

OS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS NO SÉCULO XXI

Por

Raphael Salimena Pires

(Aluno do Curso de Comunicação Social)

Monografia apresentada à Banca
Examinadora, na disciplina
Projetos Experimentais.
Orientador Acadêmico: Profº Dr.
Potiguara Mendes da Silveira Jr.

PIRES, Raphael Salimena. Os quadrinhos de super-heróis no século XXI, Juiz de Fora: UFJF; Facom, 2ºsem. 2005. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social.

Banca Examinadora

Prof. Potiguara Mendes da Silveira Júnior
(Orientador Acadêmico)

Prof. Nilson Assunção Alvarenga
(Professor convidado)

Prof. Aluísio Ramos Trinta
(Relator)

Examinado o projeto experimental:

Conceito:

Em:

RESUMO

PALAVRAS-CHAVE: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, NARRATIVAS GRÁFICAS

O trabalho foi desenvolvido como monografia do curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora. Discute a transformação temática e narrativa ocorrida nos quadrinhos de super-heróis após o ano 2000, quando o gênero tornou-se predominantemente dirigido para o público adulto.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO

2. A CASA DAS IDÉIAS
 - 2.1 Os primeiros anos
 - 2.2 A Era Stan Lee
 - 2.3 X-Men
 - 2.4 Anos Sombrios
 - 2.5 Crise

3. ELEMENTOS MODIFICADORES EXTERNOS
 - 3.1 Nos quadrinhos
 - 3.1.1 Alan Moore
 - 3.1.2 Frank Miller
 - 3.1.3 Dc Comics e Vertigo
 - 3.2 No cinema
 - 3.2.1 Matrix
 - 3.2.2 X-Men, o filme

4. A MARVEL PÓS-2000
 - 4.1 Os X-Men de Grant Morrison
 - 4.2 Novos criadores
 - 4.3 A linha Ultimate
 - 4.4 A linha MAX
 - 4.5 O olho do diretor

5. CONCLUSÃO

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. INTRODUÇÃO

Eles foram criados para ser a válvula de escape de uma população falida. Entretanto, desde seu nascimento, não deram um passo que não fosse guiado pelo fantasma de sua própria crise. Em seus quase 70 anos de existência, os quadrinhos de super-heróis transcenderam a subserviência ao patriotismo norte-americano e tornaram-se ícones do entretenimento global. A força de seus nomes movimenta um gigantesco mercado que engloba os mais diversos itens, de lancheiras infantis a automóveis modificados. De todo esse universo de produtos, os mais instáveis comercialmente são justamente os *comics* (como são conhecidas as revistas em quadrinhos de super-heróis nos EUA).

A revista de um super-herói é como uma novela que se estende por décadas. Se não vende tanto quanto poderia, a editora muda a equipe criativa, os personagens, o tom dramático da história, e tudo mais o que julgar necessário. Obviamente, algumas vezes as mudanças funcionam, outras não. E nesse último caso, os leitores debandam, e dificilmente voltam atrás.

As cada vez mais constantes revoluções às quais os títulos foram submetidos desde suas criações provocaram uma queda vertiginosa e interrupta do número de consumidores

dessas publicações. Como resultado a Marvel Comics, editora norte-americana que reinventou os super-heróis na década de 60 e casa de personagens como Demolidor, Hulk, Justiceiro e Quarteto Fantástico, além do universalmente conhecido Homem-Aranha, chegou às portas da falência no final dos anos 90.

A situação parecia inexorável, até que a editora liberou os direitos dos X-men, um grupo de personagens extremamente humanizados com elementos de grande apelo para as mais variadas idades, para uma adaptação cinematográfica. Até então, os filmes dos heróis Marvel sempre foram produções de orçamento baixíssimo e gosto duvidoso, feitas para a tv em sua maioria.

Mas nas mãos do diretor Bryan Singer, "X-men" foi realizado como uma super-produção hollywoodiana, com cuidados estéticos, narrativos e conceituais que mudaram os personagens substancialmente. Os heróis se apresentaram nas telas como parte de um universo bem mais maduro sombrio e - conseqüentemente - real do que o dos quadrinhos.

O filme foi sucesso absoluto, e incentivou um novo e heterogêneo público não-familiarizado com os quadrinhos a acompanhá-los. Mas as revistas precisavam de reformulações em todos os níveis. Os colantes coloridos remetiam a uma inocência que não era pertinente aos olhos dos novos leitores. A narrativa dependia muito de técnicas literárias

rudimentares que cortavam o fluxo das histórias. Muitos personagens apresentavam tramas complexas e cronologicamente amarradas a eventos acontecidos há anos atrás.

Cientes dessas adversidades, editores, roteiristas e artistas elaboraram uma das mais significativas reformulações pela qual os super-heróis já passaram. As profundas mudanças no conteúdo e na forma pelas quais as histórias dos X-men passaram logo se estenderam aos demais personagens da Marvel, em seguida aos títulos das demais editoras, e acabaram por influenciar (em diferentes escalas) toda a produção de quadrinhos comerciais no ocidente.

O novo quadrinho de super-heróis que resultou dessas medidas será o objeto de estudo desse trabalho. Para maior aprofundamento e detalhamento da análise, delimitaremos nosso foco à Marvel Comics e seus personagens - em especial, aos X-men. Veremos a história da editora e o contexto que levou o quadrinho de super-heróis até onde hoje se encontra. Através da compreensão dos aspectos conceituais e estruturais das histórias, buscaremos o entendimento dos novos paradigmas narrativos que levaram esse gênero a romper com o rótulo de diversão frívola que recebeu desde seu nascimento, até flertar com as obras autorais, livrando-se finalmente do *status* de "arte menor".

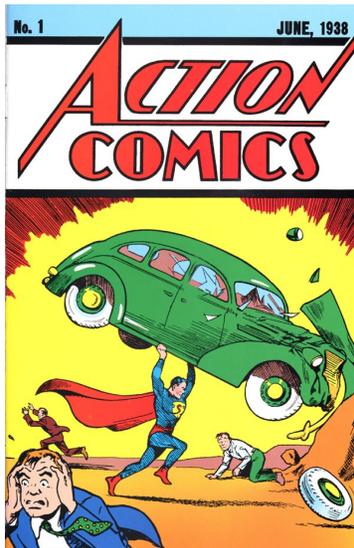
2. A CASA DAS IDÉIAS

Nesse capítulo, traçaremos a história da editora Marvel Comics, passando também pela trajetória de seus personagens que mais servem ao nosso propósito. Veremos como ao longo de seus anos a “Casa das Idéias” (como a editora se tornou conhecida) quebrou normas e clichês, projetando mudanças que reverberaram por todo o mercado de histórias em quadrinhos.

2.1 Os primeiros anos

No início da década de 30, o povo norte-americano sofria os efeitos da quebra da bolsa de valores de Nova York, em 1929. Lojas fecharam as portas, negócios foram à falência e muitas famílias perderam o conforto em decorrência do desemprego. Nesse cenário pessimista, a maneira que a população encontrou para driblar a crise foi agarrar-se à imaginação e ao escapismo. Os jovens leitores precisavam de heróis, e o baixo poder aquisitivo levou-os inicialmente aos *pulps* (revistas de aventura de baixa qualidade editorial, onde surgiram Tarzan, Buck Rogers e Doc Savage) e mais tarde aos quadrinhos de aventura, na época tendo Mandrake, Flash Gordon e o Fantasma, de Lee Falk, como seus expoentes máximos. Ao empregarem proezas sobre-humanas em benefício da

sociedade, conceitualmente esses personagens detêm o direito de serem considerados os primeiros super-heróis. Mas a legitimação do termo como gênero veio com o lançamento da revista *Action Comics*, pela editora National (posteriormente



conhecida como DC Comics) em 1938. Nas páginas de seu primeiro número (que hoje tem preço estimado em U\$ 400.000,00) estreou o Superman, que viria a ser um ícone da cultura pop e o símbolo máximo do heroísmo propriamente dito. O Homem de Aço tornou-se instantaneamente sucesso absoluto, o que fez com que outras

editoras investissem no filão. Assim, uma enxurrada de super-heres vestindo colantes coloridos chegou às bancas norte-americanas, e o número de plágios do Superman na época beirava o constrangimento - um de seus "clones" teve seus direitos cedidos a National para tornar-se um de seus mais importantes personagens: o Capitão Marvel, erroneamente conhecido como Shazam.

