lee ao monstro de Frankenstein. Ou seja, na visão ocidental, aquela que saiu vitoriosa da Segunda Grande Guerra, é possível que algo de bom, mesmo que em sua mais remota essência, possa surgir de uma tragédia, como foi a detonação da Bomba Gama. Por outro lado, o oriente, que testemunhou de perto os horrores atômicos de Hiroshima e Nagasaki, tende a ter uma visão não tão otimista quanto a dos quadrinhos de Stan Lee.

Assim, em um pólo diametralmente oposto ao Hulk, surge nos cinemas do Japão durante os anos 50, Godzilla, um monstro pré-histórico que desperta em nosso tempo depois de ser acordado por testes nucleares. Godzilla é a forma que os orientais encontraram para lidar com os fantasmas nucleares da Segunda Guerra Mundial, um ser maléfico, uma força destrutiva da natureza que nada traz de benéfico. O predador definitivo que varre Tóquio com sua chama atômica,

julgando a cidade por seus crimes de guerra. Assim, podemos ver que, no lado perdedor, na há redenção, como tantas vezes ocorre com o Bruce Banner, apenas morte e perda.

Outro fator que atesta a ingenuidade política inicial de Stan Lee é a primeira aventura do incrível Hulk contra um vilão propriamente dito. Mesmo não conseguindo roubar os planos da Bomba Gama, escondidos por Bruce Banner, o espião russo Igor vislumbra o Hulk em uma de suas aparições pelo deserto americano e informa seus superiores sobre a existência do monstro. Assim surge o Gárgula, um oficial soviético que depois de um terrível acidente se transforma em um monstro de intelecto amplificado, que vai para os Estados Unidos e seqüestra o Hulk para usá-lo como a arma definitiva contra os americanos.

Uma vez na Rússia, o Gárgula descobre que o Hulk é Bruce Banner. O doutor, percebendo a amargura que existia em seu captor, por estar aprisionado aquele aspecto monstruoso, decide curá-lo através de radioatividade. O Gárgula então finalmente retorna à forma humana e, agradecido, permite que Bruce retorne clandestinamente aos EUA em um foguete. Além disso, o oficial russo se desencanta com os ideais socialistas e se suicida explodindo sua base militar para dar tempo para a fuga de Banner. Ao fim da história, mesmo testemunhando o heróico sacrifício do militar russo, um insensível Bruce fala “É o fim do Gárgula! E, talvez, o começo de dias melhores para o mundo!”

Assim, apesar do tom extremamente maniqueísta, presente na personalidade maléfica dos muitos vilões soviéticos que o Hulk combateu, do qual posteriormente Stan Lee se arrependeu profundamente, não demorou muito para

que os textos de Lee, aliados à arte de Kirby, colocassem o Hulk entre os personagens mais queridos dos leitores.

Porém, o grande ícone da Marvel Comics só veio a surgir pouco tempo depois. Assim, em agosto de 1962, chegava às bancas, através das páginas da edição número 15 da revista *Amazing Fantasy*, o mais humano e verossímil de todos os super-heróis, o Homem-Aranha. Criado pelo incansável Stan Lee ao lado do desenhista Steve Ditko, o Homem-Aranha era na verdade o tímido adolescente Peter Parker que, após ser picado por uma aranha radioativa durante uma exposição de ciências, ganha força e agilidade proporcionais aos de um aracnídeo, além da capacidade de escalar paredes e de um espetacular sexto sentido que o alerta de perigos próximos.

Devido a forte identificação que os jovens leitores americanos tinham com o azarado Peter Parker em seu árduo processo de amadurecimento, a revista *The Amazing Spider-Man* se tornou um dos títulos mais vendidos da Marvel Comics, fato que prevalece até os dias de hoje. Depois explorar os dilemas e as maravilhas do cotidiano de um típico adolescente americano em Homem-Aranha, Lee decide, ao lado do desenhista Jack Kirby, partir para o extremo oposto da humanidade de Peter Parker, ao conceber um novo personagem que seria uma divindade. Este seria o início da incursão do roteirista por temáticas mais místicas e cósmicas.

Inspirado pela mitologia nórdica, do qual sempre foi um profundo admirador, o escritor decide ambientar as aventuras de sua nova criação no reino celestial de Asgard, a morada dos deuses, ter como coadjuvantes divindades como Odin e explorar as nuances de lendas como o Ragnarok, o apocalipse nórdico. Assim, em um processo antropofágico, Lee assimila a mitologia antiga para construir as

lendas contemporâneas, que refletem questões e anseios pertinentes ao nosso tempo, do mesmo modo que o escritor e psicólogo Willian Moulton Marston criou a Mulher-Maravilha, em 1941, baseado na mitologia grega, para ser símbolo da luta feminista e da busca pela paz em uma sociedade americana que redescobria o papel da mulher.

Dentre o panteão de deuses nórdicos, Lee escolhe o Deus do Trovão e filho de Odin, Thor, para ser o seu novo herói. Porém, como acreditava que as pessoas poderiam não aceitar bem a onipotente figura de longos cabelos loiros vestida em cota de malha, Lee resolveu, como de costume, trazer o celestial personagem para mais perto da realidade de seus leitores. E assim surgiu a figura do frágil Dr. Donald Blake, que, embora ninguém suspeitasse, iria conter dentro de si o poder divino do poderoso deus. Impossível deixar de notar a influência que o trabalho de C. C. Beck em Capitão Marvel teve sobre o Thor de Stan Lee. Pois assim como Donald Blake, o menino Billy Batson também se transformava, através de um processo mágico, no poderoso Capitão Marvel, ser que detinha inúmeras qualidades dos deuses gregos.

Deste modo, o nascimento de Thor começa em 1962, nas páginas da revista *Jorney into Mystery* número 83, quando o bem-sucedido médico Donald Blake, que após um acidente passou a mancar da perna direita, viaja, em suas férias, para o litoral da Noruega. Lá, durante uma de suas caminhadas, o doutor acaba presenciando a chegada de uma nave espacial que trazia seres alienígenas de aparência rochosa que planejavam conquistar a Terra. Desesperado, Blake foge e, para se esconder dos aliens, acaba se refugiando em uma caverna.

Porém, o doutor logo percebe que está preso lá dentro, pois todas as saídas estão bloqueadas por gigantescos rochedos. Em meio ao terror, Donald descobre a existência de um recinto secreto onde nota a existência de uma bengala de madeira. Enfurecido por estar preso na caverna, Blake golpeia violentamente a bengala contra uma rocha e neste momento se transforma na imponente figura do poderoso Deus do Trovão, enquanto sua bengala dá lugar ao Mjolnir, o inseparável martelo mágico do filho de Odin. O doutor descobre então que possui agora a aparência e os poderes divinos de Thor, inclusive seu controle sobre o clima, além disso, nota que caso se afaste mais de sessenta segundos de seu martelo, volta a habitar a sua frágil forma humana.

Usando então suas novas habilidades, o deus abre passagem a força pela caverna e repele, sozinho, a invasão alienígena. Ao ler a inscrição no Mjolnir com os dizeres “Quem empunhar este martelo, se for digno, terá o poder de Thor”, o doutor compreende a responsabilidade que carrega e decide proteger a humanidade com seus extraordinários dons.

Muitos anos depois, porém, foi descoberto que Donald Blake era apenas um receptáculo mortal criado por Odin para aprisionar a essência divina de seu filho Thor. O onipotente senhor de Asgard, incomodado pela extrema arrogância de seu filho, apagou suas memórias e o lançou no frágil corpo de Blake, para que ele se tornasse um ser mais humilde e generoso, depois que ele violou um antigo tratado asgardiano ao cruzar as terras dos Gigantes de Pedra na tentativa de capturar um pássaro de pedra que causava muita destruição. Assim, quando o Deus do Trovão aprendeu sua lição, ele recuperou suas lembranças e deve direito a retornar à morada dos deuses, embora ainda utilizasse a forma de Don Blake



em suas incursões pela Terra. Porém, à medida que Thor se mostrou um personagem mais complexo e carismático que o frágil doutor, Blake foi apagado da existência por Odin, porém, tal fato só veio a ocorrer na década de 80.

Assim, o Deus do Trovão decide então cumprir suas responsabilidades como príncipe de Asgard ao mesmo tempo em que continua protegendo os mortais, devido à influência de sua experiência mortal ao habitar a forma humana de Donald Blake. Entre a vasta galeria de vilões do filho de Odin, destaca-se o seu maléfico meio-irmão, o feiticeiro arcano Loki, que após ser banido de Asgard por seu caráter corrupto, passa a conspirar contra Odin, com o intuito de um dia se tornar o soberano de Asgard, além de sua filha, a deusa Hella, senhora dos reinos infernais dos deuses nórdicos.

Apesar do enfoque sempre verossímil de Lee, não se pode deixar de citar a ingenuidade teológica das aventuras do herói. Pois mesmo tendo provado inúmeras vezes a veracidade do seu caráter divino, a simples presença de um deus na Terra nunca provocou reviravoltas e discussões sobre os dogmas religiosos dentro do universo Marvel. Embora todos soubessem que Thor era realmente uma divindade, o filho de Odin era encarado pelo mundo como mais um super-herói, fato que impedia o seu título de abordar temas mais polêmicos e profundos como fé e religião.

Porém, com este trabalho, Stan Lee, além de ampliar os conhecimentos de seus leitores sobre a mitologia nórdica de uma forma acessível e interessante, contribuiu com uma maior sofisticação dos diálogos das histórias em quadrinhos. Ao conceber o título, Lee decidiu que seu personagem falaria como um verdadeiro deus, com toda a terminologia bíblica e shakespeareana necessária. A opção por

fazer seus deuses usarem constantemente a segunda pessoa do singular e do plural, que inicialmente parecia arriscada para os editores da Marvel, uma vez que acreditavam que os fãs poderiam não entender certas falas, se mostrou totalmente acertada e conferiu mais credibilidade a nova criação do roteirista. E assim, a Marvel passou a ter mais uma revista entre os títulos mais vendidos do mercado.

Ainda no ano de 1963, o gênio criativo de Stan Lee, desta vez ao lado do desenhista Don Heck, decide conceber um personagem que, diferente dos demais heróis da Marvel, fosse milionário. Tendo em mente este conceito, o roteirista precisava apenas encontrar uma motivação forte o suficiente para fazer com que um homem que inicialmente tinha tudo para ser fútil e egoísta, fosse levado a se tornar um herói. Lee criou então um calcanhar de Aquiles para a nova criação. Embora tivesse tudo que o dinheiro pudesse comprar, o personagem iria depender de tecnologia para viver, tecnologia esta que o levaria a se tornar um futuro herói.

Assim sendo, a saga do Homem de Ferro começa no número 39 da revista *Tales os Suspense*, quando o milionário Tony Stark, uma das mentes mais brilhantes do planeta e dono das poderosas Indústrias Stark, vai até a Indochina, durante a Guerra do Vietnã, para avaliar o aproveitamento de suas novas invenções bélicas contra os vietcongues. Porém, durante um conflito das tropas americanas contra os nativos, uma bomba é detonada e seus estilhaços atingem violentamente o corpo de Stark. Extremamente debilitado, Tony é capturado pelos vietcongues e levado a uma de suas bases, onde é diagnosticado que alguns dos estilhaços da bomba atingiram seu coração, fato que lhe garantia apenas alguns dias de vida.

Decidido a usufruir do gênio bélico de Tony, o maléfico general vietcongue Wong Chu diz a Stark que poderia remover os estilhaços cirurgicamente caso o milionário inventor trabalhasse para ele. Sabendo que tudo que Wong lhe disse sobre sua possível salvação não passava de mentiras, Tony aceita criar a mais poderosa das armas para o general, que na verdade seria usada como um suporte artificial de vida, do qual o milionário dependeria para estabilizar os batimentos do seu danificado coração. Para auxiliá-lo nesta tarefa, o general designa o cientista rebelde Yin Sen, que, além de ter sido ídolo de Tony em sua juventude, rapidamente se torna seu amigo.

Ao finalizar sua criação, uma indestrutível armadura de ferro que, além de deter um enorme potencial destrutivo, iria amparar seus problemas cardíacos, Stark decide finalmente usá-la contra as forças de Wong. Porém, momentos antes de terminar de vestir sua armadura, Tony vê seu amigo Sen ser fuzilado pelos soldados de Chu por rebeldia. Enfurecido, Tony usa o potencial bélico de sua armadura contra as tropas do general e destroça a todos facilmente. Assim, além de ter concebido a mais perfeita das máquinas de guerra, o milionário passa a depender de sua criação para manter seu debilitado coração funcionando. Fruto de uma época de intensa mobilização política nos Estados Unidos, devido aos conflitos armados no Vietnã, o Homem de Ferro tinha em sua origem diversos elementos que atestam ingenuidade ideológica e o maniqueísmo político dos primeiros trabalhos de Stan Lee.

Em uma era em que as batalhas na Indochina pareciam se resumir a conceitos de certo ou errado, talvez o fato de se ter um bondoso protagonista americano empenhado em ajudar sua indústria bélica a vencer os “maléficos”

vietconges, personificados na figura do General Wong, não chocasse a parcial sociedade americana. Mas, em uma leitura contemporânea da origem do Homem de Ferro, o que testemunhamos é uma história das mais estereotipadas e equivocadas, que tenta resumir todo um complexo e sangrento conflito em termos de bem contra o mal. Porém, quais serão os padrões americanos para bem e mal quando o herói da trama é aquele que investe no crescimento militar de seu país e que, na parte final de sua aventura, chacina diversos vietconges à sangue frio, se tornando assim, um dos primeiros heróis da Marvel a executar seus inimigos. É o poder legitimando o uso da força e nublando a razão, conceito que parece ter mudado muito pouco nos dias de hoje, em virtude dos recentes fatos ocorridos na do Presidente George W. Bush na guerra contra o Iraque.

Outro fato que atesta a poluída conotação política das aventuras iniciais do herói é o fato de que seu principal inimigo, o Mandarin, é um poderoso chefe do crime organizado japonês, que planeja conquistar o mundo através do poder de seus poderosos anéis encantados. Assim, mais uma vez os americanos exorcizam os seus pecados de guerra no Vietnã ao atribuir a culpa ao maléfico oriental que, inexoravelmente, será punido pelo bondoso herói norte-americano.

O próprio Stan Lee afirma hoje que se arrepende do tom que conferiu a história, alegando que a trama, infelizmente, refletia apenas o modo como a sociedade americana encarava o conflito. Assim sendo, posteriormente, em uma espécie de *mea culpa*, Lee transforma Stark em um milionário consciente, que proíbe a comercialização da tecnologia do Homem de Ferro para a indústria bélica. Além disso, o personagem, que inicialmente iria vestir sua armadura apenas para manter seu coração batendo e atuar secretamente como uma

espécie de protetor e funcionário de suas empresas, decide usar sua armadura para combater as forças do mal, inspirado pelo sacrifício do amigo Yin Sen no Vietnã.

A concorrente DC Comics, observando as crescentes vendas dos títulos da Marvel, decide investir maciçamente no gênero de super-heróis, fato que marcou o início da rivalidade entre as duas editoras, que prevalece até os dias de hoje. Assim, motivada pelo sucesso comercial da Liga da Justiça América, a DC resolve resgatar sua super-equipe original, a Sociedade da Justiça América.

Com a figura do herói humanizado em alta, devido às criações de Stan Lee para a Marvel, a DC inicia a sua incursão pelo filão, em junho de 1963, com a estréia da super-equipe Patrulha do Destino nas páginas do número 80 da revista *My Greatest Adventure*. Criada pelo escritor Arnold Blake e pelo desenhista italiano Bruno Premiani, a nova equipe, no entanto, não teria o caráter mainstream da Liga ou da Sociedade da Justiça, com seus personagens bem-quistos pela sociedade e idolatrados pela mídia. A Patrulha do Destino era formada por pessoas que, ao ganharem seus poderes através de bizarros acidentes, se viram marginalizadas pela sociedade, seja por suas deformidades físicas ou psicológicas, o que as obrigava a viverem como párias.

A formação da equipe se inicia quando o médico e pesquisador Niles Caulder se lança em uma viagem pelo mundo, financiada por um misterioso milionário, em busca do soro da imortalidade. Quando Niles finalmente consegue sintetizar tal fórmula, descobre que seu financiador é o facínora Immortus, um ser que desejava recuperar a imortalidade que, aos poucos, o abandonava.

Disposto a não deixar que o soro caísse em mãos erradas, Niles confronta Immortus com sucesso, porém, acaba ficando preso a uma cadeira de rodas após enfrentar o vilão. Então, decidido a auxiliar aqueles que se sentiam excluídos da sociedade assim como ele e a combater toda ameaça semelhante a Immortus, Niles decide fundar a Patrulha do Destino.

O doutor recruta então três seres bastante especiais: O intrépido esportista Cliff Steele que após sofrer um brutal acidente automobilístico que destroça seu corpo por completo, teve seu cérebro transplantado para um indestrutível corpo robótico, o piloto de testes Larry Trainor que, ao ser exposto à manchas solares durante um vôo experimental, ganhou a habilidade de projetar um ser composto por energia negativa, que só pode ser contido quando Larry envolve seu corpo radioativo com ataduras especiais, e a linda atriz Rita Farr que, após inalar os vapores de estranhos gêiseres na Floresta Amazônica, obteve o poder de expandir seu corpo a um tamanho gigantesco ou de encolhê-lo até as proporções de um inseto.

Com a equipe formada, Niles passa a ser conhecido como Chefe, Cliff se transforma no Homem-Robô, Larry adota o nome de Homem-Negativo e Rita passa a se chamar Moça-Elástica. O grupo, que apesar de combater o mal, tinha uma postura mais renegada, era visto com receio pela opinião pública. Com seus integrantes *outsiders* e sua estética *looser*, a Patrulha do Destino se constituía na antítese perfeita da Liga da Justiça América.

Para fazer frente à nova investida da DC comics, a Marvel, motivada pelas sugestões de diversos leitores de que reunissem seus grandes personagens em uma equipe, decide lançar ainda em 1963 a sua própria versão da Liga da Justiça

América. O elenco do novo grupo, que ficou a cargo de Stan Lee e Jack Kirby, passou então a contar com alguns dos heróis mais populares da editora, como Hulk, Thor e Homem de Ferro.

Além deles, a equipe criativa do novo título decidiu escalar uma dupla não tão conhecida do grande público, o Homem-Formiga, capaz de reduzir seu tamanho e de se comunicar com formigas, e sua namorada Vespa, que além de também encolher a proporções minúsculas, dispara ferrões de energia e voa graças as suas asas membranosas. A justificativa de Lee para sua escolha é que o Homem-Formiga, com sua estréia na revista *Tales to Astonish* em 1962, tornou esta revista uma das edições mais vendidas do ano. E assim surgia a formação inicial do grupo que ficou conhecido como Os Vingadores, que fez sua estréia na revista *The Avengers* número um, em 1963.

A origem da equipe tem início quando o maléfico deus Loki decide vagar pela Terra em busca de um ser forte o suficiente para derrotar seu odiado irmão Thor. Loki se depara então com o incrível Hulk e, acreditando que ele fosse um adversário a altura do Deus do Trovão, conjura um encantamento que faz todos terráqueos acreditarem que o gigante esmeralda atacou um trem. Tal notícia se espalha rapidamente pelo mundo fazendo com que Thor, Homem de Ferro e a dupla, Homem-Formiga e Vespa, saiam ao encalço da criatura. Durante a busca, os heróis acabam se unindo para enfrentar o Hulk, que na ocasião trabalhava como a atração principal de um circo. Porém, ao combater o monstro, o Deus do Trovão descobre que o monstro é inocente e que tal trama só poderia ser fruto da feitiçaria de seu irmão. Assim, os cinco heróis se unem e vencem o maléfico feiticeiro asgardiano, dando origem aos Vingadores.

Como era de se esperar, o lançamento desta nova revista é um absoluto sucesso de vendas, o que motiva Stan Lee a investir ainda mais na formação do grupo que, depois de poucas edições, deixa de ter o imprevisível Hulk como membro. Para substituir o gigante esmeralda Lee decide utilizar um personagem que há anos se encontrava no limbo da Marvel Comics, o Capitão América. O Capitão havia sido um herói de extremo sucesso durante o período da Segunda Guerra Mundial, quando atuou como um intenso veículo da ideologia norte-americana ao lado de personagens como Namor e Tocha Humana, porém, com o término do conflito, o Sentinela da Liberdade se tornou um anacronismo ambulante, que lutava por uma América utópica e ilusória, totalmente em desacordo com os novos tempos. Mas, Lee sentia que com a repercussão o desenrolar da Guerra Fria, seria preciso novamente recorrer ao velho soldado para difundir os ideais norte-americanos em um mundo ameaçado pelo “inimigo vermelho”.

Assim, na edição número quatro de *The Avengers*, de 1964, os Vingadores encontram o Capitão América congelado em um enorme bloco de gelo que permitiu que o personagem não envelhecesse um dia sequer desde o final da Segunda Guerra Mundial. É revelado então que o Capitão, durante uma das batalhas finais da Grande Guerra, tentou impedir que um avião alemão bombardeasse os Estados Unidos com uma poderosa bomba. Apesar de ter tido sucesso em sua missão, ao destruir o avião, o soldado foi violentamente arremessado nas gélidas águas do oceano, fato que posteriormente o levou a ser congelado, além disso, o Capitão descobre que o seu fiel parceiro Bucky, foi morto durante o incidente. Relembrando-se então da lendária bravura do herói, os



demais Vingadores o convidam à integrar a equipe, fato que Steve Rogers aceita rapidamente e que mais tarde, iria levá-lo a se tornar o líder definitivo do grupo, posição que ostenta até os dias de hoje. Novamente os instintos editoriais e criativos de Lee se mostraram corretos, e a aquisição do Capitão América pelos Vingadores se mostrou um enorme sucesso mercadológico, o que, logicamente, impulsionou a Marvel a criar posteriormente uma revista solo para o herói, que também seria conduzida pela dupla Lee e Kirby.

Embora ainda utilizasse algum teor político em suas histórias, afinal de contas o atribulado cenário político da Guerra Fria conferia um novo gás ao Capitão América em sua eterna luta contra a “ameaça vermelha”, essa não era a prioridade de Stan Lee no título do velho soldado. O roteirista via o personagem como um super-herói que havia se tornado mais do que humano, não por ter superpoderes, mas por ter um caráter inabalável. Apesar de ser essencialmente uma pessoa normal, Steve Rogers era tratado como um herói absoluto e invencível, longe de dúvidas e de falhas, bem ao contrário de outro ícone da editora, o Homem-Aranha, que apesar dos superpoderes era tão suscetível de falhas como qualquer um de nós.

Nesse cenário ainda de Guerra Fria, o Capitão teve alguns atritos contra espiões comunistas, chineses ou soviéticos, mas esse nunca foi o centro de suas histórias. Como o próprio Stan Lee reconheceu muitos anos mais tarde, a Guerra Fria era mais do que um confronto entre o bem e o mal, por isso essas histórias não funcionavam tão bem quanto aquelas contra os nazistas. Afinal, não haveria ninguém em sã consciência que apoiasse a causa alemã, quando esta estava tão identificada com o genocídio e o preconceito. Para o escritor, a solução foi trazer

os nazistas de volta, sob a forma de velhos vilões como o Caveira Vermelha e o Barão Zemo, e também com a criação da Hidra, uma organização terrorista com objetivo de dominar o mundo.

Outro fator que influenciou intensamente Stan Lee em sua concepção contemporânea do personagem foi a figura do agente secreto britânico James Bond, criado pelo escritor Ian Fleming. Assim como 007, o Capitão América lutava contra organizações criminosas espalhafatosas, que se valiam de equipamentos de alta tecnologia para cumprir seus planos de dominação global, e convivia com sedutoras espãs, como a sua namorada Sharon Carter, agente da Shield, a maior agência de espionagem do universo Marvel.

Ainda em 1963, Stan Lee, ao lado do desenhista Jack Kirby, decide abordar temas mais polêmicos, como o preconceito e a intolerância, através de sua nova super-equipe. Assim, Lee cria o conceito de mutantes, seres que, devido a uma alteração em seu código genético, nasceram com extraordinários dons. Porém, como na prática eles representariam um avanço na escala evolucionária, seriam encarados com medo e ódio pelos demais humanos, que se julgavam a beira da extinção. Para promover o convívio pacífico entre as duas espécies, o milionário telepata Charles Xavier funda uma escola secreta destinada a auxiliar jovens mutantes a controlar seus poderes e a proteger a humanidade de mutantes malignos.

Assim surgem os X-Men, um grupo composto por cinco alunos adolescentes do Professor Xavier, dispostos tudo para lutar pelo seu sonho de paz. Apesar de conter personagens carismáticos e conceitos revolucionários, o título The X-Men se mostra um retumbante fracasso comercial, talvez por abordar

temas visionários demais para os anos 60, como a questão da genética. Amargando vendas cada vez menores, a revista passa a ter publicação trimestral e a republicar material antigo. Apenas em meados dos anos 70, os mutantes teriam a oportunidade de mostrar todo o seu potencial editorial, se configurando em um dos maiores best-sellers dos quadrinhos até os dias de hoje.

Em julho de 64, no número 54 da revista *The Brave and The Bold*, a DC Comics formulou sua resposta ao conceito de equipe adolescente lançado pela Marvel em X-Men. Porém, diferente da postura renegada dos mutantes da concorrente, o novo grupo da DC seria composto pelos mais populares sidekicks da editora, Robin, Kid Flash e Aqualad, em uma acertada jogada comercial da editora, que não desejava reprisar o fracasso que a Marvel Comics obteve com *The X-Men*.

Se a Sociedade da Justiça América representava a nostálgica glória da Era de Ouro dos quadrinhos e a Liga da Justiça América reunia os maiores ícones do atual universo DC, a Turma Titã, como foi batizada a nova equipe, iria simbolizar a próxima geração de heróis da editora. Surgia então, as raízes de um dos conceitos mais marcantes da DC, intimamente ligado à idéia dos sidekicks, a questão do legado, quando a responsabilidade do manto heróico é transmitida aos mais jovens para que eles dêem continuidade ao trabalho que seus tutores vinham desenvolvendo.

Em sua aventura de estréia, escrita por Bob Haney e desenhada por Bruno Premiani, na qual a equipe nem mesmo utiliza a alcunha de Turma Titã, Robin, Kid Flash e Aqualad são convidados pelos jovens de uma cidade no interior, para representá-los perante as autoridades locais, que reprimiam os adolescentes com

rígidas tarefas. Porém, ao chegarem lá, o trio descobre que todos os jovens foram raptados pelo Sr. Ciclone, descendente de um dos fundadores da cidade que estava disposto a cobrar uma velha dívida familiar. Unindo suas forças, os sidekicks conseguem resgatar os meninos e vencer os poderes climáticos do bastão encantado do vilão.

Devido ao sucesso da aventura, o grupo retornou em *The Brave and The Bold* número 59, agora já utilizando o nome Turma Titã e contando com a Moça-Maravilha como integrante da equipe. Em janeiro de 66, surgiu a revista *The Teen Titans*, na qual o grupo contou, posteriormente, com as participações de outros famosos sidekicks, como Ricardito, o parceiro mirim do Arqueiro Verde. O título ficou a cargo do roteirista Bob Haney e do desenhista Nick Cardy. Embora tenha tido sempre um bom desempenho comercial, a revista foi cancelada em 1973. A DC Comics tentou retomar as aventuras do grupo em 76, mas a empreitada durou apenas um ano. Assim, a Turma Titã só foi se estabilizar definitivamente no mercado no início dos anos 80, quando a revista foi rebatizada como *The New Teen Titans* e passou a contar com roteiros de Marv Wolfman e desenhos do célebre George Pérez.

A dupla deu uma nova direção à equipe, ao amadurecer seus personagens originais e ao abandonar o conceito de “Liga da Justiça Júnior”, concebendo novos e cativantes personagens que não eram sidekicks. Assim, surgiram novos Titãs como Estelar, uma furiosa e exótica princesa alienígena capaz de voar e disparar potentes rajadas de energia, Cyborg, um atleta brilhante que após ter metade de seu corpo desfigurado em um acidente no laboratório de seus pais recebeu inúmeros implantes cibernéticos, Mutano, um bem-humorado jovem que, após

receber uma vacina para uma rara doença, ficou com a pele esverdeada e ganhou a habilidade de se transformar em qualquer animal existente, além da enigmática Ravena, filha de um demônio com uma mortal, que demonstra poderosas habilidades arcanas.

Ainda em 1964, tentando se restabelecer de sua fracassada experiência com os X-Men, Stan Lee, ao lado do célebre desenhista Bill Everett, que em 1939 havia criado Namor, O Príncipe Submarino, decide deixar as super-equipes um pouco de lado e focar sua força criativa em novos vigilantes mascarados. Se com os mutantes, Lee fez uma reflexão fantasiosa sobre como é se sentir diferente dos demais e ser excluído por isso, em sua nova criação, o escritor decidiu tratar esses elementos de forma mais realista e próxima de seu público. Assim, em uma ousada atitude, o roteirista decidiu que seu próximo personagem seria um deficiente visual. Toda a sociedade iria subestimá-lo e vê-lo com pesar, sem saber que por trás de seu aspecto frágil havia um exímio lutador, dotado de incríveis poderes que compensavam sua deficiência.

Enquanto todos os demais super-heróis eram conhecidos por aquilo que podiam fazer e medidos por suas habilidades, o novo herói de Stan se tornaria lendário justamente por aquilo que não podia fazer, enxergar. Essa característica fascinava o argumentista, que acreditava que as falhas de um personagem o tornariam mais atraente para os leitores. Mesmo temendo que os leitores não compreendessem sua criação e que os deficientes, de uma maneira geral, pudessem se sentir ofendidos com o personagem, Lee seguiu com sua premissa básica e concebeu um dos mais complexos heróis do universo Marvel, o jovem Matthew Murdock.

Matt é um franzino menino, com uma intensa formação católica, que vivia com seu pai, o boxeador decadente Jack Murdock, no violento bairro da Cozinha do Inferno, nos subúrbios de Nova York. Seu pai era uma figura extremamente melancólica e auto-destrutiva, que enfrentava problemas de alcoolismo desde de o dia em que sua esposa o abandonou e que se achava um perdedor por ganhar a vida usando os punhos. Sonhando em se realizar através de seu filho, Jack pede a ele que estude com afinco para que um dia possa ser alguém importante e que nunca se envolva em brigas no colégio, mesmo que seja provocado, pois somente os ignorantes apelam para a violência.

O rapaz cumpre o juramento que seu pai lhe impôs e logo se torna um dos melhores alunos de sua escola. Porém, por outro lado, o jovem sofria por não poder reagir, devido a sua promessa, às constantes provocações e agressões de seus colegas de classe, que ironicamente o apelidaram de Demolidor. Um dia, no entanto, ao caminhar pela Cozinha do Inferno, Matt percebe um senhor que, ao atravessar a rua, está prestes a ser atingido por um caminhão. Sem pensar duas vezes, o menino se joga na frente do idoso e o salva. Porém, o caminhão que iria atropelá-lo tomba e despeja sobre os olhos do rapaz o conteúdo radioativo dos tonéis que o veículo transportava.

Com os olhos queimando, o garoto é levado até um hospital onde descobre que ficará cego para o resto de sua vida. Porém, depois de ser exposto ao material radioativo, Matt percebe que seus sentidos remanescentes, audição, tato, olfato e paladar, foram ampliados drasticamente e, além disso, o jovem desenvolveu uma espécie de radar interno, semelhante ao de um morcego, que,

por meio de vultos, substitui sua visão perdida. O garoto decide então manter segredo sobre suas recém-descobertas habilidades.

Com o passar do tempo Matt volta ao convívio do pai e à rotina escolar e passa a sentir na pele com é ser tratado com um inválido, embora, devido as suas novas capacidades, o menino seja uma pessoa absolutamente normal. Em segredo, para que seu pai não se decepcionasse , o rapaz passa a treinar durante a madrugada em uma academia de boxe para desenvolver suas espantosas habilidades.

Paralelamente a tudo isso, a decadente carreira de pugilista de Jack Murdock começa a sofrer uma reviravolta quando o boxeador passa a vencer todas as lutas que disputava, fato que surpreendia devido a sua idade avançada. Porém, quando estava prestes a realizar uma das maiores lutas de sua vida, Jack descobre que todas suas disputas anteriores foram arranjadas pelo inescrupuloso empresário Sweney, que vinha lucrando há tempos com a carreira do lutador e agora ordenava a Murdock que entregasse sua próxima luta, caso contrário, ele seria assassinado.

No dia de sua derradeira luta, a qual Matt assistia da platéia, Jack se recusa a cumprir as ordens de Sweney e, mesmo sendo considerado velho demais para o boxe, vence por nocaute seu adversário, fato que seu filho comemora intensamente. Porém, após a luta, o boxeador é covardemente assassinado pelos capangas de Sweney em um beco escuro. Ao encontrar o corpo de seu pai, o inconsolável Matt decide dedicar sua vida à justiça, lutando de todas as formas para que o que aconteceu com seu pai, não se repita com mais ninguém.

Anos depois, devido a sua obsessão por ser justo, o jovem se forma com louvor em direito e monta, ao lado de seu atrapalhado amigo Foggy Nelson, uma das mais conceituadas firmas de advocacia do país, a Nelson & Murdock. Porém, Matt sabia que, às vezes, a lei pode falhar nos tribunais, isso o leva a utilizar seus poderes, em patrulhas noturnas, para proteger as ruas de todo o mal. Assim, influenciado pelo nome de seu bairro, a Cozinha do Inferno, Matt confecciona um uniforme de demônio utilizando as cores que seu pai ostentava em seus calções de boxeador, vermelho e amarelo, e ironicamente batiza sua nova identidade com o apelido que foi seu martírio na infância, Demolidor.

E assim, em abril de 1964, o personagem faz sua estréia nas páginas da revista *Daredevil* número um. Para a surpresa de Lee, foram justamente os deficientes que melhor receberam sua nova criação, inundando os escritórios da Marvel com cartas parabenizando o escritor por ter concebido um herói que os homenageasse e com o qual eles pudessem se identificar. Após constatar que, visualmente, as cores amarelo e vermelho não combinavam com o uniforme do vigilante, Lee decide que o Demolidor deve se parecer com um verdadeiro demônio, assim, as roupas do personagem passam a ser totalmente vermelhas, visual que ele ostenta até os dias de hoje.

Interessante notar que, assim como o Hulk, o Demolidor é um dos poucos personagens de quadrinhos que se tornaram heróis por agirem como heróis, uma vez que Matt Murdock ganhou seus poderes ao salvar um senhor de ser atropelado e o Doutor Bruce Banner foi atingido pela detonação da Bomba Gama ao retirar o músico Rick Jones da área de testes.



Apesar de ser uma das mais brilhantes criações de Stan Lee, comercialmente, o Demolidor nunca foi tido como um personagem de primeira linha da Marvel, sendo sempre erroneamente interpretado como uma versão menor do Homem-Aranha. Além disso, o herói carecia de uma galeria de vilões a sua altura, fato que não ocorria com os grandes medalhões da editora. Amargando vendas cada vez mais baixas durante toda a década de 60, o vigilante da Cozinha do Inferno só teria uma nova chance de mostrar seu valor no final dos anos 70, quando o jovem desenhista e escritor Frank Miller assumisse o título à beira do cancelamento.

No ano de 66, Stan Lee continuava com sua atribulada tarefa de escrever os títulos de maior prestígio da Marvel e continuar injetando neles sua inesgotável energia criativa. Com esse princípio em mente, o escritor se reuniu com seu habitual parceiro, o desenhista Jack Kirby, para conceber um novo vilão para as próximas edições do Quarteto Fantástico.

A dupla, no entanto, queria algo novo e diferente, uma ameaça cósmica e onipotente, algo tão avassalador e divino que faria o Doutor Destino, Namor, O príncipe Submarino, e o Toupeira parecerem vilões menores. Nessa reunião, a dupla concebe então a figura de Galactus, um lendário ser, que antecede a aurora dos tempos e que, vítima de uma inesgotável fome por energia, ruma até a Terra com o intuito de se alimentar dela.

Com a trama básica pronta para se desenrolar por três edições, e posteriormente batizada com A Trilogia de Galactus, Lee pede a Kirby que comece a trabalhar na arte. Dias depois, quando o desenhista mostra o resultado de seu trabalho para Stan, o escritor se surpreende ao se deparar com uma

imponente figura prateada cruzando os céus em uma prancha. Kirby diz a Stan que criou o personagem por que achava que um ser celestial como Galactus obviamente iria precisar de um batedor estelar para rastrear planetas para ele, atuando assim como um leal arauto.

O argumentista achou a idéia perfeita, segundo ele, a forma como ele foi desenhado por Kirby emanava uma aura biblicamente pura, altruísta e magnificamente inocente. Com este conceito em mente, ao desenvolver os diálogos do personagem, batizado como Surfista Prateado, Lee o interpretou com um apóstolo das estrelas, fazendo com que ele se tornasse uma representação metafórica do que havia de melhor na humanidade e atuando como um veículo para que Stan discursasse sobre temas mais filosóficos e profundos, deixando a inocência política e o maniqueísmo de seus trabalhos anteriores para trás.

Assim, conhecemos Norin Radd, um atormentado habitante do utópico planeta Zen-La que via com frustração a apatia de uma sociedade que parecia já ter alcançado seu ápice. Porém, seu mundo sofre um duro golpe com a chegada do lendário devorador de mundos conhecido como Galactus, um gigantesco ser onipotente amaldiçoado com uma infinita fome por energia.

Desesperado, Norin vai até a nave de Galactus e, em troca da salvação de seu planeta, se oferece para ser seu batedor estelar, cuja missão seria cruzar o cosmo em busca de mundos desabitados que pudessem saciar a fome de energia do semideus. Surpreendido pela dignidade e altruísmo de Radd, Galactus aceita sua proposta e o transforma num poderoso ser composto por pura energia cósmica, cujo corpo foi revestido por uma película prateada capaz de suportar os

rigores do vácuo espacial e dotado de uma prancha com a qual ele poderia percorrer o universo a uma velocidade inimaginável.

Rebatizado como Surfista Prateado, Radd serve seu mestre fielmente durante anos, se tornando uma figura extremamente melancólica por ter deixado para trás seu planeta natal e o grande amor de sua vida, a bela Shalla-Bal. Quando o arauto não consegue mais encontrar planetas desabitados e a fome de seu senhor se torna mais implacável, o Surfista o alerta para a existência do planeta Terra, uma considerável fonte de energia cósmica.

Anunciando ao povo da Terra a vinda de seu senhor e o iminente fim do planeta, o Surfista acaba entrando em conflito com o Quarteto Fantástico. Após uma intensa batalha contra o grupo, Radd conhece a frágil escultora cega Alícia Masters, a então namorada do Coisa, que faz com que ele compreenda a beleza e a importância da vida, conceitos que há muito deixaram de importar para o arauto. Então, Norin se alia ao Quarteto em sua luta contra o devorador de mundos e assim, com o auxílio do Nulificador Total, a única arma capaz de derrotar Galactus, o semideus parte derrotado. Porém, para punir a rebeldia de seu ex-arauto, o devorador de mundos cria uma barreira invisível ao redor da Terra para que seu servo ficasse para sempre preso ao planeta que ousou defender.

Impossibilitado de cruzar o cosmo por muitos anos, o Surfista voltou sua atenção para o povo da Terra, tentando constantemente ajudar a humanidade, mas sendo sempre repudiado por ela. Angustiado e deprimido, ele nunca desistiu de escapar do planeta em que estava condenado a viver. Mas isso mudou quando, novamente com a ajuda do Quarteto Fantástico, o arauto das estrelas conseguiu se libertar da barreira de Galactus e desfrutar novamente das

maravilhas do universo. Assim, ao observar a concepção do Surfista Prateado, torna-se impossível não traçar paralelos de sua trajetória com a tragédia edipiana. Pois, assim como Édipo, Norin Radd só passa a existir como indivíduo após questionar e confrontar sua figura paterna, representada pelo semideus Galactus, que fez Radd renascer como Surfista Prateado.

Além disso, o devorador de mundos pode ser interpretado como a verdadeira entropia, uma incontável força que remete aos primórdios da criação e que atua na manutenção do ténue equilíbrio cósmico. Representando o divino e o desconhecido, Galactus personifica tudo aquilo que está além da compreensão mortal e que, portanto, não pode ser julgado como bom ou mal.

Nota-se também, na postura pacifista e nos elevados valores morais do Surfista, uma forte influência dos ideais da chamada contra-cultura, que em meados da década de 60, através do movimento *hippie*, pregava paz entre os povos, repreendendo o governo pelas ações militares no Vietnã, e que ganhou notoriedade por suas concepções de amor livre e por sua posição liberal em relação às drogas.

Embora tenha estreado com imenso sucesso em 1966 nas páginas de *Fantastic Four*, o Surfista Prateado, durante anos, se limitou apenas a participações especiais nas demais revistas da Marvel. O motivo para tal fato, segundo Stan Lee, é que ele se encontrava muito atarefado e, mesmo que os leitores clamassem por mais histórias do personagem, Lee se recusava a atendê-los enquanto ele próprio não pudesse produzir as aventuras do herói, que, ao lado do Homem-Aranha se tornou seu personagem preferido. Assim, em agosto de 68,

ao lado do aclamado desenhista John Buscema, chega às bancas a edição número um de *Silver Surfer*.

Embora o herói humanizado seja um arquétipo valorizado, tanto criativamente quanto comercialmente, até os dias de hoje, o grande *boom* deste inovador conceito, que se deve em grande parte ao gênio criativo de Stan Lee, ocupou toda a década de 60 até o início dos anos 70, quando os quadrinhos passaram a buscar seus limites. Nesta nova era, em virtude de uma postura mais branda dos órgãos censores, o que se viu foi um verdadeiro mergulho no lado negro do ser humano, que impulsionou o gênero do horror e pavimentou o caminho para o surgimento do anti-herói, reflexo direto de tempos mais tempestuosos e cinzentos.

### 3.2 O AMIGO DA VIZINHANÇA

Percebendo que o público alvo dos quadrinhos, em sua maioria composto por crianças e jovens, ainda não tinha sido representado de uma forma verossímil nas revistas, o roteirista Stan Lee decide criar um personagem com os quais os

leitores pudessem se identificar verdadeiramente, tendo em vista que, os *sidekicks* que acompanhavam os personagens da DC, como Robin, Kid Flash e Aqualad, nada mais eram do que versões mirins de seus tutores, nunca refletindo questões relevantes a sua idade.

Os jovens heróis da DC Comics se comportavam como pequenos adultos, nunca se questionando ou contestando a vontade de seus professores. Além disso, Lee considerava os *sidekicks* em geral como um conceito extremamente insólito, pois qual herói, em sã consciência, recrutaria um garoto de treze anos para combater o crime ao seu lado. As constantes alegações de que estes parceiros mirins incitavam o homossexualismo, presentes no livro *A Sedução do Inocente*, do psicólogo William Moulton Marston, também levaram Stan a afastar seu futuro personagem adolescente do universo dos jovens companheiros de super-heróis.

Assim, o maior mérito de Stan Lee ao iniciar a concepção do Homem-Aranha, foi o de ter conseguido descobrir quem era realmente o leitor de quadrinhos e transportá-lo para as histórias através de personagens que o tocassem. Diferente do governo ou dos patriarcas americanos, que delegavam a seus filhos a responsabilidade de construir a nova América, Lee percebeu que talvez o fardo do processo de amadurecimento se tornaria mais leve se fosse compartilhado por alguém que os entendesse.

A escolha para ilustrar o novo personagem parecia óbvia para o escritor, que chamou para a empreitada o desenhista Jack Kirby, seu colaborador em Quarteto Fantástico e Hulk. Porém, ao ver os primeiros esboços de Kirby, Stan percebeu que o artista não conseguia retratar o personagem de uma forma que

não fosse musculosa, heróica e galante, e Lee desejava que o personagem fosse mais realista fisicamente, com um porte franzino, jovial e menos atlético. Então, o roteirista, em acordo com Jack, resolveu convocar Steve Dikto, geralmente avesso à histórias de super-heróis, para desenvolver o visual de sua nova criação. Dikto, que era conhecido por histórias de mistério e terror, tinha facilidade em retratar o homem comum e o cotidiano com todas as suas falhas e imperfeições, e assim, soube perfeitamente dar vida ao adolescente concebido por Lee.

Desse modo, Dikto entra para a história dos quadrinhos ao desenvolver um dos mais originais e revolucionários uniformes dos *comics*, que não se apóia em clichês do gênero como capas ou os anacrônicos *shorts*. Embora tenha se inspirado em uma aranha, Dikto acreditava que as vestes do herói não poderiam ser negras, pois isto diluiria o impacto visual próprio dos coloridos uniformes dos personagens de quadrinhos. Além disso, ele queria que as cores da roupa refletissem a personalidade jovial e divertida do futuro personagem. Então, mesmo usando como base as cores vermelho e azul, tons que imediatamente nos remetem a bandeira americana e que em nada lembram uma aranha, Dikto conferiu ao traje tons mais escuros, que reforçam a experiência do artista com histórias de terror.

Diferente da linearidade e da simetria das vestimentas criadas por nomes como Jack Kirby, a roupa do novo personagem de Lee tinha linhas e ângulos ousados, que ganhavam realce pelas teias estilizadas que percorriam todo o uniforme. A máscara do personagem era inovadora por ser uma das poucas, na época, que escondia todo o rosto do herói, além de contar com um estilizado par de olhos de aranha que, devido ao seu desproporcional tamanho em relação ao

rosto, atuam com um veículo para expor melhor as emoções do jovem por trás da máscara. Técnica semelhante é usada pelos criadores de quadrinhos e desenhos animados japoneses que desenham os olhos de suas criações de forma exagerada para que eles traduzam com mais intensidade as emoções do personagem. Outro fator ímpar no visual concebido por Dikto era seu caráter prático, incorporado pelas teias que pendiam sob as axilas do herói, que atuam como uma espécie de pára-quedas, amortecendo quedas bruscas e ajudando o personagem a planar quando necessário. E assim, Peter Parker ganhou vida.

Peter era um adolescente que morava nos subúrbios de Nova York com seus protetores tios, Ben e May. Devido ao seu comportamento introspectivo e a sua paixão por ciência, Parker era excluído por seus colegas de classe, sempre tido como estranho e *nerd*. Além de tudo isso, o jovem ainda tinha de lidar com o fato de nunca ter conhecido seus verdadeiros pais, mortos em um acidente de avião, e com os problemas financeiros de seus dedicados tios.

Porém, ao visitar uma exposição de ciências, o rapaz acaba sendo acidentalmente picado por uma aranha que foi exposta a radiação de um dos experimentos. Pouco depois, o jovem descobre que o incidente lhe conferiu a força e a agilidade proporcionais às de uma aranha, além da capacidade de aderir as superfícies e uma espécie de sexto sentido que o alerta de perigos próximos. Deslumbrado com seus novos poderes e disposto a usá-los para resolver os problemas financeiros de seus tios, Peter decide aceitar o desafio de vencer um campeão de Luta-Livre para ganhar uma generosa recompensa em dinheiro.

Com suas habilidades Parker vence sem problemas o campeão e ganha todo o dinheiro da recompensa. Então, com a intenção de continuar faturando em



cima de seus novos poderes, decide se transformar em um astro de TV, realizando lucrativas aparições públicas sob a alcunha de Homem-Aranha. Assim, além de costurar um uniforme para ocultar sua identidade, ele utiliza seus conhecimentos em química para criar um composto similar a uma teia de aranha para utilizar em suas apresentações.

Como atração televisiva Peter faz um estrondoso sucesso e ganha muito dinheiro. Porém, um dia, ao sair de um canal televisivo, o jovem vê um assaltante escapar e, mesmo podendo detê-lo com seus poderes, nada faz para pará-lo, alegando que isso não lhe dizia respeito. Dias depois, ao retornar para casa, Parker recebe a notícia de que seu amado tio foi morto ao tentar impedir um assalto em sua casa. Inconformado, o jovem usa seus poderes para seguir o assassino. Porém, quando finalmente o encontra, Peter descobre que ele era o mesmo ladrão que ele havia deixado fugir anteriormente. Sentindo-se profundamente culpado pelo ocorrido, e lembrando os proféticos dizeres de seu tio de que grandes poderes trazem grandes responsabilidades, Parker decide usar suas habilidades para combater o crime sob a identidade de Homem-Aranha.

Apesar da empolgação de Lee com seu novo personagem, os editores da Marvel na época acreditavam que a fórmula do herói totêmico, que se inspira em um animal para travar sua luta contra o crime, como Batman e Gavião Negro, já estava desgastada. Além disso, eles argumentavam que as pessoas não aprovariam um personagem associado a uma criatura tão mal vista como uma aranha. Assim, depois de muita discussão e luta, em agosto de 1962, Lee finalmente viu seu novo herói chegar às bancas em uma história piloto na edição número 15 da revista *Amazing Fantasy*, que estava prestes a ser cancelada. A

edição foi um enorme sucesso de vendas e, mesmo não evitando que a revista fosse cancelada, gerou repercussão suficiente para motivar a criação de um título próprio para o Homem-Aranha, intitulado *The Amazing Spider-Man*, que ganhava as bancas da América em 1963. Nesta edição, o herói combateu seu primeiro super-vilão, o espião soviético metamórfico conhecido como Camaleão.

A personalidade cativante e verosímil de Peter Parker fez com que sua revista, em pouco tempo, se tornasse um fenômeno editorial comparável ao Quarteto Fantástico. Embora alguns considerassem Parker azarado demais, não houve quem não se rendesse ao carisma personagem. Peter era o *everyman*, o sujeito comum que enfrentava as dificuldades típicas da adolescência, preocupando-se com suas notas no colégio, em arranjar dinheiro trabalhando como fotógrafo freelancer para o Clarim Diário, com a saúde de sua frágil tia May, é claro, com garotas. A tudo isso, ainda viu acrescida a responsabilidade de usar seus poderes em prol da justiça.

Porém, obviamente, o segredo do sucesso do título não residia apenas em seu personagem principal, mas em um elenco de coadjuvantes extremamente humano, diversificado e carismático. Como era o caso da dedicada e idosa Tia May que, com sua inocência quase infantil e sua constante preocupação pela saúde de seu sobrinho, era o símbolo máximo da proteção materna. Embora soassem um pouco caricatos à primeira vista, a revista detinha inúmeros personagens complexos e surpreendentes como o temperamental e sovina editor-chefe do jornal Clarim Diário, J. J. Jameson que apesar de ser um dos maiores opositores do Homem-Aranha, sempre perseguindo-o com seus furiosos editoriais, era um exemplo de ética e dedicação ao jornalismo. O contraponto exato para o

radicalismo de Jameson, era o moderado e sábio Joe Robertson, redator-chefe do Clarim, uma figura quase paternal para Peter que, inúmeras vezes, o socorreu em momentos difíceis. Através de Robertson, Stan Lee quebrou inúmeros tabus que, de certa forma, ainda prevaleciam nos quadrinhos, ao mostrar um negro bem-sucedido e equilibrado que exercia um cargo de autoridade em um dos maiores jornais dos Estados Unidos, deixando para trás o estereótipo do “negro revoltado”. A secretária particular de J.J. Jameson, Betty Brant, também merece destaque por ter sido a primeira namorada de Parker, que depois de muito tempo venceu a timidez e convidou-a para sair. Porém, o relacionamento dos dois não foi muito duradouro devido a instável vida dupla do rapaz e aos inúmeros problemas pessoais de Betty.

Posteriormente, o jovem se apaixonou profundamente pela bela e meiga Gwen Stacy, uma das garotas mais populares de seu colégio que, na ocasião, namorava o ignorante Flash Thompson, um popular atleta colegial que idolatrava o Homem-Aranha e que, sem jamais suspeitar que seu herói era na verdade seu colega de classe, humilhava diariamente Peter Parker por considerá-lo estudioso demais. Porém, com o passar do tempo, Gwen se encanta pelo misterioso Parker e, após terminar seu relacionamento com Flash, percebendo o quanto ele era superficial e infantil, se torna namorada de Peter.