Seguindo uma vertente menos óbvia, o criador Bill Everett publicou na revista *Motion Pictures Funnies Weekly*, distribuída gratuitamente em cinemas, uma pequena história protagonizada por Namor, o Príncipe Submarino. Caracterizado por sua arrogância e temperamento explosivo, o personagem foi

concebido como um híbrido entre humano e "atlante", uma raça de habitantes dos mares. Revoltado com o descaso da humanidade para com a vida marinha, Namor nutria grande ódio pelos seres da superfície e era muitas vezes visto como vilão.

O conceito atraiu Martin Goodman, um executivo oriundo dos *pulps* que resolveu republicar a história, com algumas páginas extras, em uma coletânea ao lado de outros novos heróis. A revista chegou às bancas em 1939 com o nome *Marvel Comics*, que mais tarde batizaria a editora de Goodman.

É costume se referir à Marvel no período da Era de Ouro como Timely, mas isto não é exatamente correto. Goodman tinha mais de cinquenta nomes com os quais publicava suas revistas. Timely Comics, Manvis e Red Circle eram alguns deles. (CODESPOTI, 2005, p.11)

Além de Namor, as páginas de *Marvel Comics* traziam *The Angel*, *Masked Rider* e o Tocha Humana, de Carl Burgos. Esse



último não é o mesmo Tocha que integraria o Quarteto Fantástico anos depois (sobre o qual falaremos mais adiante), e sim um ser sintetizado em laboratório, que entrou em combustão ao ser exposto ao oxigênio. Detentor de voo e pirocinésia - o poder de criar chamas e manipulá-las -, o protótipo

foi instruído por seu criador a usar suas habilidades para o bem da sociedade.

Namor e Tocha Humana protagonizaram várias tramas juntos, inicialmente como rivais. O embate entre os dois subvertia a simbologia normalmente atrelada aos elementos água e fogo, já que o Tocha, em busca de sua humanidade, procurava agir com racionalidade e equilíbrio, em detrimento da insensatez e intransigência do rei atlante. O primeiro encontro entre os dois personagens é tido como um dos momentos mais marcantes das histórias em quadrinhos.

É fato que os super-heróis foram criados para serem instrumentos de motivação. E em tempos de guerra, não seria diferente. Em 1941, os Estados Unidos entram no conflito, e vários personagens patrióticos, como *Uncle Sam* e *Captain Freedom* surgem. Foi nesse contexto que o escritor Joe Simon e o desenhista Jack Kirby criaram um dos mais polêmicos



personagens Marvel: o Capitão América. Personificando os ideais americanos e trajando as cores e símbolos da bandeira de seu país, o supersoldado foi extremamente bem recebido por um grande número de leitores que tinham parentes na guerra. O Capitão era a representação da idéia que as forças armadas queriam

passar à população: a de que o objetivo do exército era defender a nação, e não provocar conflitos. O personagem levava consigo para a batalha apenas um grande escudo, teoricamente para a sua defesa. Mas apesar da postura passiva, não tardava em atirar o escudo nos inimigos, mesmo que não houvesse a menor necessidade.

Com o fim da guerra e o crescente desinteresse do público, os quadrinhos de super-heróis, que há tempos vinham repetindo fórmulas, entravam em crise criativa e financeira. Muitas revistas são canceladas ou mudam totalmente seu conteúdo. As histórias de terror e crimes foram abraçadas pelos leitores, e várias editoras investiram nesse formato. Os artistas abusavam dos contrastes pesados e do realismo ao retratar cenas de violência nas capas, que muitas vezes traziam tiros, perfurações e até amputações, sem o menor pudor. O salto nas vendas desse tipo de publicação fez com que os pais as notassem, e rapidamente instaurou-se uma paranóia e um repúdio aos quadrinhos que culminou na publicação do livro *Seduction of the Innocents*, do Dr. Frederic Wertham. Em suas páginas repletas de acusações e conclusões controversas, o autor declara de maneira bombástica que os *comics* exercem horrendos efeitos psicológicos e morais nas crianças que os lêem. As afirmações de Wertham foram um dos maiores golpes que o meio sofreu em

termos de aceitação popular, e fizeram com que muitas pessoas criassem uma imagem preconceituosa e errônea desse mídia em geral por décadas. O senado americano investigou a relação entre as hq's de terror e crime e a delinquência juvenil, e como resultado criou a CMAA (*Comic Magazine Association of América*), responsável pelo *Comic Code Authority*, em 54. Segundo as regras do código:

- .Era proibido mostrar um crime de maneira a gerar simpatia ao criminoso;
- . O "bem" deveria sempre prevalecer sobre o "mal";
- . A palavra crime não podia ser usada em destaque no interior da revista, e seu uso na capa estava proibido;
- . As palavras terror e horror também foram proibidas de serem usadas como títulos;
- . Cenas de canibalismo e vampirismo, e aparições de demônios, fantasmas, vampiros e lobisomens foram proibidas;
- . O nudismo e o erotismo estavam proibidos;
- . A representação da mulher nos quadrinhos deveria ser realista, sem exageros em nenhuma parte de sua anatomia;
- . Os romances deveriam retratar a santidade do casamento e ressaltar os valores de uma boa família;
- . Sedução, estupro e perversões sexuais foram banidos dos quadrinhos. (CODESPOTI, 2005 p.12)

As revistas de horror e crimes que tentaram sobreviver ao código foram canceladas rapidamente, as capas com mulheres sensuais foram censuradas, e várias editoras foram à falência. A E. C. Comics, uma das mais poderosas editoras de histórias de terror, e casa de artistas que estavam revolucionando a maneira de se desenhar quadrinhos, também fechou as portas. Para completar a crise, o maior distribuidor de revistas dos EUA faliu, deixando a

distribuição a cargo de empresas menores, que não poderiam atender a todos e passaram a trabalhar com os títulos mais lucrativos.

No início dos anos 50, a Marvel, conhecida como Atlas, era uma das maiores editoras em atividade e contava com mais de 75 títulos de terror, guerra, faroeste e romance. Os super-heróis estavam praticamente descartados. A rival DC ainda os publicava, apesar das baixas vendas. Após o *Comic Code* e a perda do distribuidor, a produção da editora foi reduzida a oito títulos por mês em 1958.

2.2 A era Stan Lee

Stanley Martin Lieber iniciou sua história na Marvel em 1941, como assistente, aos 16 anos. Além de Joe Simon, que ocupava o cargo de editor, e do artista Jack Kirby, a editora não tinha produção própria representativa, e comprava material artístico de terceiros, como a *Funnies Inc.*, de onde adquiriu Namor e Tocha Humana. O trabalho de Stanley inicialmente consistia em entregar recados, mas o jovem começou a interessar-se pelo processo criativo e logo fazia revisões das histórias de Simon e Kirby. Quando a dupla abandonou a editora, meses depois, o jovem já era roteirista. Resolveu guardar o nome Stanley Lieber para o lançamento dos

livros "sérios" de ficção-científica que pretendia um dia publicar, e assinava suas histórias em quadrinhos como Stan Lee. Com a saída de Joe Simon, o cargo de editor ficou desocupado e Goodman ofereceu-o a Stan, então com 17 anos, que aceitou o ofício, no qual permaneceu até se alistar no exército, onde escreveu roteiros de filmes de treinamento e desenhou *cartoons* de incentivo aos soldados. Depois da dispensa voltou à editora, e era o único funcionário de Goodman após a perda do distribuidor em 58. Sem saber o que fazer, pensou em desistir da indústria dos quadrinhos, mas aceitando uma sugestão de sua esposa, resolveu investir em uma última cartada: editar uma revista à sua maneira, de um jeito que ninguém antes havia tentado. Se isso custasse seu emprego, ele não estaria perdendo nada com o que se importasse. Então, valendo-se do providencial retorno de Jack Kirby ao gênero, atendeu ao pedido de Goodman (que queria uma equipe de super-heróis ao estilo da Liga da Justiça, da DC), e criou o Quarteto Fantástico, em 1961.

A revista abria mão de todos os clichês de super-heróis da época. Enquanto os bem-sucedidos personagens da DC portavam-se como seres quase



divinos, mantendo-se o mais distante possível de situações mundanas, o Quarteto Fantástico era literalmente, uma família.

O líder da equipe, Reed Richards, era um cientista envolvido num projeto de exploração espacial que por ser arriscado demais, foi renegado pelo governo. Obstinado, ele decide pôr sua operação em prática clandestinamente, com a ajuda de sua namorada Sue Storm, do melhor amigo Ben Grimm e de Johnny Storm, irmão de Sue. Uma vez no espaço, o receio do governo mostra-se pertinente, e a nave é bombardeada por "raios cósmicos", e lançada de volta à órbita terrestre. O acidente fez com que os quatro ganhassem poderes que os mantiveram vivos durante a queda: Reed tornou-se capaz de esticar seu corpo como um elástico, Sue ganhou invisibilidade, Ben transformou-se em um ser constituído de pedras que lhe conferiram força e resistência, e Johnny adquire o poder de incendiar seu próprio corpo e disparar rajadas de fogo, além de voar - a semelhança dos poderes de Johnny Storm com os do Tocha Humana de Carl Burgos fez Stan batizar sua criação com o mesmo nome, em uma homenagem ao personagem.

Mas o diferencial do Quarteto Fantástico não estava em poderes, uniformes ou feitos heróicos. O que levou os personagens e seus criadores ao estrelato, e deu origem à

chamada Era Marvel, foi a profunda identificação que provocaram nos leitores. As histórias de Reed e cia. não se tratavam unicamente de suas aventuras, mas também de suas vidas cotidianas no edifício Baxter, onde os heróis moravam juntos. O público acompanhou, dentre outros momentos nas páginas de *Fantastic Four*, o casamento de Reed e Sue e o nascimento de seu filho Franklin, além dos clássicos momentos cômicos gerados pelos constantes desentendimentos entre Ben e Johnny. Viu a equipe abrir mão da identidade secreta, até então atrelada ao conceito de super-herói, e a frustração de Reed, que deveria encarnar o estereótipo do cientista infalível, diante de sua incapacidade de reverter o melhor amigo à forma humana. Todos esses fatores mostraram aos leitores pela primeira vez que as revistas em quadrinhos poderiam trazer mais que aventuras rápidas e esquecíveis.

O Quarteto Fantástico teve aceitação imediata, e levou seus idealizadores ao estrelato. A parceria entre Lee e Kirby se consolidou. Mesmo que na época eles não soubessem, um dia seriam reconhecidos como a maior dupla de criação da história dos quadrinhos, e a revista que lançaram daria início à chamada Era Marvel, que trouxe para as histórias um valor literário com o qual o meio não estava acostumado. O maior representante dessa era é o Homem-Aranha, de 1962, futuro

símbolo da já então chamada Marvel Comics e criação máxima de Stan Lee.



A história do Homem-Aranha é antes de tudo, a história de um *outsider*. Trata-se de um personagem marginal, que não só fugia as regras: representava exatamente o oposto delas. Em detrimento dos heróis autoconfiantes, belos, sorridentes, vistosos e cheios de virtudes, o Aranha não tem físico de halterofilista (apesar de ser retratado dessa maneira por alguns artistas posteriormente), tem como totem um animal repugnante e esconde seu rosto atrás de uma estranha máscara que oculta suas expressões faciais. É mal visto pela imprensa local e os habitantes da cidade o temem pelo visual estranho. Mesmo em sua origem o personagem quebra os paradigmas da época.

Peter Parker é um garoto fraco e ridicularizado na escola. É um fracasso com as garotas, não tem aptidão para esporte algum e mora com os tios na periferia. Depois de ganhar seus poderes, resolve usá-los em benefício próprio, ganhando dinheiro em ringues de luta-livre, e foi para lutar sem ser reconhecido que o personagem criou seu célebre uniforme. Ao deixar o ringue após uma de suas lutas, quando

já era famoso localmente, o Aranha vê um ladrão fugindo com o roubo, mas opta por não capturá-lo, o que conseguiria facilmente. Na mesma noite, ao chegar em casa, depara-se com seu tio Ben assassinado, pelo mesmo bandido que deixou escapar horas antes. Somente após esse incidente, ele decide ser um combatente do crime, carregando o fardo da morte de seu tio, e uma frase que lhe seve de mantra: "grandes poderes trazem grandes responsabilidades". Após a morte do tio, ele torna-se responsável por sua velha tia May, e tenta dividir seu tempo da melhor maneira possível entre o sustento da casa, os estudos e o heroísmo.

Apesar de freqüentemente atribuído a Stan Lee, o mérito pela complexidade do personagem é do desenhista e co-criador Steve Ditko, uma das figuras mais misteriosas e injustiçadas dos quadrinhos. Ditko era um artista de terror, com um estilo bastante sóbrio e realista, incomum para os quadrinhos de heróis da época. Além disso também era argumentista das primeiras aventuras do Homem-Aranha, ou seja, criava o roteiro bruto das histórias, para que depois Stan acrescentasse os diálogos e recordatórios. Nas palavras do historiador dos quadrinhos Greg Theakston:

Amazing Spider-Man é um trabalho extremamente autobiográfico (...) Nessa revista, ele (Ditko) depositou mais de sua personalidade e de sua história de vida do que tudo que já havia feito (apud LAWRENCE, 2004 p.74)

Ditko e Lee agradaram os leitores de maneira tão abrupta que pouco tempo depois de sua estréia, o personagem ganhou uma legião de fãs e uma revista própria. Toda uma juventude que sentia na pele as dores e conflitos da adolescência tinha agora um ícone, um herói pertinente e palpável, com o qual podiam se identificar, e no qual poderiam se espelhar.

O Homem-Aranha consolidou a força da Marvel no mercado, e durante a década de 60, Stan Lee criou vários de seus grandes personagens, dentre eles Hulk, Thor, Homem de Ferro, Vingadores, Surfista Prateado, Demolidor e os X-men, que estrearam sem alarde algum em 1963.

2.3 X-men

Quando Lee criou os X-men, inseriu sem querer em seus personagens um tema que seria discutido à exaustão décadas depois e se mostrou crucial para o posterior sucesso da equipe: a genética. O escritor estava cansado de elaborar origens acidentais para os poderes de seus heróis, então optou pelo o que seria uma saída fácil: eles simplesmente já nasceriam com os dons, que só se manifestariam na adolescência. Esses dons eram atribuídos ao "gene X", e os humanos que o tinham em seu código genético eram chamados "mutantes". Alguns deles tinham poderes já comuns nos



quadrinhos, como vôo, superforça, resistência, etc, mas outras mutações menos ortodoxas traziam deformidades que provocavam o estranhamento nos humanos, que sem saber como lidar com a situação nutriram preconceito e ódio em relação à nova raça.

Eu gostava da idéia de eles serem perseguidos por suas diferenças. Os X-men poderiam ter sido apenas mais um bando de heróis ajudando o mundo. Mas achei que, se íamos fazer deles mutantes com poderes estranhos, então as pessoas teriam medo porque não os entenderiam. (LEE, 1996 p.35)

A história dos X-men começa com o milionário mutante Charles Xavier, que usando de seus recursos financeiros e da ajuda de doações de outros mutantes influentes funda o Escola Xavier para Jovens Superdotados, um lugar onde os adolescentes que sofressem a mutação poderiam aprender a lidar com seus dons e com a não-aceitação por parte dos humanos. Mesmo preso em uma cadeira de rodas, Xavier é um dos mutantes mais poderosos do planeta, graças a sua telepatia, que lhe permite localizar outros mutantes. É assim que se reúnem Ciclope, Anjo, Fera, Homem de Gelo e Garota Marvel, sua primeira turma de alunos e os X-men originais.