Dentre a fantástica e eclética galeria de vilões do herói, merecem destaque as figuras do Doutor Octopus e do Duende Verde. Otto Octavius era uma brilhante, porém arrogante, cientista que desenvolveu um exoesqueleto com quatro tentáculos mecânicos que revolucionou a manipulação de produtos radioativos. Porém, um acidente gera uma violenta explosão em um dos

laboratórios no qual o doutor trabalhava, fato que faz com que a criação do cientista tenha se fundido com sua coluna vertebral. Como a remoção do exoesqueleto é cirurgicamente impossível, logo, o enlouquecido Otto descobre que o incidente lhe proporcionou um intenso controle mental sobre seus tentáculos e passa a usar seu incrível poder para começar uma carreira criminosa sob a alcunha de Doutor Octopus. Durante um violento conflito entre o vilão e o herói aracnídeo, o pai da namorada de Peter Parker, o gentil Capitão Stacy, foi morto ao ser soterrado por tijolos.

Outro famoso adversário do jovem Peter é o famigerado Duende Verde, que é na verdade o milionário empresário do ramo químico, Normam Osborn, um homem determinado e rígido, que controlava implacavelmente o destino das Indústrias Osborn. Porém, tamanha dedicação ao trabalho acabou afastando-o de seu filho Harry, que era o melhor amigo de Parker. Embora amasse verdadeiramente seu filho, Normam era frio e distante em seu relacionamento com ele, que freqüentemente taxava de fraco e incompetente, por causa de seu complicado romance com a extrovertida e sensual ruiva Mary Jane Watson. Assim, Harry cresce como uma figura insegura, deprimida e frágil, sempre em busca pela aceitação do pai, que tenta constantemente agradar.

Porém, a busca por poder do empresário não conhecia limites, e assim, ele desenvolve, secretamente, uma fórmula que lhe daria força, resistência e reflexos ampliados. A experiência secreta é um verdadeiro sucesso, mas a sanidade do milionário se esvai por completo e complica ainda mais sua relação com seu filho. Disposto a se tornar o senhor do crime de Nova York, Osborn confecciona um macabro uniforme, desenvolve um foguete planador na forma de um morcego

estilizado e adota o nome de Duende Verde. Depois de inúmeras batalhas contra o herói aracnídeo, o Duende o segue secretamente e descobre sua identidade secreta, passando a ameaçar seus amigos e parentes. Porém, após uma violenta briga entre os dois, Osborn perde suas memórias sobre o Duende e sobre a identidade secreta do Aranha.

Interessante notar que, a maioria dos vilões do herói aracnídeo era composta por senhores de idade muito superior a de Peter Parker. Assim, as batalhas do Homem-Aranha não se conjuravam apenas no âmbito do embate entre o bem contra o mal, mas do novo contra o velho. Com sua agilidade espantosa e suas piadas ácidas e ininterruptas, que serviam para mascarar seu terror diante da morte, o Aranha atuava como uma verdadeira celebração do vigor e irreverência da juventude, contra um sistema obsoleto, decadente e retrógrado, simbolizado pelas insanas e anacrônicas figuras de vilões como Doutor Octopus, Duende Verde e Abutre. Diante de uma sociedade paternal opressora o jovem leitor americano podia se regozijar mensalmente nas páginas de *The Amazing Spider-Man*, com uma alegoria que retratava de forma descontraída, as alegrias e as tristezas da juventude.

Isso nos leva a outro fator fundamental para o enorme sucesso comercial do personagem, seu bom-humor. Enquanto os demais super-heróis da época eram figuras sisudas e sorumbáticas, o Homem-Aranha era um personagem extravagante e irônico, que não se levava a sério e muito menos a seus espalhafatosos adversários, os quais insultava constantemente com infames piadas. Segundo Stan Lee, para ele, escrever uma trama com elementos humorísticos e descompromissados sempre foi uma tarefa bem mais fácil e natural

do que compor uma trama séria e épica. Devido a sua personalidade irreverente, o escritor adorava recheiar suas tramas, principalmente as do herói aracnídeo, com situações divertidas, insólitas e um bom-humor que já começava pelos créditos iniciais da revista, no qual o roteirista adjetivava sua equipe criativa com elogios como “o sorridente Stan Lee” e “o jovial John Romita”.

Porém, com o fim da década de 60, as ingênuas e simplistas aventuras do Homem-Aranha foram dando lugar a tramas mais maduras e sombrias, nas quais temas mais polêmicos e complexos eram abordados. Diferente de heróis imutáveis como Superman e Batman, Peter mudou com o passar dos anos. O tímido e introspectivo sobrinho da Tia May cresceu e se tornou um jovem equilibrado e sociável, que após sua ida para a Universidade Empire State, passou a dividir um luxuoso apartamento com seu melhor amigo, o inseguro Harry Osborn. A chegada dos tempestuosos anos 70, com suas revoluções comportamentais, pode ser observada nitidamente nas páginas de *The Amazing Spider-Man*, desde as roupas e as gírias dos personagens, até tramas antológicas, que refletiam sobre temas em evidência na época.

Assim, em maio de 1971, as edições 96 e 97 do título causaram furor por terem sido vetadas pelo tradicional Código de Ética dos Quadrinhos, criado nos anos 50 para atuar com um órgão censor do gênero. Porém, a Marvel decidiu que, mesmo sem o selo de aprovação do instituto, as revistas seriam lançadas. A polêmica história, escrita por Stan Lee e desenhada por Gil Kane, mostra um deprimido Harry Osborn se tornando um viciado em LSD, devido aos seus problemáticos relacionamentos com seu pai, Normam Osborn, e sua namorada, Mary Jane. Interessante notar que, apesar da clara mensagem anti-drogas da

trama, que alertava os leitores sobre os perigos da dependência química, a rígida censura americana não quis se comprometer conferindo a “credibilidade” de seu certificado de aprovação a estas duas edições.

Outro assunto polêmico, a Guerra do Vietnã, foi o tema central para as edições 108 e 109 de *The Amazing Spider-Man*, publicadas em março e abril de 1972, que contava com roteiros de Stan Lee e a arte do consagrado John Romita. Diferente da visão maniqueísta que Lee conferiu ao conflito na origem do Homem de Ferro, nesta trama, o escritor narra o encontro do então soldado Flash Thompson com uma pacífica comunidade de monges em um distante templo na Indochina. Lá, além de curar suas feridas físicas e espirituais, Flash reflete sobre a necessidade do conflito e passa a lutar para que a guerra não chegue até aquela comunidade. Porém, apesar dos apelos do soldado, os oficiais americanos bombardeiam o templo. Fato que faz com que os discípulos sobreviventes culpem Thompson pelo massacre e passem a perseguí-lo quando ele retorna para Nova York.

Em uma trama mais sofisticada, Stan deixa de retratar os vietcongues de forma estereotipada, mostrando personagens orientais bondosos e sábios, como os monges que acolheram Flash. Além disso, o escritor foi ousado por compor uma história na qual um protagonista americano encontra o equilíbrio para sua perturbada existência no seio na cultura de seus inimigos de guerra. Em uma parábola sobre humildade e compreensão, Lee deixa claro que a guerra é um conflito sem vitoriosos, onde o verdadeiro inimigo é aquele que acolhe a violência.

Em 72, devido a sua atribulada agenda de compromissos com a Marvel, Stan Lee e John Romita encerram sua brilhante passagem pelo título, deixando

*The Amazing Spider-Man* sob os cuidados do argumentista Gerry Conway e do desenhista Gil Kane. A nova dupla criativa consegue manter o alto nível das tramas do herói aracnídeo e, em junho de 1973, abala a vida de Peter Parker de uma forma irreversível.

A edição 121 *The Amazing Spider-Man* mostra que, justamente quando todos pensavam que o Duende Verde jamais retornaria, Norman Osborn recupera suas memórias por completo, incluindo o fato de que conhece a identidade secreta do Homem-Aranha. Assim, o insano empresário volta a atuar como Duende e seqüestra a namorada de Peter, Gwen Stacy, para que eles possam ter seu confronto definitivo na ponte George Washington.

Lá, os dois travam uma selvagem batalha, na qual o Aranha obtém uma ligeira vantagem. Disposto a tudo para vencer seu adversário, o Duende arremessa Gwen do alto da ponte. Rapidamente o herói a salva da queda, lançando teias em suas pernas. Porém, quando Parker finalmente resgata sua amada, constata que ela está morta, pois quebrou o pescoço quando as teias do herói detiveram sua queda de forma brusca. Inconsolável e furioso, o jovem assiste o vilão fugir covardemente e promete vingar a morte de seu grande amor custe o que custar.

Na edição seguinte, um obcecado Homem-Aranha persegue o Duende Verde até um armazém abandonado para a derradeira batalha. Enfurecido pela morte de Gwen Stacy, o Aranha massacra seu adversário que, num ato de desespero, controla seu planador por controle remoto para que ele acerte o herói pelas costas. Porém, graças ao seu Sentido Aranha, Peter se esquivava do planador, fazendo com que este acerte em cheio o Duende, perfurando seu peito



e matando-o na hora, em uma das mais perturbadoras cenas que os quadrinhos já conceberam.

Estas duas histórias geraram uma repercussão sem precedentes na época de seu lançamento. Não houve quem não tivesse se sensibilizado com a morte brutal da angelical Gwen Stacy. Não houve quem não se horrorizasse com a loucura assassina do Duende Verde e com seu trágico fim. Não houve quem não compreendesse a dor e a ira de Peter Parker. Depois daqueles eventos, muitos dos milhares de fãs do herói aracnídeo passaram a se identificar ainda mais com o personagem, devido ao realismo com que as tramas posteriores trataram o sentimento de perda de Peter. Não haveria um final feliz para ele e sua namorada, não haveria redenção, apenas a dura e fria realidade, apenas a sensação de que algo muito precioso lhe foi arrancado violentamente. O mundo real fazia sua devastadora entrada nas histórias em quadrinhos. Mesmo assim, o Homem-Aranha continuava sua eterna luta pela justiça, mas Gwen Stacy estava morta, e as coisas jamais seriam as mesmas.

Anos mais tarde, na edição 194 de *The Amazing Spider-Man*, de julho de 1979, quando Peter já havia superado a perda de seu grande amor, durante uma de suas patrulhas noturnas ele se depara com a exótica ladra conhecida como Gata Negra. A vilã era na verdade a milionária entediada Felícia Hardy, que após descobrir que seu rico pai era um famoso ladrão, decide seguir seus passos. Com o passar do tempo, os dois se envolveram, fato que fez o Homem-Aranha revelar sua identidade secreta para Felícia que, posteriormente, se regenerou e passou a combater o crime ao lado do herói. Porém, o relacionamento dos dois não durou muito, pois Hardy percebeu que amava o Homem-Aranha e não Parker. Além

disso, o jovem se apaixonou por Mary Jane Watson, que há muito havia terminado seu namoro com Harry Osborn. Assim, ao lado da estonteante Mary Jane, que já ostentava uma promissora carreira de modelo profissional, Peter voltou a ser feliz.

Mas, se o rapaz achava que já tinha tido problemas suficientes com o falecido Duende Verde, mal sabia Parker o que o esperava nas décadas seguintes. Em uma época conturbada e sádica, na qual a palavra de ordem era fazer o personagem ser levado até o seu extremo, o Homem-Aranha se viu cercado por novas ameaças, que incluíam simbiosites alienígenas e clones com crise de identidade. Porém, sem sombra de dúvida, nesses novos tempos, seu maior adversário foi a própria Marvel, que esqueceu que o segredo do sucesso do personagem não é a heróica e irreverente figura do Homem-Aranha, mas o humano e verossímil Peter Parker, com quem compartilhamos o fardo do árduo processo que é crescer e aprendemos que com grandes poderes vem grandes responsabilidades.

### 3.3 “VOCÊ TEME AQUILO QUE DESCONHECE.”

Após desenvolver os fortes laços familiares em Quarteto Fantástico e a rigidez clássica de um seletto clube de super-heróis em Vingadores, os incansáveis Stan Lee e Jack Kirby, no ano de 1963, buscavam ampliar ainda mais a essência das super-equipes com algo que fugisse completamente dos padrões da época. Para a nova empreitada, assim como ocorreu em Homem-Aranha, Lee decidiu trabalhar com personagens adolescentes, fato que já garantiria certa identificação com leitores. Quando o roteirista buscava um elemento que possibilitasse a reunião desses futuros jovens heróis, Lee optou por algo que lhe parecia óbvio, um ambiente escolar, ou seja, um lugar que oferecesse abrigo e proteção, onde os personagens pudessem desenvolver suas habilidades latentes, além de permitir

que suas atividades heróicas fossem encobertas pela fachada acadêmica da instituição.

Porém, ao elaborar sua nova criação, logo o argumentista se viu diante de um considerável problema. Ao estabelecer as origens de seus novos heróis, ele constatou que simplesmente já havia esgotado todas as alternativas possíveis para que um ser humano ganhasse super poderes. Cansado de criar explicações mirabolantes, o escritor estabeleceu que sua nova equipe seria composta por seres que já nasceriam com habilidades especiais em virtude de uma alteração em seus genes, mais especificamente em seu Fator X. Eles seriam mutantes, seres que representariam um novo passo na escala evolucionária, mas que devido a seus poderes seriam tratados com medo e desconfiança pela humanidade, que temia entrar extinção com o advento desta nova raça.

Segundo muitos especialistas, a opção de Stan Lee por trabalhar com um grupo composto por jovens postos à margem da sociedade é uma influência direta do trabalho que o escritor Arnold Blake e o desenhista Bruno Premiani vinham desenvolvendo na revista Patrulha do Destino da DC Comics, desde junho de 1963. Embora Lee nunca tenha confessado publicamente tal fato, são inegáveis as semelhanças entre os dois grupos, visto que ambos se caracterizaram por protagonizarem tramas tidas como insólitas e bizarras para sua época, e possuírem personagens com deformidades físicas e psicológicas. Além destes fatores, as duas equipes eram lideradas por médicos milionários, vítimas de acidentes trágicos que os obrigaram a viver em uma cadeira de rodas.

Tendo a essência de seu novo título finalizada, o roteirista encaminhou suas idéias para a aprovação do então editor-geral da Marvel Comics, Martin

Goodman. Embora tenha aprovado os conceitos criados por Lee, ele não permitiu que o escritor batizasse a equipe como Os Mutantes, intenção inicial do escritor. Segundo o editor, os leitores não teriam noção do que fossem mutantes, e por isso o nome não poderia ser eficaz comercialmente. Assim, Stan se vê com a difícil tarefa de escolher uma nova alcunha para sua futura equipe. Analisando sua criação, Lee constata que seus personagens, por serem mutantes, possuíam poderes extras em relação ao ser humano comum, fato que o levou a uma analogia entre a palavra extra e a letra X, que possuem pronúncias semelhantes em inglês. Assim, o argumentista decide batizar sua super-equipe de X-Men, um nome que, apesar de deter uma sonoridade indiscutível, era extremamente incomum e arriscado para uma época em que os grandes grupos dos quadrinhos possuíam nomes óbvios e explícitos como Vingadores ou Liga da Justiça América. Para a surpresa do escritor, seu editor aprova o novo nome. O que o argumentista nunca soube explicar é por que seu Martin acreditava que os leitores não soubessem o que eram Os Mutantes, mas soubessem o que era um X-Man.

Com a aprovação da alta cúpula da Marvel, Lee decidiu que o novo título giraria em torno de Charles Xavier, cujo visual foi inspirado no ator Yul Brynner, que no final da década de 50 protagonizou o célebre filme *O Rei e Eu*. Ainda criança, Charles perdeu seu pai em um acidente atômico no Novo México. Extremamente fragilizada pelo ocorrido, sua mãe logo se casa com Kurt Marko, um colega de trabalho de seu falecido pai. Além de sofrer com a forma fria com a qual seu padrasto tratava sua mãe, o rapaz ainda tinha que agüentar os constantes insultos de seu irmão adotivo, Cain Marko, o rebelde filho de Kurt. Meses depois, a mãe de Xavier vem a falecer. Um dia, quando caminhava pelos

corredores de sua mansão, Charles ouve uma discussão entre seu padrasto e seu meio-irmão, que acusa seu pai de ter arranjado o acidente no Novo México para poder se apoderar de toda a fortuna da família Xavier. Completamente furioso, Cain começa a destruir alguns dos experimentos de seu pai, o que faz com que parte da mansão seja destruída. Antes de morrer, no entanto, Kurt consegue salvar os dois jovens e suplicar pelo perdão de Xavier por ter conspirado contra seu pai.

Com o passar dos anos a tempestuosa relação entre Charles e Cain apenas se complica. Enquanto Marko se tornava cada mais irresponsável e violento, Xavier se mostrava um jovem sábio e equilibrado. Devido ao despertar de suas capacidades mutantes, Charles perde completamente seu cabelo. Graças a sua telepatia, o jovem também se torna um popular esportista e um aluno brilhante. Farto de sua doentia relação com seu meio-irmão, Cain parte para tentar uma carreira militar ao se alistar para a Guerra da Coréia. Após se formar em medicina, Charles decide usar sua fortuna para percorrer o mundo em busca de jovens mutantes que precisassem de ajuda. Com o passar dos anos, ele se fixa em Israel, onde passa a trabalhar em um hospital que auxiliava os sobreviventes de campos de concentração.

Lá, ele conhece o polonês Erik Magnus Lehnsherr. O jovem vinha de uma família cigana que foi aprisionada no campo de concentração nazista de Auschwitz em 1939, durante a Segunda Guerra Mundial. Lá, ainda adolescente, ele perdeu seus pais e sua irmã. Com o iminente término do conflito, os oficiais alemães promoveram uma intensa chacina entre seus prisioneiros. Neste momento, Magnus salvou uma mulher chamada Magda de um militar e fugiu com

ela para uma floresta próxima. Certo tempo depois, tentando de estabelecer, o casal se mudou para a Ucrânia, onde Magda deu a luz a jovem Anya.

Em busca de um trabalho, Erik se revoltou contra os abusos de seus empregadores e acabou manifestando pela primeira vez seus poderes magnéticos, fato que fez toda a cidade passar a temê-lo. Sem saber explicar o ocorrido, Magnus retornou para sua casa que, devido a um acidente, ardia em chamas. Desesperado, o jovem resgatou sua mulher do incêndio usando instintivamente seus dons mutantes. Porém, enquanto tentava salvar sua filha, ele foi violentamente atacado por moradores locais que, por considerarem seus poderes algo demoníaco, tentaram linchá-lo. Furioso por não poder salvar Anya, Erik chacinou a todos com um único pensamento ao usar seus poderes magnéticos. Transtornada pela situação e pela revelação dos dons de seu marido, Magda fugiu desesperada pelas florestas soviéticas, deixando para trás um atormentado Magnus, que passou a dedicar sua vida ao auxílio dos sobreviventes do Holocausto.

Logo, Charles e Erik se tornaram grandes amigos e ajudaram incontáveis pacientes com suas habilidades únicas. Porém, os dois divergiam a respeito de um assunto de fundamental importância para ambos, o destino da raça mutante. Para Xavier, eles deveriam conquistar a confiança da humanidade para que uma coexistência pacífica fosse possível. Já Magnus defendia que eles eram uma raça superior, que deveria fazer uso de suas habilidades para sobrepujar os humanos. Interessante colocar que, mesmo depois de ter testemunhado as atrocidades de Auschwitz, Erik formula para seu povo uma teoria muito semelhante a da supremacia ariana difundida por Adolf Hitler durante a Segunda Grande Guerra, e

assim, lentamente se transforma, naquilo que mais abominou durante sua infância. Um dia, o hospital é atacado por terroristas que são repelidos pelos poderes dos dois. Neste momento, a dupla finalmente compreende o quanto suas filosofias de vida são diferentes e, depois de uma furiosa discussão, se separam para buscar a realização de seus sonhos para os mutantes.

Antes de retornar aos Estados Unidos, Charles se depara com o alienígena conhecido como Lúcifer que, antes de ser vencido em uma violenta batalha, quebra sua coluna, fato que o aprisiona para sempre em uma cadeira de rodas. Ao voltar para seu lar, ele funda em sua mansão a Escola para Jovens Superdotados do Professor Xavier, um local onde jovens mutantes poderiam secretamente aprender a controlar suas habilidades recém-descobertas e ter uma formação acadêmica convencional. Porém, o caráter educacional da instituição era apenas uma de suas características. Seus futuros alunos também poderiam proteger a Terra de mutantes malignos como o grupo de super-heróis denominado X-Men, perpetuando assim seu sonho de que, um dia, a humanidade conviva pacificamente com os mutantes. Com o auxílio de sua fortuna, Xavier constrói uma máquina capaz de ampliar seus dons telepáticos chamada Cérebro. O novo artefato o permitia rastrear qualquer mutante no planeta e possibilitou o início do recrutamento de seus alunos. Aos poucos, os subterrâneos da Mansão X se transformaram em uma verdadeira fortaleza tecnológica que abrigava também a Sala de Perigo, um ambiente que gerava desafios virtuais para testar as habilidades dos alunos da escola.

O primeiro X-Man a ser recrutado foi o tímido e sorumbático Scott Summers, mais conhecido como Ciclope, cujos olhos emitiam potentes rajadas de



energia concussiva que só poderiam ser aplacadas pelo uso de óculos especiais feitos com lentes de quartzo-rubi. Após perder seus pais e seu irmão mais novo em um trágico acidente aéreo, Scott foi criado em orfanatos, fato que apenas o tornou mais introspectivo. Pouco depois de manifestar seus dons mutantes, o garoto foi adotado por um inescrupuloso homem que desejava apenas se aproveitar de sua mutação para cometer crimes. Com o auxílio do Professor Xavier, Summers entrega seu pai adotivo as autoridades e ingressa na Escola para Jovens Superdotados, tornando-se também líder de campo dos X-Men. Stan Lee sempre afirmou que o atormentado Ciclope era um dos seus personagens preferidos, pois lhe agradava a idéia de um herói que não pudesse controlar totalmente seus poderes.

O segundo integrante a ser recrutado foi o extrovertido Bobby Drake, o Homem de Gelo, capaz de manipular baixas temperaturas. Filho de uma típica família de classe média americana, Drake era o membro mais jovem e irresponsável dentre os X-Men originais, fato que explica o porquê de ter desenvolvido tão pouco suas fantásticas habilidades. O roteirista Stan Lee afirmava que a idéia para sua criação surgiu quando ele decidiu elaborar um herói que fosse o oposto do Tocha Humana, do Quarteto Fantástico. Assim, o roteirista optou por um personagem que pudesse controlar o gelo, mas até hoje Lee se arrepende desta decisão pois, segundo ele, tanto tem termos de personalidade como de poderes, o Homem de Gelo sempre será uma mera cópia de Johnny Storm.

Quando o jovem milionário Warren Worthington III descobriu que poderia voar, devido às gigantescas asas que brotaram em suas costas durante a

adolescência, ele logo confeccionou um uniforme e passou a combater o crime nas ruas como o Anjo. Pouco tempo depois, o arrogante garoto foi encontrado por Charles Xavier e aceitou seu convite para se tornar um X-Man. Segundo Stan Lee, o personagem foi criado para preencher a falta de heróis alados nos quadrinhos durante os anos 60, argumento que parece um tanto falho visto que, em 61, a DC Comics reformulou o Gavião Negro através do roteirista Gardner Fox.

Depois se juntou a equipe o popular esportista universitário Henry McCoy, posteriormente conhecido como Fera. McCoy, que se valia de seus dons mutantes para se destacar nas partidas de futebol americano, era dotado de uma aparência bestial, com pés e mãos gigantescos, e um intelecto prodigioso, além de possuir força e agilidade sobre-humanas. O contraste entre o aspecto animalesco e o brilhantismo intelectual do Fera logo o tornaram um dos personagens preferidos de Stan Lee. Curiosamente, anos depois, o personagem se transformou literalmente em uma fera de pelôs azuis após sofrer um acidente de laboratório com uma fórmula experimental.

E, finalmente, completando a formação original dos X-Men temos a bela ruiva Jean Grey, capaz de mover objetos com seus dons telecinéticos. Devido a sua aparência estonteante, Jean era constantemente cortejada pelos demais X-Men, mas foi pelo tímido Ciclope por quem ela se apaixonou e com quem, durante anos, formou um dos mais famosos casais dos quadrinhos. Stan Lee nunca se conformou com o fato de ter batizado a personagem como Garota Marvel, porém, afirmava que simplesmente não conseguiu pensar em nada melhor na época.

E é justamente com a filiação de Jean à Escola para Jovens Superdotados do Professor Xavier que começa oficialmente a saga dos jovens mutantes, quando

a edição número um de *The X-Men* chegava às bancas, em setembro de 1963. A revista mostrava a equipe recém formada partindo para sua primeira missão, impedir que um mutante maléfico disparasse mísseis nucleares da base militar do Cabo Cidadela, nos Estados Unidos. Para surpresa de Xavier, este terrorista mutante era seu velho amigo Erik Magnus Lehnsherr, que agora se intitulava Magneto e se valia de seus poderes magnéticos para lutar pela supremacia mutante. Apesar de imenso poderio de Erik, os X-Men o derrotam combinando suas habilidades.

Indiretamente, havia algumas semelhanças entre a saga destes heróis pela aceitação e a luta dos cidadãos negros pelos direitos civis nos Estados Unidos. Até a década de 60, a segregação racial era dominante no sul dos Estados Unidos. Brancos e negros não eram tratados da mesma forma perante a lei. Nas histórias em quadrinhos, o Professor Xavier tinha com sonho viver em uma sociedade na qual humanos e mutantes pudessem conviver pacificamente, algo muito parecido com os ideais do líder negro Martin Luther King. Já Magneto, pregava que os mutantes deviam usar a sua superioridade para dominar os humanos. Seu discurso se assemelhava com a de outro notório líder do movimento negro americano, Malcom X.