É interessante notar como Stan Lee buscava a diferenciação de seus personagens. Ao contrário do Superman, Capitão Marvel, Tocha humana e vários outros voadores, o Anjo dos X-men portava duas gigantescas asas que projetavam de seus omoplatas e justificavam seu dom. Diversos heróis tinham rajadas de energia, mas Ciclope as disparava pelos olhos, e não podia sequer abri-los sem a ajuda de um visor projetado por Xavier. Fera era ágil e forte, mas tinha pés e mãos anormalmente desenvolvidos. Talvez o mundo dos quadrinhos não estivesse pronto para esse caráter bizarro, assustador e, conseqüentemente, vanguardista dos X-men, ou talvez não houvesse espaço no mercado para mais uma super-equipe. Mas o fato é que os personagens não emplacaram, e seu título chegou a ser trimestral e posteriormente limitar-se a republicar as histórias antigas, chegando a várias ameaças de cancelamento. Os mutantes tiveram uma chance de reconhecimento em 69, com a entrada do desenhista Neal Adams no título. Valendo-se de um realismo até então inédito nos quadrinhos de super-heróis e de uma diagramação que rompia com tudo o que já havia sido testado nas páginas da Marvel, Adams deu vida e substância à moribunda equipe, a exemplo do que havia feito com Batman e Arqueiro Verde na DC. Mesmo com todo o primor técnico, a passagem dele pelos X-men não aumentou o gosto dos leitores pelo grupo, que continuou no ostracismo.

Mas o que parecia impossível aconteceu, e a conquista do público veio anos mais tarde, na edição especial *Giant Size X-men 1*, de 1975. Essa publicação veio da idéia fixa do editor chefe da Marvel entre 72 e 74, Roy Thomas - a quem Stan Lee ofereceu o cargo quando ocupou a presidência da empresa - que insistia para que o grupo passasse por uma reformulação e tivessem uma nova chance com os leitores. O escritor Len Wein assumiu a tarefa, ao lado do desenhista Dave Cockrum, e como pretexto para a reformulação da equipe, criou uma história na qual todos os X-men originais são enviados a uma ilha distante para encontrar um mutante localizado pelo professor Xavier. Na verdade, o mutante em questão era a ilha em si, que subjuga e aprisiona os heróis, com exceção de Ciclope, que consegue retornar ileso. Charles Xavier então organiza uma busca por outros portadores do "gene X" ao redor do mundo que possam resgatar seus pupilos, e é assim que encontra o alemão Noturno, o irlandês Banshee, a africana Tempestade, o russo Colossus, o japonês Solaris e o apache americano Pássaro Trovejante, além do canadense Wolverine, personagem criado por Wein para uma pequena história do Hulk um ano antes que



viria a ser o mutante mais querido pelo público. Ao lado de Ciclope, os novatos são bem-sucedidos no resgate, e se tornaram novos X-men.

A edição foi um marco nos quadrinhos e alavancou as vendas da equipe. O escritor Chris Claremont passou a dividir os roteiros com Wein, que abandonaria o título pouco depois. Claremont logo deixou claro seu estilo, desenvolvendo os dramas pessoais dos personagens à exaustão - muitas vezes de maneira exagerada. Criados em diferentes países, os novos X-men tinham de romper as barreiras culturais e políticas que os separavam uns dos outros. Vários conflitos internos se instauraram, e as personagens femininas se tornaram extremamente relevantes. Foi então que a equipe ganhou esse caráter de seriado que a caracteriza até hoje.

Após a saída de Dave Cockrum, John Byrne assumiu os desenhos, e juntamente com Claremont e o arte-finalista Terry Austin formou aquela que é tida como a melhor equipe criativa dos X-men, responsável por várias histórias memoráveis, como Dias de um Futuro Esquecido. A princípio Byrne só desenhava, mas passou a incluir idéias suas nos roteiros, e a guerra de egos entre ele e o roteirista causou sua saída do título.

Nesse ponto, os mutantes já eram um grande fenômeno de vendas, e a maneira com que Claremont escrevia fazia seus fãs acompanharem suas histórias como quem acompanha uma novela

televisiva, de maneira obsessiva e passional. O roteirista sabia como criar personagens de identificação imediata com o público, através de criações como a adolescente Kitty Pryde. E sabia também como desenvolver tramas absurdamente complexas, enraizadas em acontecimentos antigos e repletas de personagens coadjuvantes e acontecimentos paralelos, que levava os fãs ao delírio, mas espantava novos leitores. Para quem não tinha conhecimento prévio, era praticamente impossível começar a acompanhar a história. Mesmo após sua demissão do cargo, no início dos anos 90, os roteiristas que seguiram não conseguiram amarrar as pontas soltas e complicaram ainda mais a vida do leitor. Assim, durante os anos 90, os X-men tornaram-se uma salada de centenas de heróis, divididos em dezenas de sub-equipes, espalhadas em vários títulos mensais, ao ponto que no final da década, eram o símbolo perfeito da crise de criatividade que assolou o mercado de super-heróis.

No entanto, em termos artísticos, poucos personagens tiveram tantos bons representantes. Após o desligamento de Byrne, vários jovens trouxeram seu talento para os X-men, como Paul Smith, Marc Silvestri, Adam e Andy Kubert (filhos do veterano desenhista Joe Kubert) e o fenômeno Jim Lee, que deu aos personagens o visual que seria usado no desenho

animado dos anos 90, uma das causas do sucesso mundial do grupo.

2.4 Anos sombrios

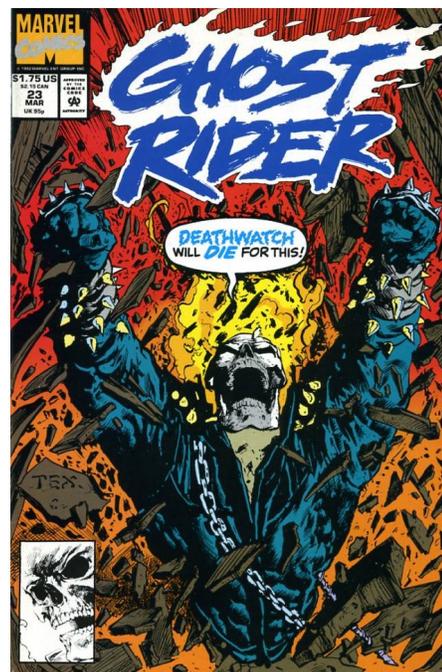
O fim da campanha norte-americana na Guerra do Vietnã colocou os Estados Unidos em um questionamento de seus antigos valores. Presenciando o conflito e os escândalos políticos que o seguiram, como o caso Watergate, aos poucos a sociedade perdeu a ingenuidade através da qual via o mundo, assim como a fé na infalibilidade do Sonho Americano e em seus representantes. Nos quadrinhos, foi a época dos anti-heróis.

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. (SAMPAIO; MATTOS, 2004 p.156)

Seguindo uma tendência que se espalhou por todo o mercado do entretenimento, a censura sobre os quadrinhos perdeu forças. O famigerado *Comic Code* tornou-se mais brando, e revistas voltadas para o terror e violência voltaram a proliferar. O universo dos super-heróis abriu suas portas para a influência dessas publicações, e novos personagens surgiram.

A Marvel deu início a sua era de anti-heróis em meados dos anos 70, mas os personagens tiveram sua grande fase no final da década seguinte. Levando o conceito ao pé da letra, a editora deu início às histórias do Motoqueiro Fantasma e Justiceiro, além de criar um título solo para o popular mutante Wolverine, onde o personagem podia agir em uma linha menos ética que a dos X-Men.

Criado pelo então editor-chefe e roteirista Roy Thomas ao lado do desenhista Mike Ploog, o Motoqueiro Fantasma era o alter ego de Johnny Blaze, um dublê especializado em perícias com motocicletas. Seu pai adotivo encontrava-se em estado terminal em decorrência de um câncer, e na tentativa de reverter o quadro o jovem fez um pacto com o demônio Mefisto, que o engana e o aprisiona em uma simbiose com uma entidade demoníaca. Então, a cada noite, Blaze se transformava em Motoqueiro Fantasma, e se empenhava na punição de todo o mal existente, sempre acompanhado de sua moto.