Outro célebre inimigo dos X-Men eram o incontrolável Fanático, que na verdade era o meio-irmão rebelde de Charles Xavier, Cain Marko, que, depois de se refugiar em uma caverna durante a Guerra da Coréia, acabou encontrando o amuleto místico de Cytorak, que o transformou no indestrutível Fanático, uma verdadeira força da natureza. Metaforicamente, a grotesca figura do vilão simbolizava a inveja que Marko sentia de seu irmão desde a infância. Embora

jamais admitisse, Charles era tudo o que Cain sempre quis ser, principalmente depois que passou a manifestar deuses fantásticos e dons mutantes. Assim, como a genética não lhe agraciou com o Fator X, o jovem recorreu a magia para se tornar algo mais que humano e, finalmente, obter vingança contra seu odiado irmão. Além dele, haviam também os gigantescos robôs conhecidos como Sentinelas, desenvolvidos pelo cientista do governo americano, Bolívar Trask para capturar e exterminar os mutantes. Os Sentinelas eram a personificação de todo o medo e ignorância da humanidade perante os detentores do Fator X, representando uma medida extrema de uma raça que lutava desesperadamente contra a extinção.

Diferente da maioria das criações da dupla Lee e Kirby, *The X-Men* não foi muito bem recebida pelos leitores. Com seu elenco de personagens estranhos e por sua temática polêmica, que debatia temas como genética, preconceito e intolerância, o título foi um verdadeiro fracasso comercial. Com o passar dos anos, a publicação da revista passou a ser esporádica, fato que não alavancou as vendas do título. O desenhista Jack Kirby se afasta da revista em 65 e é substituído por Werner Roth, que usa sua experiência como estilista para sofisticar os uniformes do grupo, e pelo polêmico Don Heck. Em 69, Stan Lee abandona os roteiros do título e os entrega a Roy Thomas que, ao lado do lendário desenhista Neal Adams, tinha a difícil missão de revitalizar os X-Men.

A dupla introduziu novos personagens à equipe como o irmão supostamente morto de Ciclope, o impulsivo Alex Summers, mais tarde batizado como Destruitor, que manipulava energias cósmicas, e a exótica Lorna Dane, a Polaris, que, devido aos seus poderes magnéticos, foi inicialmente tida como filha de Magneto. Porém, nenhuma dessas medidas correspondeu a um aumento nas

vendas do título. Em sua luta contra o cancelamento do título, a Marvel deixa de produzir material inédito e passa a republicar as primeiras histórias do grupo. Mais uma vez a editora vê sua nova criação falhar comercialmente.

Apenas nos anos 70, uma era em maior sintonia com os ideais da revista, é que os X-Men teriam uma nova chance de mostrar todo o seu potencial. Com a edição especial *Giant Size X-Men* número um, que contava com argumentos de Len Wein e desenhos de Dave Cockrum, o grupo despontou como um dos mais populares de todos os tempos. A trama da revista mostra os X-men originais partindo para a remota ilha de Krakoa para investigar misteriosas atividades mutantes detectadas pelo Cérebro. Lá, a equipe se surpreende ao descobrir que a própria ilha é o mutante, visto que ela se transformou em um gigantesco ser vivo depois de servir de palco para diversos testes atômicos. Furiosa com a invasão, Krakoa captura os X-Men. Apenas Ciclope consegue escapar e retornar a Mansão X. Lá, com o auxílio de Xavier e do Cérebro, eles iniciam o recrutamento de um novo grupo para atuar no resgate dos antigos X-Men.

Em Winzeldorf, na Alemanha, Charles usa seus dons telepáticos e salva um mutante de aparência demoníaca de ser linchado por uma furiosa multidão. O rapaz era na verdade Kurt Wagner, um ex-artista circense que possuía a habilidade de se teleportar, além possuir uma agilidade espantosa e a capacidade de aderir a paredes. Em retribuição pelo ato heróico de Xavier, Kurt aceita ser um X-Man, adotando o nome de Noturno. Apesar de deter um visual grotesco, Wagner era uma pessoa extremamente carismática e divertida, que nunca enxergou a humanidade com raiva ou tristeza devido a sua inabalável fé em um poder superior.

Na aridez do Quênia, na África, onde diversas tribos costumavam cultuar uma misteriosa deusa das chuvas, Charles consegue convencer a exótica Ororo Munroe de que ela não era uma divindade, mas uma mutante dotada da capacidade de manipular o clima. Disposta a conhecer o mundo ocidental, a equilibrada e sábia Ororo decide se juntar aos X-Men e adotar a identidade de Tempestade. Na Sibéria, Xavier também consegue recrutar Piotr Rasputin, um modesto agricultor russo de uma fazenda coletiva, que detinha a habilidade de revestir seu corpo em aço orgânico. Assumindo o nome de Colossus, o ingênuo garoto, que também detinha dotes artísticos, deixa sua humilde família para ajudar no resgate dos antigos X-Men. Além dele, o telepata conta com a ajuda do bravo indígena John Proudstar, conhecido também como Pássaro Trovejante, um mutante dotado de força, velocidade e sentidos ampliados, disposto a mostrar a todos que os Apaches ainda eram um povo honrado e aguerrido.

Já em Quebec, no Canadá, Charles negocia com militares locais o recrutamento do mais letal agente do governo canadense, o instável Arma X. Mesmo contra a vontade de seus superiores, Wolverine, como também era conhecido o agente, cansado da burocracia militar, parte com o Professor para se tornar um X-Man. Além de possuir um fator de cura mutante que cicatrizava qualquer ferimento em uma velocidade espantosa e retardava seu envelhecimento, Logan, seu nome verdadeiro, detinha um esqueleto revestido por adamantuim, o material mais resistente já criado pela ciência, e podia ejetar de seus antebraços letais garras feitas deste mesmo material. Devido a sua personalidade explosiva e arrogante, em pouco tempo, o personagem se tornou o mais popular entre os X-Men.

No Tennessee, o Professor X pede ao seu velho amigo, o carismático irlandês Sean Cassidy, um agente do governo aposentado, que retorne a ação para ajudar a resgatar os X-Men originais. Sean, um mutante capaz de emitir gritos sônicos, aceita o pedido e reassume a identidade de Banshee, uma referência às lendárias criaturas irlandesas que retornavam do mundo dos mortos dotadas de horrendos gritos, capazes de paralisar qualquer ser humano. Em Osaka, no Japão, Charles recruta o temperamental membro da família imperial japonesa, Solaris, na verdade Shiro Yashida, um arrogante mutante capaz de gerar fogo, que era tido como o maior herói japonês. Interessante nota que, assim como Wolverine, Banshee e Solaris eram os únicos integrantes dos novos X-Men que não foram criados exclusivamente para o grupo, já tendo participado como coadjuvantes em outros títulos anos atrás.

Com a nova equipe devidamente treinada e coordenada sob a liderança de Ciclope, os X-Men são salvos das garras de Krakoa depois de uma épica batalha que culmina com a destruição de ilha. Após esses eventos, o grupo original decide seguir seu próprio caminho fora da Mansão X, e deixar a nova equipe sob os cuidados do dedicado Scott Summers. Assim nascia a formação que ajudou a transformar o grupo em um dos maiores ícones das histórias em quadrinhos.

Interessante ressaltar que esta nova formação representava um marco nas histórias em quadrinhos por representar uma ousada iniciativa da Marvel de ter personagens de diferentes nacionalidades. Nada mais natural para uma equipe que pregava contra a intolerância e o preconceito, do que possuir integrantes vindos da África, Rússia, Alemanha, Japão, Canadá e Irlanda. Durante os anos 80, até mesmo um mutante brasileiro, o temperamental Roberto DaCosta capaz

de converter luz solar em super-força, se filiou a equipe conhecida como Novos Mutantes, jovens alunos do Professor Xavier que treinavam arduamente para um dia substituírem os X-Men no futuro.

Depois do imenso sucesso de *Giant Size X-Men*, o roteirista Len Wein entrega os roteiros para o estreante Chris Claremont, que, por mais de 17 anos, auxiliou a consolidar a fama dos heróis mutantes, aprofundando os relacionamentos entre os membros da equipe e aproximando o grupo de um contexto mais real e sóbrio, no qual pudesse abordar temas polêmicos como o preconceito e a intolerância.



4 “EU SOU O MELHOR NAQUILO QUE FAÇO... MAS O QUE FAÇO NÃO É NADA BONITO”.

Com o término de sua desastrosa campanha na Guerra do Vietnã em 1975, a América mergulha em uma intensa crise de valores. Escândalos políticos, como o caso Watergate, chocam o país e provocam uma intensa mobilização nacional. Aos poucos, os Estados Unidos despertavam de seu sonho utópico e percebiam que o maniqueísmo da Guerra Fria era um conceito obsoleto.

O país acolhia seus filhos que voltavam da guerra, sem saber das conseqüências que o conflito teria sobre suas mentes. Em uma sociedade fragilizada e paranóica com a possibilidade de um conflito nuclear, a ingênua figura do herói de outrora não teria mais vez. Os novos tempos exigiam ícones mais agressivos, dispostos a tudo para fazer justiça em um mundo caótico e doente. A nova ordem seria combater fogo com fogo.

Surge então o arquétipo do anti-herói, um ser violento muitas vezes confundido com os vilões que combate. Tal tendência aparece nos quadrinhos em meados dos anos 70, com heróis como o polêmico Justiceiro e se consolida na

década de 80 e 90, através de ícones como Wolverine, o mais violento e popular dos X-Men, e dos personagens da editora Image Comics.

#### 4.1 O ANTI-HERÓI

O início dos anos 70 foi um período no qual as histórias em quadrinhos desfrutaram de uma ação mais branda por parte dos órgãos censores dos Estados Unidos, como o anacrônico Comic Code Authority. Tal fato, leva a arte seqüencial a abordar temas mais sombrios e polêmicos, fato que parecia agradar intensamente a toda uma nova geração de leitores. Assim, proliferam tramas com temáticas de horror e suspense, repletas de cenas de extrema violência e conteúdo de duvidoso teor artístico. Como a América em geral, os quadrinhos aos poucos perdiam sua inocência em detrimento de uma postura mais realista, comprometida em retratar as nuances do mundo. Porém, como um gênero essencialmente escapista e fantasioso como o dos super-heróis poderia se sustentar na brutal realidade Pós-Vietnã? A resposta surgiu em forma de catarse. Os novos heróis não mais representariam os mais nobres anseios de uma sociedade, mas seus desejos mais negros e inconfessáveis. O leitor, impossibilitado de agir efetivamente no mundo real, se realizaria, de uma forma sombria e mórbida no campo imaginativo, através de seus atos brutais e

questionáveis. Assim, os *comics* se lançam em uma jornada às cegas pelo lado mais sombrio do ser humano.

Com uma distribuição de títulos mais agressiva desde de 1968, na década de 70 a Marvel já se consolidava com a maior editora no ramo de super-heróis, superando em vendas a eterna rival DC Comics, fato que permanece até os dias de hoje. Um dos primeiros e mais célebres representantes da vertente do anti-herói é o selvagem e truculento cimério Conan, personagem criado em 1932 pelo escritor Robert E. Howard para a revista *Weird Tales*. Ambientadas na mítica Era Hiboriana, uma época localizada entre o naufrágio da lendária Atlântida e o início da contagem do tempo, as aventuras do guerreiro bárbaro conquistaram rapidamente uma legião de fiéis fãs por ser uma das primeiras obras literárias a abordar o gênero conhecido como “espada e feitiçaria”. A idéia para transportar a saga do cimério para os quadrinhos, no entanto, só surgiu no início dos anos 70, através de uma carta enviada à Marvel Comics por um fã do bárbaro que chegou até as mãos do roteirista Roy Thomas.

Conan nasceu na gélida e lúgubre Ciméria, como filho de um ferreiro. Assim como todas crianças de seu povo, o jovem foi instruído desde cedo nas artes da espada, onde já demonstrava habilidades e força física muito superiores as dos garotos de sua idade. Aos quinze anos, ele passou por um batismo de fogo ao acompanhar os homens mais velhos de sua aldeia a um ataque a um acampamento dos invasores aquilonianos. Depois desta vitoriosa campanha, na qual foi aclamado como herói, Conan passa a levar uma vida errante de aventuras por anos, ganhando notoriedade por suas atuações como mercenário e ladrão. Ao

final de suas crônicas, o bárbaro chega inclusive a participar de um golpe de estado que o consagra como rei.

Fruto de uma época onde a verdade e a justiça pendiam sob o frio aço de uma espada, o personagem era uma figura rústica, um homem totalmente em acordo com brutal realidade da Era Hiboriana, que nunca foi dado à crises de consciência ou problemas psicológicos. Sua filosofia de vida era simples, e se resumia a grandes batalhas e belas mulheres. Para o cimério, matar, além de um meio de vida, era sua única opção de sobrevivência em um mundo caótico, no qual a magia era algo a ser temido.

Determinado a levar o personagem para os *comics*, Thomas convence a Marvel a investir em um título para o personagem e assim, em outubro de 1970, chega às bancas a edição número um de *Conan The Barbarian*, escrita pelo próprio Roy Thomas e desenhada pelo lendário Barry Windsor-Smith. O lançamento era uma manobra arriscada da editora pois, embora a revista possuísse elementos de ação e fantasia, suas tramas eram situadas no passado e não tinham qualquer relação com o restante do universo Marvel. Além disso, Conan era um personagem extremamente singular, pois era desprovido de poderes, contando apenas com sua inigualável habilidade com a espada, era sóbrio e monossilábico, não manifestando muito bom-humor, e tinha poucos princípios morais, regidos por um código de honra particular. Outro fator que complicava ainda mais a publicação do material, era o fato de que a editora vinha evitando trabalhar com materiais adaptados, visto que eles requeriam o pagamento de *royalties* em troca dos direitos de publicação, fato que encarecia todo o processo.

Porém, mesmo com todos esses riscos, *Conan The Barbarian* se mostrou um estrondoso sucesso de crítica e público. A revista se caracterizava também por ser uma das poucas a não se valer de colorização, fato que conferia maior clareza à detalhada arte de Barry Smith. As célebres tramas de Roy Thomas eram geralmente compostas por idéias próprias, baseadas apenas superficialmente na obra de Robert E. Howard. Uma alteração particularmente feliz realizada pelo argumentista ocorreu em relação à bela guerreira ruiva Sonja, um personagem menor nos contos literários, que foi promovida por Thomas ao status de companheira de Conan.

Outro fator que gerou o sucesso do cimério foi a deslumbrante arte do estreante Barry Windsor-Smith, que ainda mostrava em seu traço uma forte influência do trabalho de Jack Kirby. Porém, aos poucos seus desenhos amadureceram e ganharam um ar mais sofisticado e europeu, influenciado pela *Art Nouveau*. Seu Conan não era um guerreiro brutamonte e desajeitado, mas uma figura esguia e elegante que transitava por paisagens quase oníricas. Posteriormente, o artista foi substituído pelo lendário John Buscema que imortalizou o personagem com um traço mais bruto e realista.

Ainda em 1970, a rival DC Comics inicia uma das mais aclamadas e frutíferas incursões dos quadrinhos pelo mundo real ao estabelecer uma inusitada aliança que posteriormente se consagrou como uma das mais célebres parcerias dos *comics*. Depois de se conhecerem ao integrar a Liga da Justiça América, o Lanterna Verde, Hal Jordan, se junta ao Arqueiro Verde, Oliver Queen, para uma incursão a bordo de uma caminhonete pelo interior dos Estados Unidos em busca da real essência do país. Assim, a partir do número 77, em uma brilhante fase

conduzida pela lendária dupla Denny O'Neil e Neal Adams, a revista *Green Lantern* passa a se chamar *Green Lantern/Green Arrow*, título que foi mantido até o número 89, quando a publicação foi cancelada.

A interessante dicotomia estabelecida pelos personagens centrais era definitivamente o grande trunfo do título. Hal Jordan era um problemático piloto de testes de uma companhia aérea que se vê transformado em uma onipotente figura celestial. Já Oliver Queen era um arrogante milionário que depois de sobreviver sozinho em uma ilha após um naufrágio percebe novas nuances da injusta sociedade capitalista americana. Enquanto um herói representava o divino em seus mais elevados ideais, o outro simbolizava o mortal com todas as suas fragilidades e imperfeições.

A idéia de reunir personagens tão díspares se mostrou genial a medida em que as tramas trabalhavam suas diferenças, afastando os heróis de grandes eventos cósmicos e vilões espalhafatosos e colocando-os em uma ambientação mais realista, na qual lidavam com questões como corrupção, injustiça, fanatismo, ganância das corporações, poluição e o problema da violência urbana. A edição número 85 de *Green Lantern/Green Arrow* particularmente chocou os leitores ao lidar com a problemática das drogas, tema que ainda era considerado um tabu no meio das histórias em quadrinhos. A trama mostrava um atônito Arqueiro Verde descobrir que seu antigo parceiro mirim, Ricardito, se tornou um viciado em heroína.

Com tramas extremamente humanas, Jordan e Queen desnudaram a alma da América e descobriram que o utópico sonho americano não era mais tão brilhante quanto parecia. Os maiores demônios dos Estados Unidos não provinham do espaço ou de outra dimensão, eles residiam no âmago do país, em cada ato de ódio e ignorância praticado por seu povo. A América era como uma bela maçã apodrecida por dentro e seus maiores heróis agora sabiam disso e nada poderiam fazer para confrontar essa situação, pois nem mesmo todo o poder do anel energético do Lanterna Verde poderia salvar a nação de sua hipocrisia. Ao lidarem com situações que não podem ser vencidas pelos punhos, até mesmo personagens poderosos como o Lanterna descobrem sua insignificância em um contexto mais amplo. A época dos sonhos e da inocência chegava ao fim e os super-heróis reconheciam sua impotência.

Visando explorar melhor o gênero do terror, em franca ascendência desde que o *Comic Code Authority* passou a atuar de forma mais branda, a Marvel Comics desenvolve para os quadrinhos várias versões de famosos monstros do cinema. Assim, surgem títulos de sucesso como *Werewolf by Night*, que atualizava o mito do Lobisomen sob uma perspectiva mais heróica, e *The Tomb of Dracula*,



que tinha como proposta dar continuidade ao célebre livro que Bram Stoker escreveu em 1893, inspirado na figura do príncipe romeno Vlad Tepes. O título, escrito por Marv Wolfman e ilustrado por Gene Colan, mostrava Drácula ressuscitado cem anos depois de sua derrocada, disposto a dominar o mundo. Como opositores, o senhor das trevas enfrentava uma equipe de caça vampiros compostas por descendentes de seu lendário rival Van Helsing. Outro personagem de destaque do título era o misterioso Blade, um híbrido entre humano e vampiro que, justamente por ainda conservar sua humanidade, não possuía as fraquezas comuns às criaturas da noite, como sua vulnerabilidade à luz solar. Tais habilidades decorriam do fato de que sua mãe, ainda grávida foi vampirizada e morta por Drácula, o que o levou a dedicar sua vida ao extermínio do vilão.

O primeiro personagem totalmente desenvolvido pela editora para o gênero do terror, no entanto, surge apenas em 1972, no número 5 da revista *Marvel Spotlight*, sob a forma do sombrio Motoqueiro Fantasma, criado pelo roteirista Roy Thomas, responsável pelas aventuras de Conan, e pelo desenhista Mike Ploog. Inspirados pela figura do mítico Cavaleiro sem Cabeça, a dupla cria um personagem que inova por estar intimamente atrelado à conceitos sobrenaturais, como a existência de demônios, fato que o encaixa, de certa forma, no movimento de contra-cultura. Tal iniciativa se mostrava uma decisão arriscada por parte da Marvel, pois um herói que tivesse sua imagem associada ao demônio poderia não ser muito bem visto pela puritana sociedade judaico-cristã norte-americana. Porém, mesmo assim, a editora optou por trabalhar seu novo herói.

Curiosamente, já existia um personagem, pertencente à outra editora, que utilizava a alcunha de *Ghost Rider*, ele era um herói do *western* que cavalgava pelos desertos americanos fazendo justiça com um uniforme que se assemelhava a um fantasma. A Marvel, no entanto, almejava algo mais literal para sua nova criação. Interessante notar também que, se antes a editora se inspirou nos preceitos Zen de liberdade e equilíbrio com a natureza do surfe para conceber o nobre Surfista Prateado, agora se valia da filosofia dos controversos motoqueiros norte-americanos, figuras que foram imortalizadas pelo filme *Sem Destino* de Dennis Hopper, que vagavam pelos desertos, vivendo sua existência errante até o limite, em uma espécie de apropriação moderna do termo *Carpe Diem*, aproveitem o dia.

O personagem era na verdade o dublê Johnny Blaze, especializado em fazer fantásticas manobras com sua motocicleta. Quando o artista circense Crash Simpson, seu pai adotivo, se viu acometido por um câncer terminal, John não encontrou outra alternativa a não ser fazer um pacto com o demônio conhecido como Mefisto pela salvação de seu amado pai. Porém, a entidade demoníaca o engana, fazendo Crash falecer em um acidente com sua moto, e acaba por transformá-lo em seu serviçal, fundindo sua essência à do arcano demônio Zarathos.

Assim, a cada anoitecer, Blaze era possuído pela entidade e transformado na macabra figura do Motoqueiro Fantasma, um atormentado ser que se vestia com couro negro e possuía um crânio flamejante, cuja missão consistia em punir todo aquele que praticava o mal. Embora lutasse para construir algo de bom a partir de sua amargurada existência, Johnny, durante anos, sempre buscou um meio de se livrar de sua maldição. Com o passar do tempo, as transformações de Blaze foram se alterando e ele passou encarnar o Motoqueiro toda vez que se deparava com criaturas maléficas, posteriormente, o jovem passou a controlar sua metamorfose, até que conseguiu aprisionar Zarathos em um cristal espiritual. Finalmente, ele pôde então se casar com sua namorada Roxanne e construir uma família. A bizarra saga do herói parecia então ter encontrado seu fim.

O personagem, no entanto, foi resgatado em meados dos anos 80, pelo roteirista Howard Mackie e pelo desenhista Javier Saltarex. Certa noite, quando os irmãos Danny e Bárbara Ketch atravessavam um atalho em meio ao cemitério de Cypress Hills, encontraram o criminoso Algoz e sua gangue assassinando uma pessoa. Os garotos foram vistos pelos capangas do vilão e buscaram refúgio em um antigo ferro-velho. Lá, Dan se deparou com uma estranha motocicleta cujo tanque de gasolina brilhava intensamente. Por instinto, Ketch a tocou com sua mão ensangüentada, devido a uma flechada que sua irmã havia recebido dos criminosos, e se fundiu à nova encarnação do demônio Zarathos, que se manifesta sempre que sangue inocente é derramado.

Além da nova caracterização, com correntes místicas sobre uma jaqueta de couro, a novidade desta versão é que, depois da transformação, a motocicleta também sofria modificações, ganhando rodas flamejantes que permitiam ao herói

literalmente subir pelas paredes. Entre os poderes sobrenaturais do personagem, que lhe garantiam força e resistência sobre humanas, se destacava seu Olhar de Penitência, que fazia seus adversários confrontarem toda a dor que infligiram a suas vítimas. Com um visual ainda mais sombrio que o de seu predecessor, o novo Motoqueiro se tornou um dos mais populares heróis da década de 80, com suas histórias repletas de violência. É no mínimo curioso o fato de que a mórbida simbologia da caveira, geralmente associada à vilões de décadas passadas como o Caveira Vermelha, era agora utilizada por um herói. Assim, os novos uniformes dos super-heróis não mais visavam a inspirar determinadas ideais e aspirações, como ocorria com o Capitão América e a Mulher-Maravilha, mas à intimidar o inimigo.

Ainda em 72, na edição de estréia da revista *Savage Tales*, a Marvel intensifica ainda mais sua incursão pelo gênero do terror e suspense com a criação do singular Homem-Coisa, criado pelo argumentistas Roy Thomas e Gerry Conway, ao lado do desenhista Gray Morrow. Vale a pena ressaltar que o título era essencialmente uma revista experimental, estruturada como a maioria das revistas adultas da época, com a humorística *Mad*, contendo páginas em preto e branco.

O novo personagem era na verdade Theodore Sallis, o químico superintendente do governo no Projeto Sulfur, para o qual desenvolveu o Soro SO<sub>2</sub>, que deveria imunizar humanos contra todas substâncias bioquímicas tóxicas. Porém, seus efeitos mutagênicos transformavam as pessoas em grotescas figuras e assim, o soro jamais foi colocado em produção e a pesquisa foi cancelada. Certo tempo depois, Sallis foi designado para o Projeto Gladiador, um outro programa, cujo objetivo era recriar a fórmula do super soldado que culminou na criação do Capitão América durante a Segunda Guerra Mundial. Trabalhando separadamente de seus colegas, Theodore tentou usar uma versão modificada da sua famigerada fórmula SO<sub>2</sub> como base para um novo soro. O cientista estava prestes a finalmente obter sucesso, quando foi traído pela organização subversiva terrorista conhecida como IMA, Idéias Mecânicas Avançadas.

Para garantir que a sua fórmula jamais caísse nas mãos da IMA, Theodore injetou em si próprio a única amostra de seu novo soro e se refugiou em um pântano perto de uma instalação do exército na Flórida. O cientista deveria ter morrido, mas com o passar das horas, forças místicas combinadas com a química

do soro, transformaram-no na monstruosa e deformada criatura conhecida como Homem-Coisa. Assim, a substância do corpo de Sallis foi substituída por matéria vegetal. Desde então, o enigmático ser tem servido como o guardião do Nexo das Realidades, um ponto focal interdimensional que se manifestou no âmago do pântano que habitava. Além de ser uma espécie de grotesco elemental da natureza, o Homem-Coisa desenvolveu poderes empáticos primitivos que o ferem profundamente toda vez em que se depara com alguém que sente medo e, todo aquele que teme algo queima perante seu toque. Outro fator que tornava a existência do monstro mais trágica, era a sua incapacidade de pensar ou de se comunicar.

Por ser um personagem tão incomum para sua época, o Homem-Coisa sempre foi uma figura de difícil aceitação por parte dos leitores. Mesmo assim, com o relativo sucesso de vendas de suas aparições em *Savage Tales*, a criatura, pouco tempo depois, estreou seu próprio título, batizado como *The Man-Thing*. Suas aventuras, além de se enveredarem por temáticas de horror e suspense, também abordavam questões como ecologia, fato que refletia o crescimento da consciência ambiental que ocorreu durante a década de 70.

Poucos meses depois, o roteirista Len Wein, ao lado do célebre desenhista Bernie Wrightson, um especialista em histórias de horror, cria o Monstro do Pântano para a DC Comics, praticamente uma cópia da criatura elemental da Marvel. O mais inusitado porém, é que como a criação da DC obteve maior repercussão comercial e crítica que a de sua concorrente, até os dias de hoje, é o Homem-Coisa que é, erroneamente, tido como plágio do Monstro do Pântano, que

estreou nos quadrinhos na edição número 92 da revista *The House of Secrets*, no ano de 1972.

A saga do personagem começa quando o jovem e idealista cientista Alec Holland se muda para os pântanos da Louisiana, ao lado de sua mulher Linda, para trabalhar em uma fórmula biorrestauradora, que auxiliaria o crescimento da flora local. Porém, o experimento é sabotado quando uma bomba explode o laboratório do casal. Com seu corpo consumido pelas chamas e banhado por produtos químicos ainda não testados, o agonizante Alec mergulha então em desespero em um pântano próximo. Meses depois, o cientista ressurgue, aprisionado em uma grotesca forma elemental, em unísono com a natureza, que se fundiu aos restos de seu corpo humano. Depois de descobrir que sua mulher foi morta na explosão que destruiu sua pesquisa, Holland se torna uma espécie de protetor dos pântanos, lutando contra todo aquele que desrespeitasse o verde. Em suas insólitas aventuras, ele se torna um ferrenho adversário do Doutor Anton Arcane, um insano tecnomago obcecado com a possibilidade de viver para sempre através do corpo imortal do ser elemental.

Com tramas assustadoras e claustrofóbicas, o Monstro do Pântano logo obteve sucesso suficiente para estrelar seu próprio título, batizado como *The Saga of The Swamp Thing*. Porém, com a saída da dupla Wein e Wrightson, o personagem, aos poucos, foi perdendo sua aura trágica e bizarra e protagonizando aventuras típicas dos demais super-heróis da DC, fato que conduziu sua revista à beira do cancelamento. Tal condição durou até o ano de 84, quando a DC contratou o jovem roteirista inglês Alan Moore, que havia se destacado por seu trabalho em *Miracleman*, uma espécie de versão britânica do

Capitão Marvel, para escrever as histórias do Monstro do Pântano, ao lado dos artistas Steve Bissete e John Totleben. Moore então assume a revista no número 21 e inicia uma verdadeira revolução na vida do personagem e no conceito das histórias de terror nos quadrinhos. Assim, tragicamente, a criatura descobre que jamais foi Alec Holland, sendo portanto um elemental da natureza que, por acaso, absorveu as memórias do cientista quando este se jogou nos pântanos da Louisiana, encharcado de produtos químicos.

Ao conceber uma atmosfera gótica e, ao mesmo tempo, psicodélica, repleta de vampiros e demônios, Moore faz de seu trabalho *The Saga of The Swamp Thing* uma verdadeira obra-prima do horror, uma viagem lisérgica pela alma de um monstro vegetal, conjugando magistralmente elementos aparentemente inconciliáveis como a ficção-científica e o terror psicológico, elevando-os a um novo patamar. Outra grande contribuição do autor em sua passagem pelo título, foi a criação do cínico mago inglês John Constantine, também conhecido como Hellblazer. Inspirado na figura do cantor Sting, baixista da famosa banda de rock The Police, Constantine ostentava o arquétipo típico do anti-herói, sendo um personagem errante, controverso e, na maioria das vezes, politicamente incorreto, visto que seu vício em fumar já lhe rendeu inclusive um câncer no pulmão. Sempre as voltas com demônios e entidades celestiais, Hellblazer representava o *looser* norte-americano, destituído de família, emprego e amigos, optando por trabalhar à margem da sociedade, para salvá-la das forças sobrenaturais.

Além disso, as tramas criadas por Moore, que discutiam temas como meio ambiente, proliferação nuclear e ocultismo, abriram caminho para a fundação, no final dos anos 80, do selo Vertigo, uma consagrada linha de quadrinhos da DC



Comics voltada para o público adulto. A sofisticação dos textos de Alan levaram a editora a classificar *The Saga of The Swamp Thing* com um selo etário sugerindo que a leitura da revista seria recomendada apenas à leitores maduros. A decisão de DC irritou o escritor e o levou, pouco tempo depois, a abandonar a revista.

Voltando no tempo, mais precisamente ao ano de 1973, temos o surgimento de um dos mais controversos e polêmicos personagens das histórias em quadrinhos e um dos grandes ícones do arquétipo do anti-herói, o Justiceiro. Criado por Gerry Conway e Ross Andru como um coadjuvante para as aventuras do Homem-Aranha, o herói estreou na edição número 127 da revista *The Amazing Spider-Man*. Frank Castle era um militar veterano que, após participar dos conflitos no Vietnã, retorna para seu lar, sua esposa e seus dois filhos. Porém, durante um pique-nique no Central Park, a família de Frank é pega em meio ao fogo-cruzado de uma guerra de gangues e apenas Castle consegue escapar com vida, devido a sua experiência militar. Revoltado com sua perda, Frank decide dedicar sua vida ao extermínio de todo o tipo de criminosos, adotando o nome de Justiceiro.

Utilizando um sombrio uniforme com uma caveira estilizada e munido das mais sofisticadas e destrutivas armas de fogo, o Justiceiro inicia uma caçada sem precedentes ao submundo do crime dos Estados Unidos. Sua política de combate a criminalidade se sustentava nos conceitos de combater fogo com fogo e de que os fins justificavam os meios, ideologias intrinsecamente ligadas à figura do anti-herói. Com seu estilo soturno e agressivo, logo o Justiceiro conquistou uma verdadeira legião de fãs, fato que o levou a estrelar sua própria revista, batizada como *The Punisher*, e a se consolidar como uma das maiores estrelas da Marvel Comics.

Já em 1974, sem muita repercussão, surgiria outro personagem que se tornaria um dos maiores ícones do anti-herói na década de 80, o furioso mutante canadense conhecido como Wolverine. O herói foi criado pelos escritores Roy Thomas e Len Wein e pelo desenhista Herb Trimpe como coadjuvante para a edição número 181 da revista *The Incredible Hulk*. A trama da aventura mostra Logan, verdadeiro nome do personagem, atuando como um agente do governo do Canadá, e saindo ao encalço do incontrolável Hulk, com a missão de exterminá-lo antes que seu conflito contra o mítico monstro Wendigo fizesse mais vítimas pelo país. Embora à primeira vista o personagem tenha passado despercebido pela maioria dos leitores, em 1975 Wolverine ganhou uma nova oportunidade de mostrar seu valor ao se tornar um X-Man, na edição especial *Giant-Size X-Men*, que contava com roteiros de Len Wein, um de seus criadores.

Porém, foi o argumentista seguinte de X-Men, Chris Claremont, que ajudou a popularizar Logan, tornando-o um personagem mais denso e misterioso, inserindo em seu nebuloso passado incursões pela Segunda Guerra Mundial, pela filosofia do Bushidô, a doutrina samurai, e por tribos indígenas. Como membro mais popular dos X-men, devido ao seu temperamento arrogante e violento, Wolverine contribuiu para que a equipe se tornasse um verdadeiro fenômeno de vendas até os dias de hoje. Entre suas inúmeras habilidades, além de possuir um fator de cura mutante que cicatrizava qualquer ferimento em uma velocidade espantosa e retardava seu envelhecimento, Logan detém um esqueleto revestido por Adamantuim, o material mais resistente já criado pela ciência, e podia ejetar de seus antebraços letais garras feitas deste mesmo material.

Em maio de 1979, a Marvel Comics contrata o, até então, desconhecido desenhista Frank Miller na tentativa de salvar *Daredevil*, que mostrava as aventuras do Demolidor, do que parecia ser um inevitável cancelamento. O artista estreou no número 158 do título e, com seu traço ágil e sua narrativa cinematográfica, em poucos meses se tornou também roteirista da série, substituindo Roger McKenzie. Desde que passou a colaborar nos argumentos, assumidamente a partir da edição 165, de julho de 1980, Miller vinha alterando o perfil da série acrescentando novos elementos, urbanizando de vez seu protagonista, comprometendo-o ainda mais com Nova Iorque e conferindo um clima mais sombrio a suas histórias, abandonando o luminoso e repetitivo padrão dos super-heróis da Marvel nos anos 70.

Em janeiro de 1981, ele iniciou sua fase à frente dos argumentos de *Daredevil* introduzindo uma personagem própria, a sensual ninja Elektra. A exótica jovem era na verdade Elektra Natchios, filha de um embaixador grego que, durante seu ingresso na Universidade de Colúmbia, acaba se apaixonando pelo então aluno de direito Matt Murdock, mais conhecido futuramente como o herói Demolidor. Embora o romance dos dois tenha sido intenso e verdadeiro, Elektra decide se separar de seu amado depois que seu pai é morto, após ser seqüestrado por terroristas no campus da universidade.

Consumida por uma fúria avassaladora e disposta a nunca mais ser uma vítima, a jovem vaga pelo mundo visando aprimorar os seus já vastos conhecimentos em artes marciais. Depois de ser treinada pelos maiores mestres do planeta, ela tenta ingressar no lendário Clã dos Virtuosos, um mítico grupo de honrados guerreiros que habitavam distantes terras geladas. Porém, o líder da

seita, o misterioso lutador cego Stick, que havia treinado Matt Murdock durante sua adolescência, dispensa a nova aluna, alegando que sua alma já havia sido pervertida pelo ódio e pela raiva. Ressentida, Elektra então se filia à corrupta organização ninja conhecida como Tentáculo, uma secular entidade que cultuava forças demoníacas, e se torna uma fria mercenária de renome internacional.

Certo tempo depois, a ninja deixa o Tentáculo para ser contratada como guarda-costas do maior criminoso de Nova Iorque, Wilson Fisk, mais conhecido como Rei do Crime. De posse de uma amplitude até então ignorada pelos leitores, Fisk não era mais a corpulenta e ridícula figura que era constantemente humilhada por heróis como o Homem-Aranha. O Rei de Frank Miller era retratado como um vilão frio e calculista que, da quietude de sua cobertura, disseminava a dor e ditava a morte em sua cidade. Sua associação ao gângster, logo levou a ninja a se confrontar com o Demolidor, um ferrenho rival de Wilson Fisk. E assim, os amantes do passado se tornaram adversários mortais, envolvidos em um perigoso jogo de desejo e morte.

Pouco tempo depois, o insano Mercenário, arquiinimigo do Demolidor e antigo guarda-costas do Rei, consegue escapar da penitenciária na qual cumpria pena. Logo, o vilão descobre a identidade secreta de seu rival e decide se vingar assassinando sua antiga paixão, Elektra, a mulher que também lhe havia roubado a condição de guarda-costas do Rei. Capaz de transformar qualquer objeto em uma arma letal, o Mercenário representava a antítese perfeita de Matt Murdock. Se o Demolidor sempre foi o protótipo do herói católico, é fácil imaginar sua aversão a uma criatura caótica e destituída de compaixão como o Mercenário. E assim, na edição número 182 de *Daredevil*, em uma cena antológica, Elektra é

morta pelo vilão, que trespassa a ninja com as próprias adagas Sai que ela utilizava.

E assim, se encerrava a trágica existência de Elektra, que falece horas depois nos braços de seu amado Matt Murdock que, assim como milhares de leitores cativados pelo carisma da personagem, se recusava a acreditar que sua grande paixão havia morrido. Mas o genial Miller já havia arquitetado sua trágica trajetória desde a criação da mortífera ninja, que finalmente encontra sua redenção na morte, em uma das mais belas e metafóricas cenas que os quadrinhos já conceberam. Além de ter se consolidado como uma das mais célebres anti-heroínas da arte seqüencial, Elektra, segundo seu criador, além de sua óbvia relação com a tragédia grega, representava certas opiniões que o escritor possuía acerca de como deveria ser a sexualidade entre os super-heróis, visto que ele nunca entendeu como alguém quase divino como o Superman poderia se envolver com uma frágil mortal como Lois Lane, quando o mais lógico seria se sentir atraído pela imortal Mulher Maravilha.

Em 1983, o ascendente gênero dos anti-heróis daria um passo à frente com a criação do imoral alienígena Lobo, por parte do roteirista Keith Giffen e do desenhista Roger Slifer, para o número 3 da obscura revista de ficção-científica *Omega Men*, da DC Comics. Diferente da maioria dos sisudos e trágicos personagens que pareciam invadir as histórias em quadrinhos no início da década de 80, Lobo era uma figura nonsense e caricata, que atuava como uma sátira ao arquétipo do anti-herói, dado sua personalidade extremamente estereotipada e o elevado grau de violência gratuita que permeava suas histórias, que beiravam o humor-negro. Por incrível que pareça, até os dias de hoje, muitos especialistas e

leitores em geral parecem não ter compreendido o tom metalinsguístico do personagem, que ridiculariza e desconstrói todos os clichês do anti-herói atuando como um. Tal fato se deve em muito ao peculiar e sutil humor do escritor Keith Giffen que, influenciado pelo grupo teatral inglês Monty Python, se tornou um verdadeiro *enfant terrible* dos quadrinhos. Com um estilo visionário e de poucos pudores, Giffen parece se divertir ao, saudavelmente, enganar seu público, sejam eles os leitores adeptos do anti-herói, que levam as insólitas aventuras de Lobo a sério, ou os puritanos e acadêmicos estudiosos dos quadrinhos, que taxam o personagem como uma grotesca afronta aos elevados ideais heróicos dos anos 40.

Lobo é oriundo do utópico planeta Czarnia, um mundo sem violência, onde todos viviam em paz e harmonia. Até o dia em que o famigerado personagem nasceu, quando já saiu do ventre de sua mãe atacando os médicos. Seu nome já traduz sua atitude e sua forma de pensar e agir, pois significa “aquele que devora suas entranhas e se diverte com isso”. Em sua infância, Lobo agrediu inúmeros professores e colegas de escola, aprimorando assim seu dom de causar morte e destruição em massa ao aprender tudo sobre compostos explosivos, armamentos e substâncias corrosivas e venenosas. Se valendo de seu insano aprendizado, ele concebeu uma ninhada de escorpiões venenosos que dizimou todos os habitantes de seu planeta, transformando-o no último czarniano, em uma espécie de paródia brutal da origem do Superman.

Assim, Lobo passou a singrar os cosmos em sua possante motocicleta espacial chacinando todo aquele que encontrava pela frente. Movido à base de bebidas alcoólicas e de um *Rock and Roll* ensurdecido, ele finalmente percebe que sua obsessão por matar pessoas poderia lhe render dinheiro e assim ele se

torna o mercenário mais temido do universo. Porém, Lobo não era uma criatura totalmente desumana, a única forma de vida com a qual parecia se importar eram seus golfinhos espaciais, os quais tratava com grande carinho e afeto, fato que apenas ressaltava a personalidade caricata da criação de Keith Giffen. Entre suas capacidades, além de deter um potente arsenal bélico, Lobo tem à sua disposição invulnerabilidade, super-força e um poderoso fator de cura, que cicatriza qualquer ferimento. Porém, a mais insólita de suas habilidades, que ele inclusive não possui mais, era a curiosa capacidade de se auto-clonar, pois sempre que uma gota de seu sangue fosse derramada, surgiria um novo Lobo.

Em 1984, a Marvel Comics decide investir no ramo de brinquedos, lançando uma coleção com seus mais famosos heróis e vilões. Para divulgar tal lançamento, a editora encomenda ao roteirista Jim Shooter, ao lado do desenhista Mike Zeck, uma maxi-série em 12 edições que envolvesse seus maiores personagens em uma trama de proporções gigantescas, jamais vista nas histórias em quadrinhos até então. O resultado foi a saga Guerras Secretas, o primeiro crossover dos comics a englobar todo um universo de super-heróis, que apesar de ter batido todos os recordes de vendas nos Estados Unidos durante seu lançamento, sempre foi tida como um evento criativamente medíocre, pois se valia de uma trama precária para divulgar a nova linha de brinquedos da Marvel. Embora o mercado e o marketing sempre tenham feito parte da cultura dos quadrinhos, Guerras Secretas se destaca por ser uma iniciativa totalmente voltada para uma sociedade de consumo tipicamente capitalista.

O enredo da série, na verdade, não passava de um pretexto para que heróis e vilões se digladiassem em batalhas homéricas. Tudo começa quando a

misteriosa entidade cósmica conhecida como Beyonder, um ser de poderes virtualmente ilimitados, captura os seres mais poderosos do universo Marvel e os leva a um planeta especialmente criado para servir como campo de batalha para seus confrontos. Assim, Beyonder, extremamente intrigado pelas motivações humanas, promove uma verdadeira guerra entre heróis e vilões, oferecendo ao grupo vencedor a oportunidade de realizar todos os seus desejos. A grande diferença desta saga com relação a outras que a precederam, é que seus efeitos se faziam sentir na demais revistas de linha da editora e, em pelo menos um caso, um personagem teve sua vida totalmente alterada em virtude de sua participação da maxi-série.

Após ter seu uniforme destruído em uma das campanhas das Guerras Secretas, o Homem-Aranha se depara com um artefato alienígena capaz restaurar tecidos danificados baseado na força do pensamento. O herói então se submete à máquina e, para sua surpresa, ganha um novo uniforme, totalmente negro. Deslumbrado com as extraordinárias capacidades do traje, que ampliava a sua força e seus reflexos, produzia sua própria teia e se manifestava de acordo com a vontade do herói, Peter decide continuar usando a roupa mesmo após o término da saga. Tal fato, que já indicava uma proposta da Marvel de conferir visuais e atitudes mais ousados a seus personagens, claramente influenciada pelo sucesso dos agressivos anti-heróis, repercutiu desastrosamente entre os leitores, que chegaram a queimar revistas do herói em frente a sua sede.

Devido à má receptividade do público, logo a editora teve de encontrar uma saída para voltar às origens do personagem. E assim, aos poucos, enquanto vai sendo assombrado por terríveis pesadelos, Parker vai descobrindo a verdade a



respeito de seu uniforme negro, quando se dá conta de que, desde que começou a utilizar o traje, se tornou uma pessoa muito mais agressiva e violenta. Com o auxílio do aparato científico de Reed Richards, líder do Quarteto Fantástico, Peter recebe a notícia de que seu uniforme na verdade é um simbiote alienígena, um ser parasita que se alimentava das emoções de seu hospedeiro, intensificando-as. Percebendo a vulnerabilidade da criatura à altas frequências, Reed projeta então um canhão sônico e consegue separá-la em definitivo do herói aracnídeo. O simbiote, no entanto, consegue escapar de seu confinamento na base do Quarteto e ataca Peter no intuito de se fundir a ele permanentemente. O jovem atrai o alienígena até uma igreja e deixa que ensurdecedor barulhos dos sinos afugassem a criatura.

Paralelamente a tudo isso, o respeitado jornalista do Globo Diário, Eddie Brock é procurado por um homem chamado Emil Gregg, que alegava ser o procurado assassino conhecido como Devorador de Pecados. Assim, Brock inicia uma popular seqüência de artigos a respeito do criminoso, que culmina com a revelação de sua identidade. Porém, horas depois, o Homem-Aranha consegue capturar o verdadeiro Devorador, que na verdade era o ex-policia! Stan Carter. Emil Gregg então é tido como doente mental e Eddie é sumariamente demitido, passando a escrever para a imprensa marrom. O jornalista passa então a nutrir um obsessivo ódio pelo herói aracnídeo, a quem culpava pela sua ruína. Certo tempo depois, o simbiote alienígena, já desvinculado de Parker, acaba se identificando com o amargurado Brock, pois ambos queriam destruir o Homem-Aranha. Assim, a criatura se funde à Eddie em uma igreja freqüentada pelo católico jornalista, revelando à ele a verdadeira identidade do herói. Juntos, eles

dão origem ao vilão conhecido como Venon, um ser diabólico e imoral, a antítese perfeita de Peter Parker, que se torna um dos maiores vilões do amigo da vizinhança durante os anos 90.

No início da década de 80, o roteirista Marv Wolfman se viu intrigado com a observação de um leitor na sessão de correspondência da revista *Green Lantern*, da DC Comics. O fã questionava a editora e respeito do caos cronológico que havia se tornado seu universo, composto por várias realidades alternativas diferentes que, embora fossem compreendidas pelos leitores mais antigos, eram um verdadeiro desafio à lógica de um iniciante. Vale a pena lembrar que o conceito do Multiverso foi concebido inicialmente pelo editor Julius Schwartz, em meados dos anos 50, para possibilitar o encontro entre o Flash, em sua versão na Era de Prata, com sua contraparte da década de 40, Joel Ciclone. Wolfman então decidiu estruturar uma forma de simplificar a cronologia do Universo DC, tornando-a mais enxuta e acessível aos novos leitores.

A resposta veio em forma de uma máxi-série em 12 edições que reuniria todos os personagens DC em uma trama épica, que giraria em torno da misteriosa figura do Monitor, um ser que dedicou sua vida à catalogar os poderes de todos os superseres do Multiverso. A proposta do roteirista foi rapidamente aceita pela editora que escalou o célebre desenhista George Pérez, que trabalhava com Wolfman na bem-sucedida reformulação dos Novos Titãs, para ilustrar o projeto, batizado de Crise nas Infinitas Terras, uma homenagem aos antigos títulos dos *crossovers* entre diferentes dimensões da DC Comics. Embora tenha sido anunciada em 81, Crise só foi ser publicada em 1985, devido ao imenso grau de

pesquisa que exigia da equipe criativa responsável pela saga e também ao fato de que a DC comemoraria 50 anos de existência neste ano.

A Crise tem início quando a secular criatura conhecida como Antimonitor, um ser composto por antimatéria que existia como contraparte do Monitor, descobre que à medida que as realidades constituídas de matéria positiva são destruídas, ele se torna mais forte. Assim, ele inicia uma cruzada entrópica que visa a destruição completa de todas diferentes dimensões que compõem o Universo DC. Então, guiados pela sabedoria do Monitor, heróis e vilões das mais diversas realidades se unem para combater o Antimonitor e lutar pela sobrevivência de seus mundos. Para cumprir seu objetivo de simplificar a cronologia DC, Wolfman empreende, em uma história antológica e épica, um verdadeiro massacre de personagens e assim, inúmeros universos são apagados da existência.

Dentre as perdas mais significativas estavam a Supermoça, que perece após enfrentar o Antimonitor, e o Flash, que se dissipa em pura energia após correr até o seu limite para destruir o canhão de anti-matéria do vilão. O trágico fim da prima do homem de aço, no entanto, partia de um pressuposto editorial de que o Superman deveria ser realmente o último sobrevivente de Krypton, fato que era obstruído pela existência da jovem Kara. Já o caso do Flash, provinha de uma estratégia da DC para revitalizar o personagem, visto que após a Crise, o extrovertido Wally West, sobrinho do falecido Barry Allen, deixava para trás a condição de Kid Flash para assumir o legado do homem mais rápido do mundo.

Além de simplificar o Universo DC, Crise deu à editora a oportunidade de reformular alguns dos seus maiores ícones. Assim, em julho de 1986, a editora

inicia tal processo lançando a mini-série *Man of Steel*, na qual o artista John Byrne, célebre por seu trabalho como desenhista em *Uncanny X-Men*, atualiza a origem do Superman, transformando-o em um personagem mais humano e moderno. Pouco tempo depois, Frank Miller, após de sua aclamada passagem por Daredevil, é escalado para narrar os primeiros dias de combate ao crime do homem-morcego em *Batman - Year One*, ao lado do desenhista David Mazzuchelli. Com sua maestria habitual, Miller devolve ao personagem sua aura de mistério, perdida ao longo dos coloridos anos 70, e imprime um tom mais policial em suas histórias. Já o desenhista George Pérez, foi incumbido de atualizar a Mulher-Maravilha, assumindo seu título mensal, o qual passou a ostentar tramas com temáticas mais ligadas aos conceitos divinos da personagem.

Se configurando como um imenso sucesso de crítica e público, Crise inaugura indiretamente uma era na qual os quadrinhos passariam a se sustentar por eventos grandiosos, nos quais seus heróis sofreriam drásticas transformações. Porém, diferente da maxi-série, que acima de tudo era uma grande história, as demais sagas que se seguiram na década de 90 não possuíam nenhum atributo artístico, sendo estruturadas meramente por motivos mercadológicos. A palavra de ordem era fazer os heróis sofrerem. E assim, aos poucos, um sadismo sem precedentes tomou conta das histórias em quadrinhos.

Ainda em 86 a mini-série *Batman - The Dark Knight Returns*, batizada no Brasil como O Cavaleiro das Trevas, escrita e ilustrada por Frank Miller, revoluciona os quadrinhos, por seu visionário estilo cinematográfico e sua narrativa intrincada. Aclamada por público e crítica, a série é celebrada por toda a mídia, chegando inclusive a ganhar uma capa da revista *Time*, e eleva os *comics*

ao status de arte. A trama se ambientava em uma Gotham City futurista, na qual Bruce Wayne havia deixado de atuar como vigilante após a morte do jovem Jason Todd, o segundo a assumir o manto de Robin. Porém, aos poucos, Wayne vai sendo sufocado por sua existência vazia e enfadonha, e acaba retornando ao combate ao crime como Batman. Interessante notar que, diferente do que muitos afirmam, Miller não retrata o personagem como um ser amargurado por dúvidas existenciais ou angústia atrozes, mas como uma força elemental, um ser mítico que se aceita por completo. Com uma atitude mais brutal do que nunca, o Batman de Miller é sobretudo um anti-herói, alguém que não se submete a um sistema corrupto e obsoleto e cria suas próprias leis, forçando a sociedade a fazer sentido. Durante a série, o vigilante se confronta com a gangue de delinqüentes juvenis conhecida como Mutantes, em uma alusão à participação de jovens em movimentos fascistas, e tem seu derradeiro confronto contra o seu nêmesis, o insano Coringa.

Porém, o ápice de *The Dark Knight Returns* é a épica batalha entre o homem-morcego e o Superman, que neste futuro alternativo, se tornou um agente do governo que é enviado ao encalço de Batman para deter as suas ações praticamente terroristas. Miller retrata a dupla como os dois lados opostos no universo dos super-heróis, a luz e as trevas. Há uma patente diferença entre as posturas e estratégias de ambos. O irônico antagonismo entre esses dois heróis míticos é a maior riqueza da série. O homem de aço, dotado da força de um semideus, respeita e teme a estupidez humana por suas constantes agressões contra seu próprio meio. E é justamente por sua perspectiva é pessimista em relação à humanidade, que a sua opção por trabalhar como arma secreta do

governo lhe aparece como a melhor alternativa para ajudar nossa sociedade a se salvar de sua própria ignorância. Por sua vez, Batman, desprovido de superpoderes, incauto, passional e impulsivo, dispendo-se a arriscar tudo e todos por sua guerra particular.