Trajando couro preto e ostentando um crânio em chamas no lugar da cabeça, o personagem é o perfeito símbolo da

subversão dos valores de heroísmo até então vigentes, e com suas tramas cada vez mais sombrias, representou uma antevisão do que o mundo dos super-heróis se tornaria anos depois. Apesar disso, após viverem seu auge nos anos 80 e início dos 90, as histórias do Motoqueiro foram aos poucos perdendo o tom sombrio e impactante. Sua revista foi cancelada e o personagem permaneceu esquecido por vários anos.

Já as histórias do Justiceiro eram tão vanguardistas que chegaram aos dias atuais sem grandes alterações. Inserido em um universo extremamente realista, os vilões que o vigilante combatia eram traficantes, estupradores e chefes do crime. Criado em 1973 por Gerry Conway com Ross Andru nos desenhos, o personagem surgiu como coadjuvante na



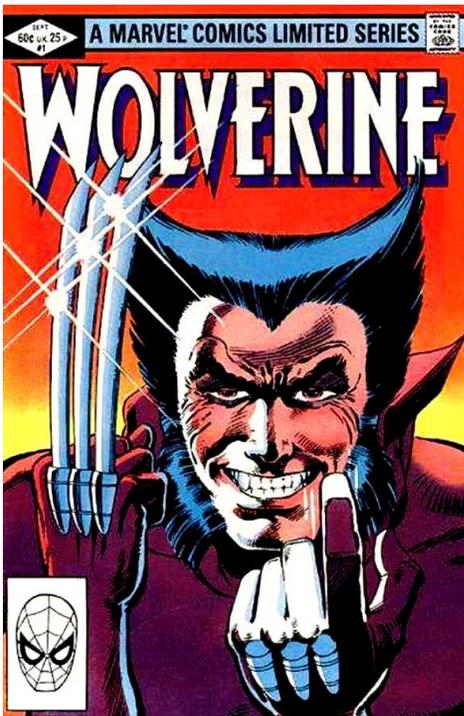
revista do Homem-aranha sem grande retorno, mas ganhou seu título próprio anos depois e tornou-se fenômeno de vendas na década de 80.

O Justiceiro um dia foi Frank Castle, um soldado nato, condecorado por sua atuação exemplar na Guerra do Vietnã. Era também um honesto e religioso pai de família, que viu sua mulher e filhos serem mortos à sangue frio durante um piquenique, por terem testemunhado um assassinato. A intenção

dos criminosos era matar toda a família, mas Castle sobreviveu ao massacre, e tentou fazer com que os responsáveis passassem pela atrocidade por meios legais. Mas a justiça falhou. Os bandidos pertenciam a uma poderosa família de mafiosos, que através de subornos e cumplicidades no alto escalão permaneceram em liberdade. Atordoadado, Castle se uniu a um repórter decadente que contava com a sua história para reerguer sua carreira, mas o jornalista foi executado a mando dos criminosos. Por mais que tentasse, os mecanismos da lei se mostravam ineficazes, e a frustração tornou-se obsessão. Usando um uniforme negro com uma grande caveira branca estampada no peito, além de todas as armas de fogo que pudesse conseguir, Castle declarou guerra ao submundo. Agindo sozinho e sem máscara, abandonou sua identidade e tornou-se o Justiceiro. Mesmo após ter sua família vingada, decidiu estender sua ira a todo e qualquer marginal que estivesse ao seu alcance, tamanha sua instabilidade mental e emocional.

O personagem passou por várias fases, e também não escapou da crise criativa do final dos anos 90, chegando ao ponto de se suicidar e ressuscitar como um agente celestial, que purificava o mundo com suas armas místicas na esperança da redenção de seus pecados e de reencontrar sua família no além.

Já o mutante Wolverine, em suas aventuras solo, era um anti-herói mais comedido. Com a máxima "eu sou o melhor no que faço, mas o que faço não é bonito", Logan, como era conhecido, quebrava bares, espancava criminosos e usava suas garras sem muito pudor, mas agia sobre um código de honra bem definido, e mostrava-se solidário e sentimental quando necessário. Suas histórias giravam em torno do tormento que sofria por não conhecer seu passado. O que Wolverine sabia é



que foi usado em um experimento militar, o Arma X, que apagou suas memórias e o transformou em uma máquina de matar, além de revestir seu esqueleto com *adamantium*, o metal mais resistente do universo Marvel. As famosas garras que o mutante já possuía desde criança, apesar de não se lembrar disso, tornaram-se ainda mais letais, virtualmente capazes de cortar qualquer material. Quando fugiu do complexo em que estava aprisionado, era um ser irracional, quase um animal que agia apenas por instinto. Gradualmente, a fera recuperou a humanidade e voltou a ser Logan. Seus anos nos X-Men o tornaram cada vez mais ponderado e sereno, mas a luta contra a bestialidade latente é

constante em seu ser. Assim, suas histórias às vezes abriam mão da violência e seguiam uma linha mais reflexiva, e contribuíram bastante na formação do complexo personagem que tornou os X-Men um sucesso nos quadrinhos e posteriormente, nos cinemas.

2.5 Crise

De tempos em tempos, as editoras de quadrinhos passam por crises criativas, e precisam fazer reformulações em sua linha de personagens. Durante grande parte dos anos 80, a Marvel teve como editor-chefe o controverso Jim Shooter, que ao ver a editora em um período infrutífero, questionou a qualidade de suas histórias como um todo. É atribuída a um memorando interno de Shooter a seguinte passagem:

Comecem a fazer bons Gibis. Sei que essa Diretriz reflete um rompimento substancial com apolítica anterior da empresa, mas por favor, procurem obedecê-la. (apud COTTON, 2004 p.11)

As palavras do editor foram usadas para abrandar a estagnação que dominava a editora após os anos 70. Os escritores mandavam os roteiros diretamente para o desenhista sem passar pelas mãos de um editor, que só via as páginas quando elas já estavam arte-finalizadas (cobertas de

nanquim), coloridas e letreiradas. Os roteiristas, que muitas vezes não conheciam a complicada cronologia dos personagens da editora, levavam as tramas para rumos insólitos que irritavam os leitores. Atuando com mão forte e provocando várias demissões, Shooter reverteu o quadro e fez com que aumentassem a qualidade do trabalho e, conseqüentemente, as vendas.

Na década de 90, uma nova crise se instaurou, não só na Marvel, mas em todo o gênero de quadrinhos de super-heróis, e foi a pior de todos os tempos. Costuma-se culpar a evolução da indústria do entretenimento e a proliferação de novas tecnologias, afinal, foi a época da popularização da Internet e de todas as ferramentas dela originadas, mas grande parte do problema estava profundamente enraizada na história dos personagens.

A cada nova edição, aparecem novos coadjuvantes, novas tramas, acontecem mudanças na vida do protagonista, tudo isso regulado pelo mercado. Esses acontecimentos ficam registrados na cronologia geral do personagem, e mesmo que alguns pareçam irrelevantes, eles passam a fazer parte do plano de fundo, podendo ser retomados a qualquer momento. Cada novo vilão ou coadjuvante passa a integrar e contribui com a expansão do universo da série. E o pior: como a história não tem fim, cada novo escritor que assume os roteiros a leva para onde

bem entender. Não é de se espantar que depois de um tempo, as coisas fiquem confusas.

Por exemplo, em 1999 o Homem-Aranha tinha 37 anos de publicação, com uma média de duas histórias por mês (é comum um personagem de sucesso ter mais de um título mensal). Seus inimigos já haviam morrido e ressuscitado incontáveis vezes. Sua gigantesca galeria de coadjuvantes já tinha sofrido todo tipo de sortilégios, e várias pessoas comuns ligadas ao seu alter-ego, Peter Parker, já haviam ganho poderes e se aventurado em colantes coloridos. A trajetória do herói estava tão equivocada e perdida que isso se traduziu nas suas histórias. Em uma edição publicada no início de 2000, o personagem havia perdido todos os seus bens, inclusive o apartamento que dividia com a esposa, e dormiu na rua, como indigente. Quando acordou no dia seguinte, a mochila que continha seu uniforme e os lança-teias, a única coisa que levava consigo além da roupa do corpo, havia sido roubada. Não há metáfora melhor para a crise que estava sobre os heróis naquele momento.