Seguindo a trajetória de sucesso de *The Dark Knight Returns*, ainda em 86, a DC Comics lança a mini-série em doze edições, *Watchmen*, tida por muitos críticos e leitores como a melhor história em quadrinhos de todos os tempos. Escrita pelo roteirista Alan Moore, após sua aclamada fase em Monstro do Pântano, e desenhada pelo artista Dave Gibbons, a série inicialmente iria ser estrelada pelos personagens da editora Charlton Comics, na época recém anexada pela DC, porém devido ao tom extremamente ousado e radical da obra, a editora preferiu que Moore criasse seus próprios heróis, que foram completamente baseadas nas criações da extinta Charlton, como o Capitão Átomo, o Questão, o Besouro Azul e o Pacificador. Sem dúvida alguma, a mais popular criação do argumentista para a série foi o violento e sorumbático Rorschach. Extremamente desequilibrado e regido por um código de honra particular, o personagem indiretamente contribuiu para a popularização do arquétipo do anti-herói.

Refletindo o clima de Guerra Fria e neurose nuclear que acometia os Estados Unidos durante os anos 80, *Watchmen* lidava basicamente com a questão de o que aconteceria se os super-heróis realmente existissem. Tal premissa permite a Moore destilar seu olhar implacável e zombeteiro sobre o combalido gênero dos vigilantes de colantes coloridos. Desbravando inúmeras possibilidades narrativas, o escritor inglês ilustra com genialidade o quanto seria inviável a existência de figuras mascaradas em nossa sociedade, principalmente

quando retrata o advento do onipotente Dr. Manhattan, o primeiro ser superpoderoso no universo criado pelo autor, cuja simples presença revoluciona diversos setores da ciência e saúde e faz com que os Estados Unidos vençam a Guerra do Vietnã. O enredo da mini-série tem início quando o herói conhecido como Comediante é misteriosamente assassinado. Assim, toda a comunidade heróica se mobiliza para investigar uma trama que envolve traição e dominação global, outros clichês do gênero utilizados e subvertidos soberbamente pelo roteirista inglês.

Em 1988, a DC Comics decidiu ampliar a participação de seus leitores em suas publicações, instaurando um até então inédito sistema de votação por telefone. Porém, os editores queriam trazer à tona questões de verdadeira relevância, algo que envolvesse personagens de primeira grandeza e que, justamente por isso, motivaria os fãs a se manifestarem em massa. Por sua postura rebelde e agressiva, o atual Robin, Jason Todd, sempre desfrutou de uma popularidade, no mínimo, duvidosa entre os leitores. Além disso, havia a intenção da DC em reverter o homem-morcego ao seu conceito original de vigilante do crime noturno e solitário, em virtude da comemoração de seu cinquentenário em 1989. Tais fatos lançaram Robin como o candidato lógico para o evento. A questão seria, Jason deve ou não morrer? Os fãs teriam 36 horas para se manifestarem e decidirem o futuro do herói, que seria revelado na edição número 428 de Batman, escrita por Jim Starlin e desenhada pelo veterano Jim Aparo. Depois de uma votação apertada, 5.343 votos a favor e 5.271 contra, o destino do menino-prodígio foi sumariamente selado. Jason Todd iria morrer. A tragédia,

além de um recurso mercadológico, se mostrava agora uma excelente ferramenta de marketing. E assim, a morte se tornou um espetáculo.

Criado pelo roteirista Gerry Conway e pelo desenhista Gene Colan em 1983, o rebelde menino de rua Jason Todd estreou na edição número 408 de Batman, quando foi repreendido pelo homem-morcego por ter tentado roubar os pneus do Batmóvel, enquanto o vigilante realizava uma patrulha. Ao conhecer a triste origem do garoto, cujo pai estava preso e a mãe falecida, logo Batman o encaminhou a uma instituição de ensino. Porém, os diretores desta escola, na verdade, se valiam de crianças carentes para cometer crimes. Logo, Todd alerta o homem-morcego e o ajuda a levar os culpados à justiça. Solitário desde que seu antigo parceiro Dick Grayson deixou Gotham para fundar os Novos Titãs e, posteriormente, se tornar o vigilante Asa Noturna, Batman revela seus segredos a Jason e o convida à morar na Mansão Wayne. E assim, após seis meses de exaustivo treinamento físico e mental, nascia um novo Robin.

Porém, diferente de Dick, Todd era um jovem amargo e violento, que freqüentemente transformava sua cruzada contra o crime em uma questão de vingança pessoal. Ao finalmente perceber este desvio de comportamento, Batman decide tirá-lo de atividade por um tempo. Nesse mesmo período, enquanto perambulava por sua antiga vizinhança e consultava velhos pertences, o rapaz descobre que Catherine Todd não era sua mãe verdadeira, mas sua madrasta. Assim, ele se vale dos recursos tecnológicos do homem-morcego e parte em busca de sua mãe biológica, que segundos dados trabalhava auxiliando os necessitados na África. Enquanto isso Batman tentava capturar o insano Coringa, que havia escapado do Asilo Arkham e se dirigia para a Europa.



Coincidentemente, os dois heróis acabam se encontrando na África, onde descobrem que Sheila Haywood, a verdadeira mãe de Jason, estava sendo chantageada pelo Coringa, fato que a leva a entregar seu filho ao vilão. Assim, o menino é brutalmente espancado com um pé-de-cabra pelo insano criminoso, e preso, junto com Sheila, próximo a uma bomba implantada pelo vilão, que deveria explodir o armazém em que mãe e filho estavam aprisionados. Antes mesmo que Batman pudesse salvá-los, a bomba é detonada e os dois morrem instantaneamente. Tal incidente que foi responsável pela drástica mudança na atitude do homem-morcego que, depois de encontrar o desfigurado corpo de seu parceiro entre os escombros, adota uma postura mais violenta e soturna de combate ao crime. Em uma mórbida coincidência, Frank Miller já havia previsto a morte de Jason Todd na clássica *The Dark Knight Returns*, que se passava em um futuro alternativo.

Os quadrinhos de aventura, desde Tarzan, têm como regra jogar com o inconsciente coletivo dos leitores. Quando vão ao encontro a esse inconsciente, as histórias costumam fazer sucesso. Na década de 30, os gibis captaram e refletiram a esperança e confiança, nos anos 60, o desejo de grandes mudanças políticas sociais, e na década de 90, desilusão quanto ao presente e pessimismo frente ao que está por vir. Quase todas as projeções de futuro que aparecem nos quadrinhos dos anos 90, apontam um cenário desencorajador, de grandes injustiças sociais e desequilíbrios econômicos gritantes, em que a violência está fora de controle e o Estado é absolutamente corrupto.

Outro fator que iria estremecer a indústria das histórias em quadrinhos foi a inesperada fundação da editora Image Comics em 1992. A nova empresa era

composta por célebres desenhistas dissidentes da Marvel como Todd McFarlane e Erik Larsen, que ganharam notoriedade desenhando as aventuras do Homem-Aranha, Jim Lee, Marc Silvestri e Rob Liefeld, que ajudaram a transformar os títulos mutantes em um dos maiores fenômenos de vendas dos quadrinhos, e Jim Valentino, que havia trabalhado na obscura revista Guardiões do Universo. Os fundadores da editora alegavam que deixaram a concorrente em busca maior liberdade criativa e uma maior participação nos lucros e divulgavam sua empresa como uma espécie de salvação para os quadrinhos autorais.

Com a chegada às bancas da edição número um de *Youngblood*, uma equipe governamental criada pelo polêmico Rob Liefeld, que em sua estréia alcançou vendas astronômicas, a Image começa uma intensa ofensiva contra a Marvel e a DC, na qual possuía vantagem de deter os nomes mais quentes do mercado dos quadrinhos. E assim, a arte seqüencial mergulha em um dos seus períodos mais negros no qual as tramas passam a ser secundárias em relação à arte, que é exponencialmente realçada com o advento das técnicas de colorização por computador, lançadas pela editora. Com uma série de personagens medíocres, basicamente copiados dos grandes heróis da DC e da Marvel, a Image sobrecarrega o mercado com seus anti-heróis extremamente violentos e sombrios e suas heroínas curvilíneas, sensuais e anatomicamente surreais. Para combater as crescentes vendas da nova editora, as demais concorrentes deveriam tomar uma atitude. A DC Comics, como se fosse um típico anti-herói, então optou por combater fogo com fogo.

Ainda em 92, a editora, que vinha amargando um péssimo desempenho comercial no início da década de 90, empreende uma das maiores, e mais

questionáveis, jogadas de marketing de toda a história dos quadrinhos ao divulgar uma saga, que seria publicada nas revistas de linha do Superman, que culminaria com a morte do homem de aço. Logo, a anunciada morte do herói repercutiu como uma verdadeira bomba na mídia, e a DC obteve atenção dos maiores veículos de comunicação do mundo. Além disso, o evento surtiu um instantâneo efeito revitalizador nas combalidas revistas do kryptoniano, catapultando-o de voltas às primeiras posições no ranking dos mais vendidos. Porém, se comercialmente a empreitada foi um sucesso, o que se tem ao ler *A Morte do Superman* é uma das histórias mais medíocres de todos os tempos que deturpa e insulta o legado de fantásticas e ingênuas tramas do herói. Uma saga acéfala que tem como pretexto destruir um dos maiores e mais nobres ícones da sociedade norte-americana em detrimento a um aumento nas vendas.

A trama tem início quando a furiosa criatura batizada pela imprensa como *Apocalypse* surge no interior dos Estados Unidos e inicia uma trilha de destruição e morte pelo país. Após destruir facilmente toda a Liga da Justiça América, o grotesco monstro misteriosamente se dirige para *Metrópolis*. Usando todo seu vasto poderio, Superman tenta impedir que ele chegue até sua cidade, mas o homem de aço falha em todas suas tentativas e *Apocalypse* leva sua loucura até *Metrópolis*. Em frente ao edifício do *Planeta Diário*, o herói kryptoniano tenta uma derradeira investida para deter a criatura, esmurrando-o com toda sua força. Seu esforço obtém resultado e o monstro perece, levando com ele o maior de todos os super-heróis, que não resiste aos inúmeros ferimentos da feroz batalha. O Universo DC então se mobiliza em luto por seu maior protetor. Todos choram e

lamentam a perda do herói que iniciou a Era de Ouro dos quadrinhos. E assim, a inocência se perdia para sempre.

Como era de se esperar, pouco tempo depois, motivada pelos excelentes resultados comerciais de *A Morte do Superman*, a DC promove uma saga para trazer de volta seu maior ícone. E assim, perante a voracidade mercadológica da editora, ressuscitar o homem de aço seria apenas um detalhe. A morte passa a ser algo relativo nas histórias em quadrinhos, não mais regida por questões de coerência e bom senso, mas por indicadores de vendas. A nova saga, obviamente intitulada como *O Retorno do Superman*, mostrava uma Metrópolis perplexa com o surgimento de quatro novos heróis que alegavam ser o verdadeiro homem de aço. Assim temos o irreverente e juvenil Superboy, na verdade um clone adolescente de Kal-El criado pelos cientistas do misterioso projeto Cadmus, o violento e implacável Erradicador, um artefato bélico kryptoniano que desenvolveu uma forma física a partir do contato com o Superman, o nobre e altruísta Homem de Aço, um cientista negro que, após ter sido salvo pelo herói, construiu uma poderosa armadura para combater a criminalidade em seu bairro, inspirado em seu legado, e finalmente o Superciborgue, um antigo rival de Kal-El que o culpava por seu aterrador aspecto tecnomorfo.

Visando se vingar de seu falecido adversário, o Superciborgue havia se aliado ao bárbaro conquistador intergaláctico Mongul, para que a Terra fosse transformada em um mundo bélico. A primeira cidade a ser dizimada pela invasão das tropas do alienígena é Coast City, a cidade natal do Lanterna Verde Hal Jordan, que na ocasião, resolvia outras questões no espaço. Com toda a população da cidade sumariamente exterminada, Superboy, Erradicador e Homem

de Aço armam uma ofensiva para deter as forças invasoras, porém seus esforços são inúteis perante o poderio bélico alienígena. Paralelamente a tudo isso, o verdadeiro Superman ressurge, após ter sido reanimado em sua Fortaleza da Solidão devido à enorme quantidade de radiação solar que energizou seu corpo durante todos esses anos. Ao lado de um furioso Hal Jordan, o homem de aço enfrenta as hordas alienígenas e, após uma intensa batalha vence Mongul e o Superciborgue. Como era de se esperar a nova saga é um estrondoso sucesso de vendas, e apresenta aos leitores um novo Superman, de cabelos longos e atitude mais passional. O velho escoteiro não teria mais vez na era dos anti-heróis.

Devido aos eficazes resultados comerciais obtidos com o personagem, a DC decide estender seu sadismo à todos os seus grandes ícones. O próximo da lista seria Batman, que ficaria paralisado durante a saga que ficou conhecida como A Queda do Morcego, que se estendeu por todos os títulos estrelados pelo vigilante. Tudo começa quando o efetivo policial de Gotham é reduzido, fato que faz disparar a criminalidade na cidade e obriga o homem-morcego a redobrar seus esforços. Apesar do sucesso de sua empreitada, aos poucos, o herói vai sendo acometido de intensos sinais de fadiga muscular e mental. A situação nas ruas parecia melhorar, até que surge Bane, um fugitivo da ilha-prisão de uma republiqueta caribenha conhecida como Santa Prisca. Nascido para servir à sentença de seu falecido pai, sua infância e adolescência foram passadas dentro do presídio, onde o se tornou uma lenda por ser um brilhante estrategista, estudioso de todos os líderes militares e conquistadores da história, e um espécime físico perfeito. Por desafiar o diretor da prisão, Bane foi escolhido como cobaia no experimento da droga anabolizante Veneno, destinada a criar um

exército de super-homens. Esperava-se que ele morresse durante os testes, mas o criminoso conseguiu sobreviver e ainda realizar uma bem sucedida fuga, graças ao Veneno que corria em suas veias.

Livre pela primeira vez em sua vida, ele dirigiu-se à Gotham City, com o intuito de dominar o submundo da cidade. Porém, para realizar seu intento, o vilão sabia que teria de se confrontar com Batman, fato que o leva a estudar meticulosamente todos os passos do herói. Durante sua análise sobre o homem-morcego, Bane descobre sua identidade secreta e elabora um intrincado plano para desestruturar física e psicologicamente o vigilante. Assim, em uma ousada manobra, ele liberta todos os vilões que estavam confinados no Asilo Arkham e mergulha Gotham no mais puro caos. A custa de muito esforço, o já desgastado vigilante consegue restaurar a paz na cidade, capturando todos os fugitivos. Porém, ao retornar para seu lar, o homem-morcego é surpreendido por uma violenta investida do próprio Bane que, devido ao desgastado estado físico do herói, o vence facilmente, quebrando sua coluna na edição número 495 da revista Batman, de 1993.

Com a cidade sendo controlada pela vontade férrea de Bane, Bruce Wayne se vê obrigado a escolher um substituto para vestir o manto do morcego. Dick Grayson, o Robin original, vinha enfrentando diversos problemas pessoais e ainda tinha a responsabilidade de liderar os Novos Titãs e Tim Drake, o jovem *hacker* que vinha atuando ao lado de Wayne como o novo Robin, era inexperiente demais para o cargo. Sem maiores alternativas, Bruce acabou sendo obrigado à optar pelo instável e imprevisível Jean-Paul Valley, mais conhecido como Azrael. Criado pelo roteirista Denny O'Neil e pelo desenhista Joe Quesada em 1992, na mini-

série *The Sword of Azrael*, o personagem era mais um típico representante do fenômeno do anti-herói, que dominava os quadrinhos na década de 90.

Durante sua infância e adolescência, Jean-Paul foi treinado, através de mensagens subliminares e sugestões hipnóticas, para se tornar um assassino da milenar Ordem de São Dumas, a qual seu pai também servia. Após a morte de seu pai, que atuava como o anjo vingador Azrael, Walley se vê obrigado a tomar o seu lugar. Suas extraordinárias habilidades eram ativadas sempre que ele vestia seu uniforme, através de um processo denominado Sistema, que o transformava em um assassino frio e implacável. Após salvar a vida de Batman durante uma aventura, Jean-Paul pede ao herói que o ajude a se livrar do condicionamento da ordem, pois ele não queria ser mais um cruel matador. Walley então se muda para Gotham e passa a conhecer a verdadeira identidade de Batman, que inclusive lhe arranja um emprego e escala o jovem Robin como seu treinador.

Após nomear Azrael como seu substituto, Wayne deixa Gotham em busca de uma cura para a sua condição. Assim, Jean-Paul Valley inicia sua turbulenta carreira como Batman. Com uma postura mais radical e violenta que a de seu sucessor, motivada pelo fato de que o jovem não havia conseguido ainda sobrepujar definitivamente o Sistema, o novo homem-morcego se torna uma figura ainda mais sombria, temida até por seus companheiros da força policial. Após derrotar Bane em uma batalha épica, Walley vai gradativamente sendo dominado pelo condicionamento da Ordem de São Dumas, fato que o faz reformular totalmente o uniforme de Batman, transformando-o em uma grotesca paródia high-tech. A tensa situação em Gotham chega ao seu ápice quando Jean-Paul chega a matar um homem, fato que Bruce Wayne jamais cometeu, durante uma de suas

patrulhas. Após ter sua coluna regenerada devido aos poderes de uma curandeira com a qual se envolveu intensamente, Wayne retorna a sua cidade disposto a retomar o que é seu por direito e, após uma violenta luta contra Jean-Paul Valley, na qual ele obriga o rapaz a confrontar o Sistema, Bruce volta a atuar como Batman.

Já em 1994, foi a vez do Lanterna Verde Hal Jordan ter sua vida drasticamente alterada através da saga Crepúsculo Esmeralda, que teve início no número 48 da revista mensal *Green Lantern*. Quando Coast City foi dizimada por Mongul e pelo Superciborgue, durante o Retorno do Superman, um fragilizado Hal tentou reconstruir a cidade e reviver seus habitantes através do poder de seu anel energético. Porém, os Guardiões, a milenar raça de seres que comandava a Tropa dos Lanternas Verdes, vetaram terminantemente qualquer iniciativa do herói em fazer uso de suas habilidades em benefício próprio. Extremamente revoltado com a decisão, e abalado psicologicamente pela destruição de Coast City, Jordan parte para o planeta Oa, o lar dos Guardiões, disposto a absorver todo o poder da bateria de energia que confere poder aos anéis de toda a Tropa, para assim reconstruir sua cidade.

Os demais Lanternas são convocados para deter o ensandecido herói, porém, aos poucos, toda a Tropa perece nas mãos de Hal. Até mesmo Sinestro, o lendário Lanterna que treinou Jordan e que foi banido para uma outra dimensão por abuso de poder, é readmitido pelos Guardiões e enviado na captura do enlouquecido Lanterna Verde. Porém, ele também é sumariamente executado por Hal que, auxiliado pelos vários anéis adquiridos da Tropa, absorve o poder da bateria central de Oa, destruindo-a por completo. Assim, ele se transforma em



Parallax, um ser de poderes ilimitados, disposto a tudo para reescrever a história ao seu modo. Antes que pudessem ser rechaçados por completo, os Guardiões se sacrificam para criar um último anel e uma bateria portátil, incubindo Ganthet, o último da secular raça, de entregá-los a alguém que considerasse digno. Assim, o Guardião opta pela Terra por seu histórico heróico e o jovem desenhista Kyle Rayner se torna o último Lanterna Verde, herdando a missão de proteger o planeta e frustrar os planos entrópicos do insano Parallax.

Ainda em 94, a DC Comics contrata o roteirista Peter David, famoso por reformular drasticamente os personagens que escreve, para revitalizar o combalido Aquaman com o lançamento de uma nova série para o rei dos mares. Diferente das conturbadas alterações sofridas pelos demais heróis da editora, a fase do escritor à frente do soberano atlante foi aclamada por crítica e público como uma das melhores já vividas pelo personagem. Com sua habitual competência, o argumentista se valeu da polêmica premissa de submeter o herói a uma tragédia para alavancar suas vendas em um subterfúgio para elevar o senhor de Atlândita a um novo estágio. Sumariamente, Peter deixa a figura do cordial e sorridente soberano atlante para trás e o transforma em um ser arrogante, selvagem e dotado de um peculiar senso de humor. Enfim, confere à Aquaman a postura e a atitude de um verdadeiro rei, ironicamente muito semelhante à de Namor, O Príncipe Submarino, da rival Marvel Comics, que inicialmente era uma espécie de antítese do personagem da DC.

Tudo começa quando Aquaman e seu parceiro Aqualad são convocados pelo governo americano para deter o vazamento de um submarino nuclear naufragado. Em meio aos destroços do submarino, a dupla é subjugada pelo

insano terrorista Charybdis, que pretendia roubar as habilidades do herói para se apossar do poderio atômico de outros submarinos destruídos. Durante uma selvagem batalha na superfície, o terrorista submerge a mão esquerda de Arthur em um lago repleto de piranhas, que instantaneamente devoram o membro do herói. Charybdis é então assassinado por Delfim, a misteriosa amante do herói, e o rei dos mares tem sua vida transformada por completo. Além de confeccionar um novo uniforme, mais ousado e radical, o herói implanta no lugar de sua mão amputada o arpão que foi utilizado para matar um de seus irmãos golfinhos tempos atrás. Ostentando agora longos cabelos e barba, o Aquaman de Peter David remetia á figura de Poseidon, o mitológico senhor dos oceanos.

Depois da total reformulação de Aquaman, era a vez do ranzinza arqueiro Verde. Passando por um momento de extrema instabilidade emocional, Oliver Queen se isola em um monastério em busca de equilíbrio. Lá ele conhece sábio monge Connor Hawke, que, embora o herói não soubesse, era seu filho. Logo os dois estabelecem uma profunda amizade, que tem início quando o jovem, um exímio arqueiro, confessa ser um grande admirador de Queen por suas atuações como vigilante. Devido ao comportamento errático de Oliver, a Agência de Segurança Nacional dos Estados Unidos envia uma equipe de agentes para eliminá-lo. Tal fato obriga Queen a deixar o monastério ao lado de Hawke. Juntos, eles cruzam o país lutando contra seus perseguidores, até que o governo altera suas prioridades e decide contratar o herói para atuar com um agente infiltrado em uma missão secreta. Assim, já se valendo de um novo uniforme, Queen se filia a um grupo de eco-terroristas conhecido como Tropa Éden, que planejava destruir Metrópolis fazendo um avião com explosivos se chocar contra a sede do Planeta

Diário. Além disso, o ataque disseminaria o vírus Mutajek 99, um letal corrosivo de materiais inorgânicos, por toda a cidade.

Durante o atentado, o Arqueiro Verde tenta deter a Tropa Éden, mas acaba falhando, tendo seu braço esquerdo preso ao gatilho detonador. Caso o soltasse, a bomba explodiria instantaneamente. Instantes depois, o Superman surge e derrota os terroristas, apenas para constatar que a única maneira de salvar Oliver seria amputar seu braço imobilizado. Inconformado com a possibilidade de se tornar um inválido, Queen, com sua teimosia característica, solta o gatilho e detona a bomba enquanto o avião ainda sobrevoava uma região desabitada, se sacrificando pela salvação de Metrópolis. Tais eventos ocorreram em 1995, na edição número 101 da revista *Green Arrow*, escrita por Chuck Dixon e desenhada pelo brasileiro Rodolfo Damaggio.

É curioso notar que o trágico destino do personagem é uma referência à clássica *Batman - The Dark Knight Returns*, de Frank Miller, na qual o envelhecido Oliver Queen de um futuro alternativo nutria um profundo ódio pelo herói kryptoniano, por este ter lhe arrancado um braço. Após a morte do herói, o legado do Arqueiro Verde é assumido pelo equilibrado Connor Hawke, seu filho adolescente. Assim, como ocorreu com o Lanterna Verde, a DC buscava revitalizar o Arqueiro transformando-o em um personagem mais jovem e acessível aos novos leitores. Os heróis não mais necessitariam dos polêmicos *sidekicks*. Eles se tornariam os próprios.

Os quadrinhos chegavam a um período de extremos, no qual tudo já havia sido tentado para sensibilizar o leitor e alavancar as vendas. Porém, aos poucos, o público se mostrava farto de tamanha violência e sadismo. Os jovens, assim como

ocorreu durante os anos 40, buscavam na arte seqüencial um refúgio para as angústias da turbulenta década de 90. A catarse cedia espaço ao escapismo. Como uma Oroboros moderna, a serpente que devora sua própria cauda, a indústria dos *comics* progressivamente, redescobre os grandes ícones do passado e faz do herói retrô uma tendência atual. Ocorre então uma volta às origens, nas quais temos a exaltação do mítico herói, em toda sua divindade e grandeza de espírito. Os quadrinhos se descobriam como uma indústria de movimentos cíclicos que, como a arte contemporânea, rumava para a fusão de estilos, uma era na qual todos os arquétipos coexistiam e se complementavam. Nada mais era puro. O hibridismo se tornava a palavra chave.

A mini-série em quatro edições *Marvels* pode ser considerada como marco inicial desta nova tendência. Lançada em 1995, pela Marvel Comics, a série acompanha o surgimento dos personagens da editora entre as décadas de 40 e 70, sob o olhar humanizado do fotógrafo Phil Sheldon. Escrita pelo roteirista Kurt Busiek, *Marvels* é, acima de tudo, uma verdadeira declaração de amor ao mito do super-herói e à inocência dos quadrinhos. Através da deslumbrante arte pintada de Alex Ross, tido como o grande responsável pelo advento desta fase retrô, os heróis recuperam sua magnitude e, ainda assim, permanecem extremamente humanos.