A situação dos X-Men não era melhor, com a volta de seu escritor clássico Chris Claremont, produzindo histórias que procuravam retomar sua fase antiga, mas soavam anacrônicas e piegas. Se a situação na Marvel era ruim, na concorrente DC

era ainda pior, já que seus personagens eram décadas mais antigos.

Todo o mercado tentava lidar com a não-renovação de seu público alvo, que estava cada vez mais velho e exigente. Não havia nada de atrativo em suas publicações para o público novo, que não se interessava pelos heróis de seus pais ou irmãos mais velhos.

Um fato que piorou a situação das duas velhas editoras foi a saída de vários de seus desenhistas de grande expressão, que as abandonaram para fundarem uma editora independente, a Image Comics, anos antes. Apesar dos execráveis roteiros, a editora trouxe consigo aprimoramentos artísticos e técnicos (principalmente nas técnicas de colorização) que aliados ao peso dos nomes de seus fundadores, tornaram-na inicialmente um sucesso.

Para se ter uma idéia do quão precária era a situação da Marvel, quando o filme dos X-Men chegou às telas, em 2000, e mostrou-se um grande sucesso, incrivelmente a venda dos quadrinhos dos personagens sequer aumentaram. Esse fator foi o estopim da demissão do editor-chefe Bob Harras.

Nesse cenário aparentemente irreversível, o talentoso desenhista Joe Quesada é nomeado o novo editor da Marvel em 2001, sob a promessa de revolucionar a linha de publicações.

As medidas que Quesada tomou para revitalizar a editora serão nosso assunto no capítulo 4.

3. ELEMENTOS MODIFICADORES EXTERNOS

As transformações sofridas pelos personagens da Marvel Comics no século XXI - que estudaremos no capítulo seguinte - são fruto de uma gama de influências, vindas principalmente do cinema e dos próprios quadrinhos. Nesse capítulo veremos alguns dos autores e obras de maior relevância na concepção do atual formato de revistas de super-heróis.

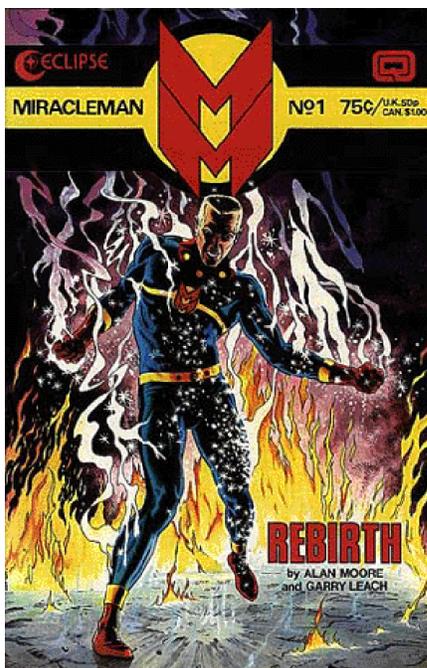
3.1 Nos quadrinhos

Ao longo de sua existência, indubitavelmente os quadrinhos de super-heróis abandonaram a aura de ingenuidade sob a qual foram criados e partiram rumo ao amadurecimento. Com o passar dos anos, as tramas se tornaram cada vez mais complexas e menos acessíveis. A temática do universo dos heróis gradualmente adquiriu um caráter irônico e sombrio que acabou por caracterizá-la, colocando o gênero muitas vezes entre classificações etárias mais rígidas. Esse caráter adulto que hoje grande parte dos títulos detêm começou a ser trabalhado nos anos 70, mas consolidou-se apenas na década seguinte, pelas mãos de alguns novos criadores cujas obras passaram a servir de parâmetro para qualquer publicação que

viesse a seguir, elevando as histórias do gênero a um novo patamar.

3.1.1 Alan Moore

O inglês Alan Moore começou sua carreira nos quadrinhos com o personagem Marvelman (mais tarde conhecido como Miracleman), um dos raríssimos heróis britânicos, que inicialmente nada mais era que uma cópia do Capitão Marvel da DC Comics. Quando o escritor assumiu os roteiros em 1982, recebeu autorização para fazer o que bem entendesse com a publicação, que estava cancelada há décadas. Leitor de



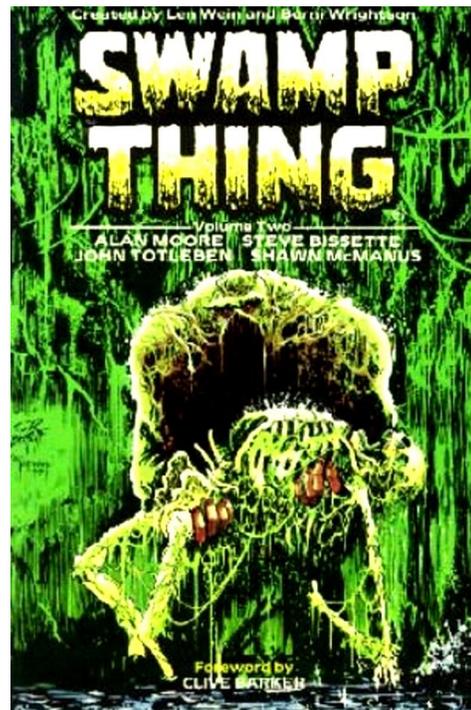
Marvelman desde criança, Moore abriu mão de todos os clichês que permeavam o título e metaforizou os anos de cancelamento da revista na vida do próprio personagem. O novo *Marvelman* era um homem normal, decadente e envelhecido, que não se recordava do fato de que já tinha sido um herói. Ele havia esquecido a palavra mágica que lhe conferia superpoderes, e

tinha pesadelos em que se via como um atormentado combatente do crime. Essa estranha premissa deu origem a dois anos de

histórias nas quais o roteirista apresentou uma profunda desconstrução do mito do super-herói, subvertendo valores e conceitos há muito estabelecidos e criando uma base para todos os títulos que seguiram a linha “super-herói inserido no mundo real”, que se tornaria muito recorrente anos depois.

Atraída pelos roteiros de Moore, a DC Comics o convidou para a reformulação de seu título de mistério e horror *The Swamp-Thing*, onde eram publicadas as aventuras do Monstro do Pântano. A exemplo do que fez em *Marvelman*, o escritor abandonou todos os conceitos originais e recriou o personagem sob uma nova e surpreendente ótica. Nas histórias que o precederam, o Monstro do Pântano

era Alec Holland, um cientista que se transformou em um horrendo híbrido entre humano e vegetal após uma explosão em seu laboratório que o arremessou num pântano. Quando Moore iniciou seu trabalho na série, em 1984, fez com que a criatura que protagonizava as histórias descobrisse que ela nunca havia



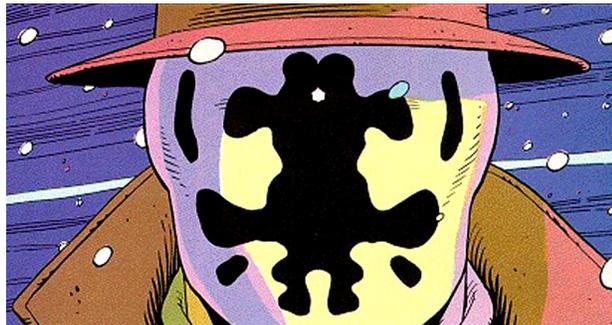
sido Holland, e sim um ser elemental que tinha se originado no pântano a partir de suas memórias, quando o cientista

morreu. Logo, todas as questões que antes atormentavam o monstro, como a vida que tinha deixado pra trás, o relacionamento com aquela que pensava ser sua ex-mulher e o confinamento no pântano, foram reiteradas de uma maneira ainda mais cruel, que absorveu o personagem em questões existenciais e filosóficas. A aclamada fase de Moore no título abrangeu questões ambientais, proliferação nuclear e ocultismo, e foi tida como uma dos *comics* mais estimulantes de sua época, com histórias que iam do bizarro e aterrorizante ao divertido e romântico. Ainda em *The Swamp Thing*, o roteirista criou o detetive do sobrenatural John Constantine, que ganhou revista própria posteriormente e protagonizou um recente sucesso de bilheteria nos cinemas. A revista também abriu caminho para o selo *Vertigo*, que a DC Comics criou em seguida para a publicação de histórias voltadas para o público adulto, do qual falaremos ainda nesse capítulo.

As realizações do roteirista levaram a DC a apostar em seu talento e lhe conceder o direito de realizar trabalhos autorais dentro da editora. Sem entraves em seu processo criativo, Moore criou a maxi-série *Watchmen*, ao lado do desenhista Dave Gibbons, em 1986. A concepção da história se apóia nas questões decorrentes da seguinte pergunta: "o que aconteceria se os super-heróis realmente existissem?", sendo

assim uma evolução das idéias que o escritor empregou em *Marvelman*. A trama começa com o assassinato de um veterano combatente do crime conhecido como Comediante, em um momento em que os heróis estavam proibidos de atuar pelo governo americano. Apenas um vigilante decide levar o caso adiante, o violento e paranóico Rorschach - o nome vem do teste psicológico em que o paciente identifica formas em manchas aleatórias bilateralmente simétricas. Obstinado, ele tenta trazer seus decadentes ex-colegas de volta à ativa, para ir ao encalço do assassino, que segundo suas teorias, seria alguém de dentro da comunidade heróica. A partir desse *plot*,

uma série de sub-tramas se desenvolve, e a cada página Moore apresenta sua definitiva desconstrução do gênero, mostrando o quanto



os combalidos super-heróis soariam ridículos no mundo real. Seus justiceiros não têm habilidades sobre-humanas, à exceção do Dr. Manhattan, um homem comum que se torna uma entidade com poderes praticamente divinos. Originário dos Estados Unidos, o personagem inicialmente torna-se uma importante arma militar e política, responsável pela vitória norte-americana no Vietnã e pelo fim da Guerra Fria, mas aos poucos

se desprende da humanidade, desinteressado nas questões superficiais que a aflige.

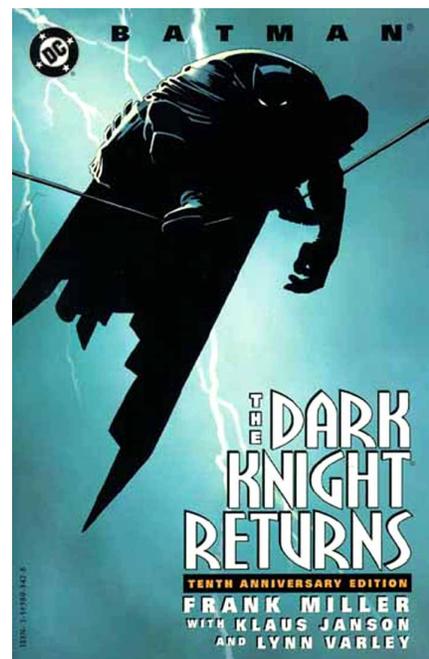
Além da trama bem-construída e repleta de nuances, *Watchmen* representa um marco na história das narrativas gráficas, onde as propriedades dos quadrinhos como meio de comunicação foram compreendidas como nunca antes. Em muitos momentos da história, as respostas para situações cruciais estão em pequenos detalhes da arte, como objetos cenográficos, ou expressões faciais de determinados personagens. Entre os doze capítulos, reportagens e trechos de obras literárias, todos fictícios, são jogados nas páginas sem qualquer explicação, muitas vezes não apresentando respostas, apenas enriquecendo o complexo universo da série. A composição das páginas - totalmente criada por Moore, que fazia detalhados esboços de todos os personagens e enquadramentos e só depois os encaminhava a Gibbons - tinha sempre uma razão de ser, dando uma fluência extremamente peculiar à série sem recorrer a clichês cinematográficos e contribuindo para a consolidação de uma nova narrativa totalmente original e própria dos quadrinhos.

Após o lançamento de *Watchmen*, toda a produção de revistas de super-heróis foi repensada, pois à luz da série, os personagens pareciam patéticos e ultrapassados. Como

definiu o próprio Alan Moore, em *Watchmen* ele assassinou os super-heróis.

3.1.2 Frank Miller

Descoberto na revista do Demolidor como roteirista e desenhista, Frank Miller salvou o personagem do cancelamento e tornou-se um desbravador de técnicas artísticas. Com um estilo de desenho minimalista e manipulando luzes e sombras como poucos, fazia páginas impactantes e cheias de movimento que impressionaram a todos na indústria. Sua arte de contrastes lhe rendeu um convite da DC Comics para escrever e ilustrar uma mini-série protagonizada pelo Batman, um dos personagens mais disputados pelos criadores, e o resultado foi *The Dark Knight Returns* (no Brasil, *O Cavaleiro das Trevas*), também de 1986, onde Miller optou por contar aquela que seria a aventura definitiva do Homem-morcego. A história se passa em uma Gotham City (cidade fictícia onde o herói atua) futurista e dominada pela violência após anos sem a presença de seu famoso vigilante, aposentado após a morte de Jason Todd - o segundo



garoto a assumir a identidade de Robin. Porém, enquanto a degradação toma conta das ruas, o velho milionário Bruce Wayne (alter-ego do Batman) assiste a tudo da central tecnológica da Batcaverna, e por fim decide retomar o uniforme e limpar as ruas. O Batman de Miller está longe dos ideais de heroísmo. Mais violento que nunca, sua guerra particular é a batalha de um indivíduo contra o sistema corrupto que o oprime. É um anarquista que usa de todos os meios possíveis para validar seu objetivo. A série é rica em cenas que entraram para a história dos super-heróis, como a morte do famoso vilão Coringa e a épica batalha entre Batman e Superman, na qual a obstinação do primeiro é páreo para os enormes poderes do segundo. A arte de Miller estava em seu auge, e juntamente com as cores de sua esposa Lynn Varley e a arte-final de Klaus Janson deu origem a uma verdadeira obra-prima dos quadrinhos, que mereceu a capa da revista *Time* da época e juntamente com *Watchmen* mostrou que os comics poderiam ser literatura adulta da mais alta qualidade.

Pouco depois de *Cavaleiro das Trevas*, Miller ainda escreveu (dessa vez acompanhado pelo desenhista David Mazzucchelli) a série *Batman - Ano Um*, que recontava a origem do herói de uma maneira mais realista, sob o ponto de vista do Comissário Gordon, seu poderoso aliado na polícia de Gotham. Anos depois, após várias mini-séries e edições

especiais de sucesso, além de algumas colaborações para o cinema, criou a série *Sin City*, na qual legitimou seu traço em páginas que exploravam todo o potencial do contraste em preto e branco. Em histórias curtas que muitas vezes não tinham qualquer ligação entre si, Miller promoveu uma



incorporação da linguagem cinematográfica levada às últimas conseqüências. Esse estudo narrativo, além de influenciar toda uma geração de novos criadores

e colocar o desenhista e roteirista entre os maiores nomes do quadrinho mundial, culminou na adaptação cinematográfica *Sin City*, dirigida por Robert Rodriguez em 2005, que estreitou os limites estéticos entre o cinema e as hq's ao ponto máximo.

3.1.3 DC Comics e Vertigo

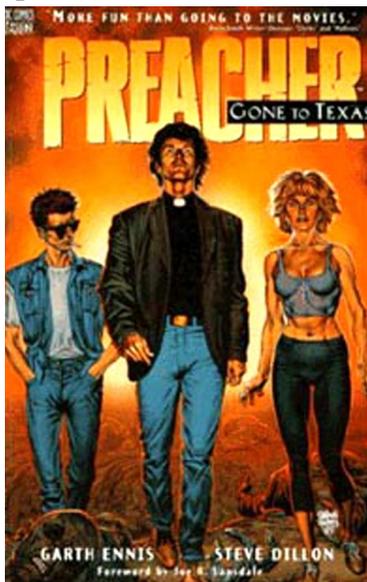
Oferecendo liberdade criativa total aos artistas contratados para o selo adulto *Vertigo*, a DC Comics obteve obras de qualidade ímpar, que marcaram toda uma geração. Geralmente ilustradas por desenhistas de traço cru e pouco virtuoso, suas publicações canalizavam a atenção do leitor para os roteiros perturbadores e bizarros.