Pouco tempo depois Ross, ao lado do argumentista Mark Waid, lança a mini-série em quatro partes *O Reino do Amanhã*, que fortalece ainda mais a figura do super-herói clássico. A série, uma verdadeira metáfora para o mercado dos *comics* nos anos 90, mostra um futuro apocalíptico no qual a atuação errante dos

anti-heróis leva os antigos super seres a voltarem a ativa para restabelecer a ordem em um mundo à beira do colapso total.

E finalmente vemos Supremo, apagado personagem criado pelo polêmico desenhista Rob Liefeld no início da década de 90, para atuar como uma espécie de Superman do universo Image, paradoxalmente popular por seus anti-heróis agressivos e suas heroínas sensuais. Depois de inúmeras tramas medíocres, Supremo passa a ser escrito pelo célebre roteirista inglês Alan Moore, ironicamente apontado como um dos precursores do fenômeno do anti-herói com sua maxi-série *Watchmen*. Sabiamente, Moore transforma o fato do personagem ser um incontestável plágio do homem de aço em seu maior atributo. Assim, o autor, cansado dos roteiros pretensamente filosóficos e dos vigilantes atormentados que tomaram conta dos quadrinhos nos últimos anos, vertente essa que, de certa forma, ele mesmo ajudou a criar, faz do título uma singela homenagem ao Superman da Era de Prata, com tramas propositalmente mais ingênuas, mas repletas de intensa metalingüagem. Com a palavra final, o próprio Supremo, “Vocês são os heróis, homens e mulheres normais deste planeta. Sem poderes ou habilidades especiais. Vocês lutam com afinco. Vocês são a razão porque fazemos isso... vocês são supremos!”

#### 4.2 “ELES RIEM DA LEI, MAS NÃO RIEM DE MIM.”

Na indústria das histórias em quadrinhos, o ano de 1973 foi marcado pelo surgimento de um dos mais populares e controversos personagens do universo Marvel, o implacável Justiceiro. Criado pelo roteirista Gerry Conway e pelo desenhista Ross Andru, como coadjuvante para as aventuras do Homem-Aranha, Frank Castle, o verdadeiro nome do herói, obteve escassa repercussão em sua primeira aparição. Porém, com a chegada dos turbulentos anos 80, sem dúvida uma era em maior sintonia com a essência do personagem, o Justiceiro se tornou um verdadeiro fenômeno de vendas, se consolidando como um dos maiores anti-heróis dos *comics*.

Apesar da origem italiana, Frank Castiglione, mais conhecido como Frank Castle, nasceu no bairro de Queens, em Nova York. Devido a sua formação

extremamente católica, que inclusive levou alguns parentes a se tornarem padres, ele desde cedo se mostrou um homem honesto e religioso, tendo sempre a família como sua prioridade máxima. Decidido então a seguir uma carreira militar, o jovem Frank, com seu comportamento determinado e disciplinado, logo se tornou capitão na marinha americana.

Seu exemplar desempenho como oficial o levou a ser convocado para a Guerra do Vietnã. Lá, Castle se mostrou o melhor soldado que um exército poderia desejar, atuando como uma implacável máquina de matar. Durante o conflito, ele se especializou em diversas técnicas de combate e aprofundou seus conhecimentos sobre armamentos, explosivos e veículos bélicos. Após certo tempo, ele retorna aos Estados Unidos e, devido a sua atuação como soldado, é aclamado como um herói de guerra, sendo condecorado com honras máximas pela marinha.

Tentando dar início a uma nova vida, longe da barbárie da guerra, Castle se casa com a bela Maria, com a qual, anos depois, tem um casal de filhos. Frank se sentia finalmente pleno com sua nova família, até que um dia decide levar sua mulher e filhos para um piquenique no Central Park. Tudo transcorria normalmente até que um homem desesperado correu em direção aos Castle buscando auxílio e foi sumariamente assassinado por criminosos. Como a família de Frank testemunhou o assassinato, fruto de uma guerra entre gangues de traficantes, ela foi sumariamente executada pelos bandidos. Embora extremamente ferido, Frank Castle desperta horas depois em um hospital, se tornando o único sobrevivente do brutal massacre. A partir daquele momento, não haveria um dia em que ele não desejasse ter morrido junto com seus familiares.

Os assassinos de sua mulher e filhos ainda tentaram matá-lo durante o período em que se recuperava no hospital, porém Castle se valeu de sua experiência militar e eliminou seus algozes. Certo tempo depois, ele recebeu proteção policial e tentou levar os verdadeiros culpados para a cadeia, identificando os suspeitos. Porém, Frank descobriu que eles eram membros da família mafiosa Costa, que logo tratou de forjar bons álibis e comprar os policiais certos. A justiça teve sua primeira chance e falhou. Logo após, Castle se juntou ao decadente repórter Mike McTeer, que acreditava que esta matéria poderia reerguer sua carreira, para novamente tentar incriminar os traficantes. Assim que a imprensa começou a incomodar as atividades ilegais dos Costa, McTeer foi sumariamente executado. A justiça teve sua segunda chance e falhou novamente.

Por mais que lutasse os assassinos de sua família continuariam impunes e a justiça jamais seria feita. Segundo Castle, seria preciso combatê-los de igual para igual. A lei dos tribunais nunca funcionaria contra tais pessoas, um novo tipo de punição de mostrava necessário. Quando constata o quão é falha e obsoleta a justiça dos homens, Frank se declara como morto. E assim nascia o Justiceiro, em meio ao caos e a tragédia da perda. Jurando matar todos os responsáveis pela morte de seus familiares, ele declarou guerra a todos os criminosos. Uma guerra pessoal que não teve fim quando ele eliminou os assassinos de sua mulher e filhos. Desde então, todas as suas ações e estratégias são registradas em seu diário de guerra, onde se comprova a instabilidade psíquica e emocional do vigilante.

Utilizando um sombrio uniforme com uma caveira estilizada e munido das mais sofisticadas e destrutivas armas de fogo, o Justiceiro inicia uma caçada sem



precedentes ao submundo do crime dos Estados Unidos. Sua política de combate a criminalidade se sustentava nos conceitos de combater fogo com fogo e de que os fins justificavam os meios, ideologias intrinsecamente ligadas à figura do anti-herói. Tal postura radical e extremista, inúmeras vezes, levou o personagem a se confrontar com outros heróis do universo Marvel, como o Homem-Aranha e o Demolidor, porém, nenhum deles conseguiu deter a incontrolável sede de justiça do vigilante, embora inúmeras vezes o personagem tenha sido capturado e entregue às autoridades.

Sua primeira aparição ocorreu na edição número 127 da revista *The Amazing Spider-Man*. Nessa história, Castle se depara com o insano vilão conhecido como Chacal, na verdade o professor universitário Milles Warren, um pesquisador que desenvolvia avançadas pesquisa na área da clonagem e que considerava o Homem-Aranha como responsável pela morte de sua adorada aluna Gwen Stacy. Se valendo de um discurso deturpado, o vilão consegue convencer o Justiceiro de que o herói aracnídeo era um criminoso, assim, logo Frank se mobiliza para eliminá-lo definitivamente. Depois de um confronto furioso, o Homem-Aranha consegue finalmente derrotar Castle e convencê-lo de que na verdade é um herói.

Assim, o Justiceiro vem empreendendo uma caçada implacável desde o mais reles traficante ao mais poderoso chefe da máfia. Nisso, ele passa a interceptar grandes transações de dinheiro entre criminosos, utilizando as quantias apreendidas para financiar seu arsenal bélico particular e demais despesas tecnológicas. Como medida de segurança, seus armamentos foram espalhados

em diversos armazéns abandonados em pontos estratégicos. Fazendo uso de um furgão, o Justiceiro vaga por Nova York eliminando seus inimigos, entre os quais se destaca o grotesco Retalho, um criminoso que culpa Frank por seu rosto desfigurado. Embora muitos aleguem que o Justiceiro careça de uma galeria de vilões própria, é necessário ressaltar que, dentro da lógica deturpada do personagem, todos aqueles que infringem a lei são seus adversários. Assim, as aventuras do anti-herói se desenrolam em um mundo mais verossímil, onde figuras vilanescas espalhafatosas e coloridas cedem espaço para traficantes, gângsteres e políticos corruptos.

Em 1985, o roteirista Steven Grant e o desenhista Mike Zeck assumem o título mensal do personagem e o transformam em um verdadeiro fenômeno de vendas, fato que leva o Justiceiro a estrelar outras revista mensais como *The Punisher - War Journal*. Na a concepção da dupla, Castle era indubitavelmente um indivíduo louco, cujo comportamento beirava o caricato. Durante esta fase, a insanidade de Frank chega a extremos de fazê-lo atirar contra civis, pelo simples fato destes atirarem lixo pelas ruas ou atravessarem um sinal vermelho. Nesse mesmo período também, um dos mais férteis da carreira do personagem, Castle deixa de ser solitário em sua cruzada contra o crime e passa a contar com o auxílio do *hacker* Linus Lieberman, mais conhecido Microchip, que havia perdido seu filho por causa da violência urbana. Linus era o responsável por tarefas como compra de armamentos, transferência de dinheiro pela Internet, investigação dos alvos e invasão de sistemas de segurança.

No início dos anos 90, o personagem alcança o ápice de sua popularidade com tramas mais sérias e sombrias. Além disso, seus títulos passam a ser

desenhados por estrelas ascendentes do mercado dos quadrinhos como Jim Lee, Erik Larsen e Whilce Portacio, que posteriormente deixariam a Marvel, sob o pretexto de buscar uma maior liberdade artística, para fundar a editora independente Image Comics em 1992.

Uma turbulenta fase na carreira do personagem teve início no ano de 1994, quando o roteirista Chuck Dixon, especialista em tramas policiais, foi contratado para escrever as histórias do vigilante, que mergulhava em sua fase mais doentia. Depois de ter sido erroneamente dado como morto após ter seqüestrado o helicóptero de uma rede de televisão, Frank Castle retorna as ruas iniciando uma implacável cruzada contra o misterioso traficante conhecido como Temor. Ao invadir um armazém abandonado que servia como base para o criminoso, Frank descobre que ele na verdade era seu antigo parceiro Microchip, que havia arquitetado esta farsa apenas para aprisioná-lo. Micro acreditava que o Justiceiro havia passado dos limites e que um confinamento temporário iria fazê-lo refletir sobre seu comportamento suicida. Porém, tal fato apenas agrava a tênue saúde mental de Castle que agora considerava seu velho amigo um traidor.

Enquanto isso, o *hacker* nomeia o jovem Carlos Cruz, como novo Justiceiro, por considerá-lo mais equilibrado e sábio que Frank. Carlos, que havia perdido seu sobrinho no fogo cruzado entre gangues, teria como primeira missão eliminar Rosalie Carbone, líder de uma família de mafiosos. Pouco tempo depois, Castle acaba sendo liberto de seu confinamento por dois jovens *hackers* que trabalhavam para ele e sai à caça de Microchip e seu novo aliado. Mas antes que Frank obtivesse sua vingança, a dupla é assassinada pelo ensandecido Túmulo, um agente renegado do governo que fazia parte de um programa de contingência

destinado a eliminar vigilantes. Durante um de seus confrontos com Carlos Cruz, o Justiceiro acaba acidentalmente matando uma família em meio à troca de tiros. Extremamente abalado pelo ocorrido, que lhe faz lembrar da morte de sua esposa e filhos, ele decide se entregar às autoridades.

Decidido a aproveitar a oportunidade para se reerguer como o maior gângster da cidade, Wilson Fisk, o Rei do Crime, encaminha à Castle uma série de documentos sobre as atividades dos maiores criminosos de Nova York. Frank então inicia uma maciça empreitada contra o crime, alertando Fisk de que ele seria o último em sua vasta lista negra. Durante esse processo suicida, o Justiceiro acaba sendo capturado pela agência de espionagem conhecida como Shield e cai em estado de profunda catatonia. Visando reabilitar Frank Castle, a Shield o encaminha aos cuidados do Doutor Leonard Samson, que o submete a um tratamento de regressão. Sob a influência de drogas, Castle tem acesso a documentos falsos, forjados por um agente renegado, que afirmavam que Nick Fury, diretor da agência, era na verdade o responsável pela morte de sua família.

A mafiosa Rosalie Carbone então descobre o paradeiro do Justiceiro e realiza um atentado à base da Shield na qual ele estava confinado. Com o complexo destruído, o enlouquecido Frank consegue escapar para dar início a sua brutal caçada à Nick Fury, saga que se desenrola por diversos títulos importantes da Marvel como *The Incredible Hulk*, *Daredevil* e *Ghost Rider*. Após uma implacável perseguição, o debilitado anti-herói é finalmente capturado pelo trabalho conjunto dos operativos da Shield, do Demolidor e do Motoqueiro Fantasma, que traz a sanidade de volta à Frank Castle ao submetê-lo ao seu místico Olhar de Penitência. Porém, antes de ser detido, o Justiceiro consegue

matar Fury, alvejando-o com um tiro nas costas. Frank é então entregue às autoridades, que o condenam à cadeira elétrica e o executam, por este, e por seus outros inúmeros crimes.

Em 1996, a Marvel decide revitalizar o personagem, para isso, a editora relança sua revista com numeração zerada e contrata a dupla John Ostrander e Tom Lyle, para cuidar dos argumentos e dos desenhos do novo título, respectivamente. Minutos antes de ser executado, Frank se encontra com o criminoso Mercenário, disfarçado como padre, que revela ter sido o responsável pelo massacre da família atribuído ao Justiceiro. Nisso, o mafioso Mario Geraci se vale de sua influência nos altos escalões do governo e providencia para que Castle seja eletrocutado com uma voltagem baixa o suficiente para que ele pudesse ser reanimado posteriormente. Assim, o mafioso rouba seu corpo inconsciente e o revive horas depois.

Mario explica à Frank que o salvou por que gostaria que ele se tornasse o *capo* de seu clã, quando ele falecesse. Embora a princípio tenha rejeitado a proposta de se juntar à máfia, Castle aceita a oferta acreditando que como chefe dos Geraci poderia ser mais eficaz em sua luta contra o crime. Aos poucos, o Justiceiro vai se adaptando a sua nova vida e passa a usar sua autoridade entre o clã para, lentamente, retirá-lo das atividades ilegais nas quais estava envolvido. Pouco tempo depois, porém, vários criminosos empreendem uma investida contra os Geraci, que culmina com a morte da maioria de seus integrantes. Antes de falecer devido ao seu frágil estado de saúde, o ensandecido Mario assume a culpa dos atentados afirmando que ao morrer, levaria toda sua família consigo.

Mergulhado em um estado de extrema paranóia, Castle volta a ser um vigilante solitário. Em um de seus casos, ele acaba entrando em conflito com Kazar, O Senhor da Terra Selvagem, um paraíso pré-histórico escondido em meio à Antártida. Os dois então travam uma violenta batalha que só se encerra quando Frank percebe que Kazar é inocente dos crimes dos quais era acusado. Profundamente deprimido, Castle foge e, em um ato de desespero, se suicida em um beco, ao disparar um revólver contra sua cabeça. Parecia então o fim da turbulenta e polêmica carreira do Justiceiro.

Porém, em 1998 a Marvel decide novamente reformular o personagem e contrata a inexpressiva dupla de roteiristas Christopher Golden e Tom Sniegoski para comandar o novo título do personagem, The Punisher. Ao lado deles estaria também o lendário desenhista Bernie Wrigthston, célebre por trabalhar em histórias de terror e por ser um dos criadores do Monstro do Pântano, da DC Comics. Descobrimos então que Frank Castle ressuscitou dos mortos e se tornou um agente celestial com a missão de purificar as ruas do mal, através de suas armas místicas. Como recompensa por seus serviços, lhe seria oferecida a redenção de seus pecados e a oportunidade de reencontrar sua família no além.

Na verdade, Frank venceu a morte devido à intervenção do anjo da guarda dos Castle, Gadriel, que se culpando por não poder ter impedido o assassinato de sua família no passado, revive o Justiceiro concedendo-lhe parte de sua essência angelical. Gadriel contava com Frank para deter os planos de conquista do anjo renegado Oliver, que precisava destruir seus companheiros divinos para se tornar o monarca absoluto do reino das trevas. Com uma abordagem totalmente absurda, essa nova fase do personagem é unanimemente massacrada por crítica

e público. Nunca Frank Castle esteve tão descaracterizado ou teve uma ambientação tão estranha em suas tramas. O clima policial e urbano de suas histórias cedia lugar a um insólito desfile de figuras místicas e eventos cósmicos.

Apenas em 2000, o Justiceiro faria seu triunfal retorno às origens com mais um relançamento de sua série mensal. Para comandar a nova versão do título a Marvel contrata a aclamada dupla Garth Ennis e Steve Dillon, famosa por seus trabalhos para o selo Vertigo da DC Comics. Com sua postura politicamente incorreta, Ennis pode ser considerado um dos principais responsáveis pela proliferação da figura do anti-herói nas histórias em quadrinhos. Depois de uma elogiada passagem pelo título *Hellblazer*, Garth cria personagens aclamados como *Preacher*, um padre que põe sua fé em questão após se fundir com uma entidade celestial e se lançar em uma busca por Deus, e *Hitman*, um enlouquecido mercenário com super-poderes. Com seu produtivo currículo de contribuições para a DC, logo Ennis se tornou a opção mais lógica para assumir os roteiros de Justiceiro. Com suas tramas extremamente violentas e repletas de humor-negro, o enfant terrible Garth Ennis revitaliza o personagem transformando-o novamente em um paranóico guerrilheiro urbano.

Um perfeito exemplo do tom caricato e anárquico da abordagem do roteirista é sua explicação para o fim da fase celestial de Frank Castle, tudo na verdade não havia passado de um sonho. Subvertendo e ridicularizando clichês como este, o argumentista empreende uma crítica feroz à política das grandes editoras de reformular seus grandes ícones através de conceitos que nada tem em comum com a essência do personagem. Dotado de um humor peculiar e de uma parcialidade inquestionável, uma das características mais marcantes do trabalho

de Ennis é seu desdém pela figura do super-herói, gênero que ele alega definitivamente não saber escrever, classificando *The Punisher* como um título policial. Conferindo um rumo definitivamente nonsense às aventuras de Frank Castle, Garth chega a produzir a insólita edição especial Justiceiro Massacra Marvel, na qual o implacável vigilante, mesmo sendo um ser-humano comum, executa todos os heróis do universo Marvel.

Recentemente, o polêmico roteirista, que está para os quadrinhos assim como Quentin Tarantino está para o cinema, decidiu elaborar novas teorias acerca da origem de Frank Castle com a mini-série *Born*, ilustrada por Darick Robertson, que já havia trabalhado com o argumentista na série *Fury*. A trama mostra o período em que Castle serviu como soldado na Guerra do Vietnã, tida como um dos episódios mais conturbados da história norte-americana. Com um texto incisivo e brutal, Ennis discorre sobre os efeitos que o conflito teve sobre a frágil psiquê do personagem. De um modo muito peculiar, e por vezes irônico, o argumentista deixa claro seu ponto de vista sobre o Justiceiro como alguém extremamente debilitado psicologicamente. A novidade em sua abordagem, no entanto, é a afirmação de que Castle não enlouqueceu após ter assistido à execução de sua família, mas de que ele já havia se tornando instável emocionalmente desde os traumáticos acontecimentos que testemunhou no Vietnã.

Assim como Rambo, o Justiceiro encarnava o pesadelo da classe-média americana que presenciou o catastrófico desenrolar da Guerra do Vietnã. Alguém que em nome de um patriotismo absurdo se vê em meio a um conflito insano e brutal, no qual a única forma de sobrevivência é a abdicação de sua sanidade e de



seus escrúpulos. Fruto de uma mentalidade governamental que acreditava que um punhado de medalhas e homenagens o compensariam por ter sido submetido à tais experiências. Em sua cruzada contra o crime, Frank Castle é a metáfora perfeita da paranóia armamentista norte-americana. Alguém que decide se impor através da força bélica e que, neste processo, acaba perdendo seus referenciais de certo e errado. E embora tenha sido criado no longínquo ano de 1973, é impressionante como o personagem ainda permanece atual com seu apelo sombrio e doentio. Testemunhamos hoje um momento histórico muito semelhante ao da Guerra do Vietnã, no qual um governo imperialista, motivado por questões exclusivamente capitais, se lança com ganância voraz contra aqueles mal podem se defender. Definitivamente, não é de se surpreender que uma sociedade assim gere novos Justiceiros a cada dia.

#### 4.3 “VAI ENCARAR, XARÁ?”

Wolverine, o mais popular dos anti-heróis, veio a surgir no ano de 1974, como coadjuvante da edição número 181 da revista *The Incredible Hulk*. Criado pelos roteiristas Roy Thomas e Len Wein, ao lado do desenhista Herb Trimpe. Apesar de seu estrondoso sucesso posterior, o selvagem personagem obteve pouca repercussão em sua primeira aparição, na qual muitos leitores não conseguiram concluir se o personagem era um herói ou um vilão, em um maniqueísmo ainda típico da era pré-anti-herói.

Tudo tem início quando o incontrolável Hulk chega até Quebec no Canadá e inicia uma trilha de devastação sem precedentes. No intuito de deter a criatura, o governo canadense convoca o seu mais letal operativo, Arma X, também

conhecido como Wolverine. Nisso, o Hulk é atraído para uma caverna habitada por uma misteriosa feiticeira chamada Marie, que consegue controlar o monstro através de encantos de persuasão. Lá, ela revela a um amigo que estudou magia negra por anos para salvar seu irmão, que após ser obrigado a se alimentar de carne humana depois de ter se perdido durante uma caçada, se transformou no monstro conhecido como Wendigo, uma terrível maldição arcana que assola as florestas canadenses. Assim, Marie pretendia livrar seu irmão da maldição, transferindo-a para o incrível Hulk.

Porém, antes que o ritual de transferência começasse, o gigante esmeralda avista Wendigo, seu antigo adversário, e se põe a combatê-lo furiosamente. A luta entre os dois torna-se ainda mais incontrolável com a chegada do instável Wolverine, que em sua fúria cega combate tanto Hulk quanto Wendigo, que logo cai inconsciente e é levado por Marie e seu amigo para o local onde seria realizada a transferência. Enquanto a feiticeira aguarda a derrota de monstro esmeralda pelas mãos do Arma X, seu amigo Georges, que na verdade a amava profundamente, decide transferir a maldição do Wendigo para si e assim realiza todo ritual, salvando o irmão de sua amada. E assim, após uma selvagem batalha, o Hulk vence Wolverine e deixa o Canadá, livre da manipulação da feiticeira.

Interessante ressaltar que o personagem foi batizado como Wolverine por ter um comportamento muito semelhante ao do animal de origem, que no Brasil é mais conhecido como Carcaju. Tais seres são criaturas pequeninas dotadas de uma fúria quase incontrolável, justamente como o agressivo Logan, nome verdadeiro do personagem, que possui aproximadamente um metro e sessenta de altura, simbolizando o clássico arquétipo do baixinho invocado. Assim, fisicamente

ele representava uma espécie de ruptura com todos os clichês visuais dos quadrinhos. Longe do estereótipo do herói belo e esguio, Logan era uma figura animalésca, dotado de traços rústicos e selvagens, um corte de cabelo extremamente peculiar e uma estatura diminuta, freqüentemente subestimada por seus adversários.

Entre suas inúmeras habilidades, temos seu fator de cura mutante que cicatrizava qualquer ferimento em uma velocidade espantosa e retardava seu envelhecimento, fato que leva a possibilidade de que Logan tenha nascido no final do século XIX. Wolverine também possui um esqueleto revestido por adamantuim, o material mais resistente já criado pela ciência, e pode ejetar de seus antebraços letais garras feitas deste mesmo material. Além de ser iniciado em praticamente todas as formas de combate já existentes, ele também possui sentidos animais extremamente aguçados que o tornam um caçador inigualável.

Depois de sua apagada estréia em *The Incredible Hulk*, o personagem ganha uma segunda chance de mostrar o seu potencial em 1975, na edição especial *Giant-Size X-Men*, que contava com roteiros de Len Wein, um de seus criadores, e com desenhos de Dave Crocokum. A trama do título, lançado para reformular a combalida equipe, mostra os X-Men originais sendo capturados por Krakoa, a ilha viva. Apenas Ciclope, o líder da equipe, consegue escapar da criatura e retornar para à Mansão X, onde ao lado do Professor Charles Xavier, recruta uma nova equipe de mutantes ao redor do mundo para resgatar seus companheiros. E nesse processo, Wolverine se filia ao grupo, depois de desertar do governo canadense. Com os novos X-Men devidamente treinados, eles partem

para Krakoa e salvam seus companheiros, em uma épica batalha que culmina com a destruição da ilha.

Após esses eventos, o grupo original decide seguir seu próprio caminho fora da Mansão X, e deixa a nova equipe sob os cuidados de Ciclope, com quem Logan constantemente tem atritos devido a sua recusa em receber ordens, principalmente de alguém mais novo do que ele, e a sua intensa atração pela bela Jean Grey, namorada de Scott Summers. Tem-se aí uma interessante dicotomia entre Ciclope e Wolverine, que atuam como arquétipos da ordem e do caos, respectivamente. Embora convivam sob extrema tensão, é inegável o respeito, e por que não dizer inveja, que um nutre pelo outro. O sorumbático e racional Scott, representa, de certa forma, tudo aquilo que Logan quis sempre ser, alguém que controla suas emoções e não se deixa ser dominado por seus demônios interiores. Já Ciclope gostaria de possuir um espírito livre das amarras da responsabilidade como o de Wolverine, que não se importa com as regras da sociedade e criar as sua próprias normas.

Assim nascia a formação que ajudou a transformar os X-Men em um dos maiores ícones das histórias em quadrinhos. Depois do imenso sucesso de *Giant Size X-Men*, o roteirista Len Wein entrega os roteiros para o estreante Chris Claremont, que ajudou a popularizar Logan, tornando-o um personagem mais denso e misterioso, inserindo em seu nebuloso passado incursões pela Segunda Guerra Mundial, pela filosofia do Bushidô, a doutrina samurai, e por tribos indígenas. Como membro mais popular dos X-men, devido ao seu temperamento arrogante e violento, Wolverine contribuiu para que a equipe se tornasse um verdadeiro fenômeno de vendas até os dias de hoje.

Parte do apelo de Logan junto ao público, foi obtido pela omissão de detalhes sobre o seu passado. Essa decisão inusitada ia contra tudo a que os leitores estavam acostumados nas histórias em quadrinhos. Via de regra, não tardava nada e as editoras logo apresentavam as origens de seus protagonistas. Território sagrado para a Marvel Comics, o passado do herói tornou-se um verdadeiro tabu, sendo apenas pincelado por diversos escritores ao longo dos anos. O intrincado quebra-cabeça que são suas raízes têm pedaços no Canadá, Japão, Europa e Estados Unidos, espalhando-se também pela história, indo muito além da idade que o mutante aparentava possuir.

Simbolicamente, Logan era a perfeita tradução do homem moderno, fruto de uma era globalizada. Alguém sem passado, que se guiava apenas por memórias fragmentadas, pertencendo a todos os lugares e, ao mesmo tempo, a lugar nenhum. Uma figura trágica em busca de suas raízes, um ser híbrido, impuro, em busca de respostas para as quais não sabia formular nem mesmo as perguntas. Sua agressividade, seus maneirismos, seu modo de falar repleto de gírias e sua atitude perante o mundo, sintetizada com brilhantismo na frase "eu sou o melhor no que faço, mas o que faço não é nada bonito" fez com que o personagem conquistasse uma legião de fãs para si, a ponto de ser o primeiro X-Men a estrelar e manter com sucesso um título solo por mais de uma década.

Dentre todos os mistérios a cerca do passado do furioso mutante canadense, um se sobressaía sobre os demais. Desde que se tornou um fenômeno de popularidade nas páginas de X-Men, todos os seus fãs se perguntavam como e quando ele obteve seu esqueleto e suas garras de adamantium. A resposta para tais questões só veio à tona em fevereiro de 1991,

quando o célebre escritor e desenhista Barry Windsor-Smith, famoso por seu trabalho em Conan, decidiu esclarecer certos aspectos a respeito de Wolverine na antológica maxi-série em 14 edições *Weapon X*, publicada originalmente na revista *Marvel Comics Presents*.

Na obra, que se passa no início da década de 60, encontramos Logan como um policial decadente, que devido à problemas de agressividade foi forçado a se aposentar precocemente. Durante este período, o jovem se entrega a uma vida de excessos, se embriagando constantemente e arrumando brigas em bares. Porém, tudo muda quando ele é brutalmente capturado por homens misteriosos que o levam a uma instalação militar conhecida como a sede Projeto X, um programa governamental ultra-secreto cujo objetivo primordial é criar o assassino perfeito. Logan fora selecionado devido ao seu extremo vigor físico, que embora o projeto não soubesse na ocasião, era fruto de seu fator de cura mutante, e ao seu passado conturbado.

Em meio à intrincada narrativa de Windsor-Smith o leitor é apresentado à três coadjuvantes de destaque, a ingênua secretária Carol Hines, o Dr. Cornélius e o misterioso Professor, que coordena o processo de fusão do adamantium líquido ao esqueleto do futuro Arma X. Porém, os punhos do mutante acabam absorvendo em excesso o metal, o que explicaria a aparição das famosas garras de adamantium. Após esse processo ter-se realizado com sucesso, o trio tem a difícil tarefa de inculcar implantes de falsas memórias e todo o tipo de condicionamento mental, com o intuito de minar a vontade própria de Logan e, assim, controlá-lo por completo, tornando-o um assassino frio e sem emoções. Porém, o Arma X acaba por vencer as drogas e a confusão mental resultante do

processo e escapar para as gélidas florestas do canadense, regredindo a um estado de pura selvageria e abandonando por completo todos os vestígios de humanidade que já conheceu.

Assim, o genial Barry Windsor-Smith narra com maestria uma história aparentemente simples, que ganha contornos mais complexos à medida que o autor decide manter Logan inconsciente durante a maior parte da aventura. Outro acerto do autor foi conceber uma obra que nos dá apenas algumas pistas sobre o passado de Wolverine, sem nunca revelá-lo por completo, conservando assim a aura de mistério a cerca do personagem. Atuando também colorista da história, Smith consegue compor cenas memoráveis, como os sangrentos devaneios de Logan, repletos de uma alucinante atmosfera psicodélica.

Após ter se embrenhado pelas florestas do Canadá, Wolverine é acolhido pelo casal, James e Heather MacDonald, que vinham trabalhando, ao lado do governo local, no desenvolvimento de uma super-equipe canadense. Com a ajuda dos dois, ele aos poucos vai recuperando sua humanidade e, em gratidão, decide aceitar o convite de James para liderar a recém-formada equipe, batizada de Tropa Alfa. Porém, tempos depois, Wolverine decide se filiar aos X-Men de Charles Xavier. Devido aos eventos mostrados em *Weapon X*, o passado do personagem se torna um verdadeiro mar de contradições. Por ter sido submetido aos implantes de memória, Logan passa a não ter certeza sobre suas origens. Tudo se torna nebuloso e intrigante para o mutante canadense. Poucos fatos pareciam fazer sentido em suas lembranças.

Embora seja essencialmente um personagem caótico, Wolverine vive uma luta diária para vencer a fera interior que parece consumi-lo e instigá-lo para que

se entregue à selvageria. Sua antítese perfeita é o selvagem e imoral Dentes-de-Sabre, também conhecido como Victor Creed, um gigantesco mutante dotado de instintos animais, garras retráteis e fator de cura. Se Logan enfrentava sua besta, Creed a acolhia, se tornando assim a perfeita máquina de matar. Devido às suas capacidades, Victor também foi vítima dos experimentos do Projeto X, sofrendo assim implantes de memórias similares aos do herói. Suas conflitantes lembranças o faziam nutrir um ódio profundo pelo canadense, com quem afirma ter trabalhado como agente governamental. Devido as suas atuações como mercenário, incontáveis vezes, Dentes-de-Sabre confrontou Wolverine e os X-Men, sendo sempre sobrepujado por eles.

Em 1993 o personagem viria a sofrer uma grande reviravolta em sua vida ao participar do *crossover* conhecido como *Fatal Attractions*, que se desenrolou por todos os títulos mutantes durante aquele ano. A saga mostrava um furioso Magneto recém desperto de um coma, construindo uma base espacial batizada de Ávalon, destinada a receber mutantes de todo o mundo, e lançando sua ofensiva final contra a humanidade. No ápice da trama, os X-Men travam uma violenta batalha contra o mestre do magnetismo que, sumariamente, arranca todo o adamantium do corpo de Wolverine pelos seus poros, removendo também, suas famosas garras.

Tal processo foi tão traumático, que o personagem sobrecarregou seu fator de cura para conseguir sobreviver ao incidente, não podendo se valer de suas capacidades regenerativas por meses. Certo tempo depois, para a surpresa de Logan, ele ainda conseguia ejetar suas garras, porém, elas não mais eram constituídas de adamantium, mas do material ósseo do mutante. Assim, todos



passaram a se questionar se ele já possuía suas garras antes de ter sido capturado pelos agentes do governo em *Weapon X*, ou se elas também faziam parte das suas habilidades.

Este novo mistério só foi ser respondido em setembro de 2002, quando a Marvel Comics, em uma ousada e arriscada atitude editorial, decidiu lançar uma mini-série em seis edições que revelasse toda a verdade por trás do passado do furioso mutante canadense. Quando o projeto, devidamente batizado de *Origem*, foi anunciado uma controvérsia sem precedentes tomou conta do mercado. Muitos especialistas e leitores acreditavam que esse lançamento era apenas mais uma manobra mercadológica da Marvel, algo que renderia no máximo uma história mediana. A responsabilidade de escrever a série foi oferecida aos maiores roteiristas dos quadrinhos, porém o principal argumento dada pela maioria ao recusar o projeto era que Wolverine simplesmente não precisava de um passado definido, funcionando melhor como um personagem envolto por mistérios.

As coisas não pareciam muito favoráveis à Marvel, até que o jovem escritor Paul Jenkins, aclamada por seu trabalho na mini-série *Inumanos*, aceitou o desafio de contar a origem de Logan, ao lado do ilustrador Andy Kubert, filho do lendário desenhista Joe Kubert, que há tempos vinha desenhando as aventuras dos X-Men. Com a chegada de *Origem* às bancas, a Marvel provava que o passado de Wolverine não era mais um tabu para a editora, que consegue obter cifras astronômicas com o lançamento da mini-série, cujas vendas da primeira edição ultrapassaram os 130 mil exemplares. Com um roteiro engenhoso e repleto de reviravoltas, Jenkins faz de sua obra, uma brilhante e melancólica reflexão sobre a infância.

Impossível porém, deixar de notar a semelhança de Origem com o clássico literário *The Secret Garden*, de Frances Hodgson Burnett. Ambientado no início do século XX, o livro conta a história da jovem Mary Lennox, que após perder seus pais em um estouro de elefantes na Índia, se muda para Liverpool, na Inglaterra, para viver com seu austero tio em sua mansão. Ao explorar a propriedade, a jovem acaba descobrindo um jardim abandonado e, ao lado do filho de um dos serviçais da casa e do seu introspectivo primo Colin, decide restaurar o lugar, transformando-o em um recanto mágico.

O texto primaz de Paul Jenkins nos transporta ao final do século XIX, até uma fazenda em Alberta, no Canadá. Lá, somos apresentados a Rose, uma jovem orfã que chega à propriedade dos Howlett, uma abastada família local. John Howlett, o cordial e sábio chefe da família, acolhe a menina para trabalhar como tutora e servir como companhia para seu único herdeiro, o adoentado e tímido James. Até então, a única criança nas redondezas era "Cão", o filho do capataz da fazenda, um homem violento e rancoroso chamado Thomas Logan. A decisão de Howlett visa abrandar a carga de tragédias em sua vida, marcada pela morte do seu primogênito, o que resultou na insanidade de sua esposa, e pelo repúdio de seu pai, o opressor patriarca da família.

Conforme os anos passam, Rose, James e o jovem Logan tornam-se amigos, partilhando as alegrias da infância. Até o dia em que Cão e seu pai são expulsos da fazenda devido ao seu comportamento agressivo, que em muito se assemelhava ao futuro Wolverine. Certo tempo depois, um enfurecido Thomas Logan, ao lado de seu filho, retorna para o casarão para se vingar da família Howlett. Após uma furiosa discussão, Thomas revela que mantinha um caso com

a esposa de John, que é violentamente assassinado pelo capataz. Após testemunhar a brutal morte de seu pai, o introspectivo James é dominado por uma fúria incontrolável e, misteriosamente, de suas mãos brotam afiadas garras de osso, que o garoto utiliza para matar Logan e ferir gravemente seu filho.

Extremamente abalado com o ocorrido, e tido como uma aberração por sua família, James foge de sua casa, ao lado de Rose. A dupla passa a vagar pelo interior da Canadá até se deparar com uma vila de mineradores na qual arruma trabalho graças ao generoso Sr. Smith, que leva o rapaz para trabalhar nas minas e faz da moça sua empregada doméstica. Na intenção de proteger seu jovem amigo, Rose diz ao seu empregador que o nome de James na verdade é Logan. Devido ao trauma de ter assistido a morte de seu pai, o jovem reprime as memórias de sua infância, passando a se lembrar apenas dos momentos posteriores a sua chegada na vila. À medida que vai crescendo, o rapaz vai se tornando uma pessoa soturna e introspectiva. Aos poucos seus sentidos aguçados vão se manifestando e ele passa a vagar pelas florestas canadenses durante a noite ao lado de uma matilha de lobos, tornando-se um caçador voraz.

Anos depois, Rose e Smith começam a ter um caso, fato que deixa James extremamente enciumado e enfurecido. Como minerador queria dinheiro para sair da vila com sua amada, se inscreve em um campeonato de luta de bar. Para sua surpresa, na final da competição ele se vê obrigado a enfrentar o próprio Logan, que durante o confronto percebe o quanto estava sendo infantil ao não permitir que Rose vivesse sua própria vida e deixa que seu rival vença a luta. Momentos depois, quando o casal está prestes a deixar a vila, o desaparecido Cão ressurgiu, a mando do avô de James, para se vingar de tudo que o rapaz havia feito a ele.

Durante seu confronto com o jovem, Logan vai se lembrando aos poucos de sua traumática infância. Ao tentar apartar a briga, Rose é morta pelas garras do ensandecido James, que remoído pelo remorso de ter matado sua amada se isola nas gélidas florestas canadenses, sucumbindo assim a toda selvageria de sua alma.

Embora deixe várias perguntas sem resposta, Origem mergulha a fundo na conturbada essência do personagem, expondo toda a fragilidade de sua psiquê e explicando o por quê de sua atitude agressiva em relação ao mundo. Além disso, a intensa atração de Logan por Jean Grey, a namorada de Ciclope, líder dos X-Men, se torna compreensível na medida em que se nota a incrível semelhança física entre ela e a jovem ruiva Rose, seu primeiro amor. Outra inteligente atitude de Jenkins, foi não confirmar ou negar o fato de que Cão seria o futuro Dentes-de-Sabre, o maior rival de Wolverine. Configurando-se com uma verdadeira obra-prima dos quadrinhos modernos, Origem consolida Wolverine como um dos mais complexos e ricos personagens dos comics. Uma figura trágica, que encontra apenas na selvageria de sua alma o equilíbrio para lidar com seus traumas pessoais.

## 5 CONCLUSÃO

Considerando a própria forma de comunicação, deve-se avaliar o momento no qual os *comic books* nasceram. A sociedade americana vivia um período de grande dificuldade, no qual a necessidade de fugir da dura realidade se fazia presente. Os heróis e suas aventuras representam o escapismo ideal a este momento, principalmente no que se refere às crianças. Assim, nesta fase os quadrinhos são parte da cultura de massa, já que são integrados à sociedade e aos seus anseios. A evolução das técnicas e do próprio mercado exigiram um público alvo, que se define perfeitamente no infanto-juvenil.

Com o passar dos anos, esta nicho se torna mais seletivo e mais exigente, devido ao seu próprio amadurecimento e à sofisticação dos roteiros e desenhos das revistas. Se antes existia a figura do leitor, aquele que esporadicamente lia algum título, devido ao seu baixo preço e à falta de opções de entretenimento em

uma sociedade que ainda não havia descoberto a TV, atualmente temos os colecionadores, fãs fiéis de um personagem que o acompanham ao longo dos anos, detendo para si o conhecimento de toda sua evolução. Logo, a trajetória dos quadrinhos levaram-no a se tornar um bem de consumo, com a árdua tarefa de competir com populares meios de comunicação como a televisão e a internet, passando assim a fazer parte da indústria cultural.

Seguindo a definição de tribos de Michel Maffesoli, notamos que o grupo de leitores caiu muito ao longo dos anos. Tal tribo, apesar de crescer, se distanciou da massa, contudo as editoras e a própria indústria necessitavam sobreviver. Se por um lado, esta questão aumentou a interatividade do leitor a ponto de existirem histórias em que o final já foi decidido por voto, por outro obrigou os quadrinhos a, de certa forma, venderem sua alma, como um Fausto moderno. As novas tecnologias que despontavam atuaram duplamente nos *comics* seguindo a demanda dos consumidores mais fiéis.

Primeiramente, elas permitiram a própria evolução deste meio, visto constante melhora na qualidade do papel, na impressão, nas técnicas de colorização e na própria distribuição dos títulos. Depois, há de se ponderar que os constantes avanços científicos revolucionaram outros veículos. O cinema e a TV, por exemplo, sempre acompanharam estes avanços, constantemente objetivando a conquista de novos espectadores. As novas tecnologias também foram vitais para o aparecimento de novas formas de entretenimento, que podemos exemplificar com os *video-games* e a internet. O primeiro trouxe à tona toda a necessidade da interatividade. Se a TV, o cinema e os quadrinhos sempre deixaram o usuário como um mero espectador, os *games* revolucionam tais

conceitos ao colocá-lo como herói principal. O final do jogo só será alcançado com dificuldades e esforços do jogador, que vive de forma muito mais intensa a jornada mística do herói. Já a internet surge para consolidar a interatividade entre a indústria do entretenimento e os compradores. Além do acesso às informações, a diversão na rede é diversificada, numerosa, acessível e mantém uma tribo que pode ser simultaneamente infinita e restrita, já que você está conectado a usuários do mundo inteiro, mas também pode criar um pequeno clã de amigos.

Assim, a indústria avançou tanto nas opções de lazer, quanto na forma de sedução, fato que fez os quadrinhos perderem público. A qualquer um, parece mais interessante ver um herói nos cinemas ou em desenhos animados do que nas próprias revistas. Existe o som, o movimento e os efeitos especiais, que tendem a ser mais atraentes que os desenhos, as cores especiais amarradas a onomatopéias dos *comics*. Se a indústria da arte seqüencial pode se aproveitar das outras mídias para fazer uma melhor divulgação, ela acaba se tornando uma refém do mercado.

Chegamos ao ponto que as editoras podem garantir seu lucro com a venda das revistas e o ganho de publicidade nas mesmas, embora elas pareçam mais interessadas na comercialização de suas “marcas”, antigamente chamadas de heróis. Nasce assim uma eterna expectativa da adaptação destes personagens para outras mídias, o que gera gigantescos por conta da negociação de *royalties*. Logo, melhorar a qualidade de um determinado título história significa, na maioria dos casos, melhorar sua projeção e possibilitar sua adequação às demais mídias.

Podemos usar a teoria de Régis Debray para montarmos a evolução dos heróis das histórias em quadrinhos comparado-a com a teoria da evolução

tecnológica. A primeira fase dos *comics* pode ser englobada na chamada Logosfera, como uma fase mítica do gênero, na qual os heróis eram verdadeiros deuses, representantes máximos da justiça e da verdade. A evolução dos roteiros buscando uma maior complexidade, refletida na criação dos heróis humanizados, representa a Grafosfera. Com tramas mais maduras e humanas, que exploravam as motivações e a fragilidade dos personagens, os quadrinhos alcançam a alma do leitor, através do processo de identificação. Finalmente, a consolidação da TV e do cinema como as maiores representantes da indústria cultural, leva os quadrinhos a passarem para o campo da Videosfera. Há uma valorização da imagem, do novo e do ousado. Vemos então uma fase de desvalorização dos roteiros em detrimento dos desenhos, fato que tem como ícone maior o advento da editora Image Comics. Os heróis passam a serem mais agressivos e violentos, reflexo de uma sociedade norte-americana desiludida pelo Pós-Vietnã, e modelos de uma estética perfeita e anatomicamente surreal, que passa a explorar o *sex appeal* de suas curvilíneas super-heroínas. Seguindo as exigências dos colecionadores e visando alcançar um público que, cada vez mais se adapta às novas tecnologias, os quadrinhos revolucionam-se e novamente se reinventam a fim de sobreviverem. Assim, surgem sagas apocalípticas, reformulações drásticas e toda espécie de manobra de marketing que ofereça visibilidade midiática.

Em frente a tal análise, descobríamos um novo e importante agente na mudança do gênero e de seus super-heróis. Na condição de fãs, obviamente, preferíamos ignorar a importância do próprio consumidor deste produto, visto que é certamente mais fácil culpar as mudanças na sociedade e o avanço permanente do capitalismo em sua busca insaciável de lucro. Mas a realidade provou que os



leitores foram fundamentais nestas transformações. Inúmeros motivos levaram à sua diminuição em número e sua caracterização como parte de uma elite. Não apenas os quadrinhos perderam a inocência, mas seus leitores também. Frisou-se, durante todo o trabalho, a importância do nosso objeto de estudo como um reflexo direto da sociedade, o que o torna um importante documento histórico e também fruto dos anseios de seus consumidores. O acesso livre e fácil à informação foi vital nesta mudança do jovem, que passou a assistir o que antes eram apenas histórias. Guerras, fome e violência urbana tornaram-se constantes na vida de todos, facilmente acessíveis via internet, jornais e principalmente a televisão.

Mesmo que o jovem não entenda os causadores socio-econômicos destas mazelas da sociedade, é fato que, agora, ele sabe da existência das mesmas e os quadrinhos, sempre visando a atualidade, também já não poderiam ignorá-las. Assim, o antigo e temido código de censura dos *comics* cai por terra, tornando-se um anacronismo vivo. As revistas mais procuradas passam a ser aquelas que não trazem o código, por estarem recheadas de violência e sensualidade.

O aficionado passa a ser integrante de uma *high cult* e, como tal, aspira o “mal”. O acesso à informação é confundido com “excesso de cultura”, e logo ele passa a desejar novas situações que atendam suas necessidades progressivamente mais malignas e exóticas. O herói pode até continuar ostentando seu status sagrado, mas seus opositores se tornam gradativamente mais profanos. Em uma era onde proliferam os anti-heróis, seres extremamente violentos e de caráter duvidoso, que caminham na tênue linha entre o bem e o mal, a figura do super-herói clássico acaba perdendo seu brilho e assim, todos os

personagens que não passam a fazer uso de uma postura mais agressiva, são taxados como ultrapassados, perdendo assim mais leitores a cada dia. O vilão passa então a ser mais interessante, e atrativo comercialmente, que o próprio herói.

Vivenciamos assim uma total mudança dos paradigmas, que se alteraram a partir do instante em que se vive uma nova ordem moral e ética. O que antes seria tido como moralmente questionável, hoje se torna algo aceitável e perfeitamente normal. A emancipação da mulher, que agora não vive única e exclusivamente para a criação dos filhos e o rompimento dos laços tradicionais de família são fundamentais para este processo. A modernidade impede a passagem de importantes valores para a nova geração, como a noção do certo e errado. Os adolescentes, desde cedo, são apresentados a conceitos como “psicologia”, que exigem cada vez mais a participação dos pais, cada vez mais ausentes. Assim, a TV, e outras mídias, passam a assumir a função paterna, tendo a responsabilidade de educar através de sua programação. E o jovem passa a ser alvo de veículos nos quais a banalização da violência é acompanhada da exposição prematura dos jovens à sua sexualidade. Ou seja, os padrões atuais são completamente diferentes daqueles existentes na sociedade que vivenciou a criação dos quadrinhos e tais transformações obviamente alteraram a própria forma de pensar dos leitores e os quadrinhos à mercê do mercado apenas seguiram a tendência.

Analisando a influência do mercado das histórias em quadrinhos, surge outro ponto importante, porém paradoxal. Atualmente há o aparecimento da figura do colecionador, aquele que entende toda a longa e complexa cronologia de seus

heróis e possui todos os seus títulos. Como detém o saber, ele passa a ser respeitado dentro da própria tribo, mas, em sentido inverso, não vemos o mesmo respeito por conta da própria indústria. As marcas passam a ser mais importantes do que os heróis em si e assim toda uma cronologia de anos fica em segundo plano, desde que uma descontinuidade, fruto de uma reformulação nos personagens, gere novos leitores. O espectador que viu o filme do Homem-Aranha certamente irá se intimidar ao ver nas bancas, que a revista do herói já supera o número 500. Assim, a cronologia e continuidade são deixadas de lado em detrimento de uma busca pelas séries de capítulos independentes, ou seja, publicações que o leitor pode comprar e compreender sem um conhecimento prévio das aventuras do herói.

Neste sentido, os quadrinhos japoneses, conhecidos como *mangás*, são um exemplo positivo, pois valorizam mais os quadrinistas que suas criações, visto que os títulos publicados no Japão sempre têm um final. O leitor passa a ser tratado com o devido respeito, pois vai acompanhar toda a jornada de seu herói favorito e inclusive verá o término da saga com o criador da série havia previsto originalmente. Analisando a própria figura do herói dos *mangás*, nota-se também que eles são mais valorizados do que seus concorrentes ocidentais, pois são tidos como fruto de um trabalho essencialmente artístico e não mercadológico. Seu status divino, mítico não só é preservado como também é aumentado à medida que seus verdadeiros admiradores continuam mantendo-o vivo. Tal visão autoral das histórias em quadrinhos já foi utilizada com sucesso nos Estados Unidos, tendo rendido obras-primas como a lírica *Sandman*, do aclamado Neil Gaiman, e a polêmica *Preacher*, do controverso Garth Ennis.

Desta forma, chegamos à conclusão que inúmeros fatores transformaram os quadrinhos e principalmente os super-heróis desde sua criação. Acreditamos que cada era, a sua própria maneira, foi fundamental para concepção dos *comics* atuais, que não são superiores ou inferiores entre si, mas simplesmente adaptados aos seus tempos. As histórias em quadrinhos, além de representarem este importante documento das gerações que refletem, certamente são um veículo a ser mais reconhecido e respeitado pela sociedade como manifestação artística.

## 6. REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. *Arte retórica e arte poética*. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1959.

BARROSO, Juarez. Capitão Marvel; A volta do herói inocente. *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, 17 de Agosto. 1973.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras escolhidas*. Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 165-196. v. 1.

----- . O Narrador: *Obras Escolhidas*. São Paulo: Brasiliense, 1985. v. 1: Magia e técnica, arte e política.

BOLTON, Lesley. O Livro Completo da Mitologia Clássica; Deuses, Deusas, Heróis e Monstros Gregos e Romanos – de Ares a Zeus. Tradução de Adriana de Oliveira Silva. 1. ed. São Paulo: Madras, 2004.

CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CAILLOIS, Roger. *O mito e o homem*. São Paulo: Edições 70.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1971.

-----, *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1975.

-----, *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé/Angra, 1982.

DEBRAY, Régis. *Manifestos midiológicos*. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1995.

DORFMAN, Ariel, JOFRÉ, Manuel. *Super Homem e seus amigos do peito*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978, v.25.

-----, MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald: Comunicação de massa e o colonialismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. Tradução de Luís Carlos Borges. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ELIADE, Mircea. *Mito e realidade*. Tradução de Póla Civelli. São Paulo: Perspectiva, 1972.

FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação: um século de história*. São Paulo: Moderna, 1997.

GALEANO, Eduardo. *O século do vento*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa*, Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1987.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: Neurose*. Trad. Maura Ribeiro Sardinha. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1990, v.1.

MOYA, Álvaro de. História da História em Quadrinhos. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

----- . *Shazam!*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

QUELLA-GUYOT, Didier. A história em Quadrinhos. 1. ed. São Paulo: Unimarco, 1994.

VÁRIOS. Super cronologia dos Comic Books. Revista HQ CD, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 8-19, mai. 1997.