Foi na linha *Vertigo* que o britânico Neil Gaiman, que havia escrito *Marvelman* após a saída de Alan Moore, iniciou sua série *Sandman*, famosa pela notória combinação entre lirismo e brutalidade. O personagem-título era uma entidade mítica que governava o Reino dos Sonhos, por onde todos os seres passam quando dormem. Acompanhado de seus "irmãos", Desespero, Delírio, Destruição, Desejo, Destino e Morte, Sandman (também conhecido como Sonho) participava de tramas insólitas e oníricas, que se tornavam subitamente aterrorizantes.

Um dos destaques da série é a personagem Morte, que subverte a morbidez que o nome evoca, na figura de uma bela jovem gótica, divertida, irônica e pálida. Gaiman também foi responsável por *Livros da Magia*, cuja história de um garoto destinado



a ser o bruxo mais poderoso do mundo gerou recentes polêmicas quando detratores da série literária *Harry Potter* acusaram



sua autora de plágio.

Outro título *Vertigo* que merece destaque é *Preacher*, escrito por Garth Ennis e desenhado por Steve Dillon, no qual o pastor Jesse Custer é possuído por

uma entidade divina e passa a ter o "dom da Palavra", que faz com que as pessoas obedeçam a suas ordens de maneira incontestável. Ao lado de sua namorada Tulipa e do vampiro irlandês Cassidy, Jesse parte em uma jornada em busca de Deus, durante a qual se depara com situações insólitas e figuras pitorescas. Com muito humor negro e escatologia, a série tornou-se um ícone do "politicamente incorreto", levando sua dupla criativa rapidamente ao reconhecimento.

Além das criações autorais, vários heróis da editora passaram pela linha *Vertigo*, onde passaram a ter aventuras que não podiam ser contadas em suas revistas originais. Foi o caso do Homem-Animal, cujo potencial para tramas adultas foi



evocado pelo roteirista escocês Grant Morrison, que escreveu as histórias do personagem ainda em seu título mensal. Em suas edições, Morrison logo marcou suas características, com tramas densas e psicológicas que eram atenuadas por momentos leves e descontraídos, nos quais abordou a vida pessoal do herói das maneiras menos ortodoxas, com interessantes resultados. O constrangimento e o desconcerto do personagem, um assumido herói de segundo escalão, ao se encontrar com o célebre Superman e descobrir que este sabia seu nome resulta em uma das mais memoráveis cenas cômicas dos quadrinhos. A criatividade de Morrison impressionou a todos em histórias como *O Evangelho do Coiote*, na qual o desventurado Coiote dos desenhos animados - desenhado com um traço realista que o deixa assustador - foge de seu mundo clamando por ajuda para livrar os personagens das animações do sofrimento eterno ao qual foram condenados: sofrerem os piores traumas físicos consecutivamente, sem o direito de morrer. A premissa

aparentemente simples e inofensiva aos poucos se transfigura em uma trama amarga e cruel, onde o coiote morre aos pés do herói sem conseguir dizer a que veio, pela impossibilidade de comunicação entre os mundos dos dois personagens. Falaremos mais de Grant Morrison no próximo capítulo.

No final dos anos 80, a influência que as obras supracitadas instaurou no mercado de quadrinhos provocou uma popularização de histórias adultas de super-heróis. No entanto, esse estilo acabou tornando-se um nicho dentro de um nicho, e permaneceu relegado em edições especiais ou na linha *Vertigo*, que se manteve como um oásis de qualidade em meio ao instável mercado norte-americano, enquanto as edições mensais continuavam rumando para o caos.

3.2 No cinema

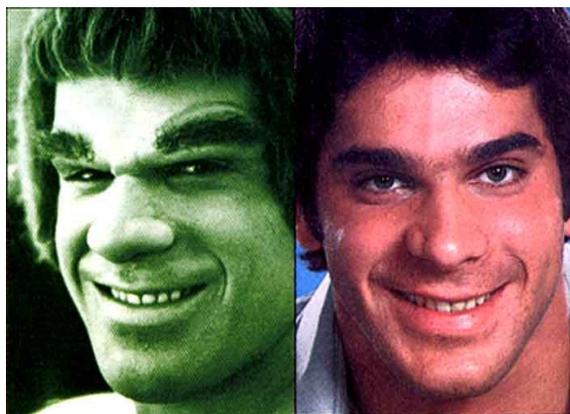
Não é exagero afirmar que as investidas da Marvel Comics no cinema até o ano de 2000 foram desastrosas. Com orçamento baixíssimo, elenco desconhecido e personagens totalmente descaracterizados na maioria das vezes, os antigos filmes inspirados nas revistas da editora muitas vezes eram pilotos de séries televisivas distribuídos em vídeo.

Foi o caso do filme do Homem-Aranha dos anos 70, no qual as restrições orçamentárias impossibilitavam a existência de

vilões, e o herói limitava-se a enfrentar ninjas dentro de apartamentos. O Capitão-América teve um longa-metragem nos anos 90, onde aparecia usando um capacete de motocicleta como parte do uniforme. Além disso, o personagem se chamava Steve Rogers, como nos quadrinhos, mas no filme era inexplicavelmente filho do Capitão América original. O Quarteto Fantástico também teve um filme produzido na década de 90, e o resultado foi tão ruim que a editora optou por não lançá-lo, mas a fita foi roubada e divulgada, sendo atualmente um raro objeto de colecionador.

Já com a série do Hulk e os filmes nela baseados a situação foi um pouco diferente, e a produção enfocou o lado "fugitivo" do personagem, que era um nômade procurado pelas autoridades. A qualidade estável da série trouxe uma grande

quantidade de fãs para o Hulk e para o halterofilista Lou Ferrigno, que fazia o papel do gigante transformado. No longa *O Julgamento do Incrível Hulk*, várias

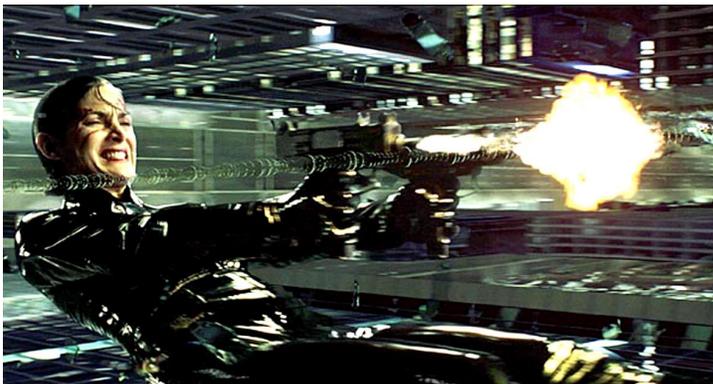


referências aos quadrinhos conquistaram os fãs, como a aparição de Matt Murdock, o Demolidor, como advogado do personagem. Mas mesmo assim, faltava muito para que o público

que não lia hq's conhecesse a essência dos personagens que encantavam os leitores.

A dificuldade parecia residir no próprio conceito dos super-heróis, já que os super-poderes pediam altos custos de produção e os uniformes coloridos eram extremamente difíceis de serem reproduzidos sem parecerem ridículos. Além disso, o universo dos personagens era grande e complexo demais para ser apresentado em duas horas a um público sem qualquer conhecimento prévio. Enquanto não se pensasse uma fórmula que resolvesse todos esses problemas, os super-heróis ficariam longe dos cinemas.

3.2.1 Matrix



Em 1999, estreou com um marketing avassalador a mega-produção hollywoodiana *Matrix*, dirigida pelos irmãos Larry e Andy

Wachowski. O filme conta a história do *hacker* Neo, que descobre que o que ele pensa ser a realidade é uma mera ilusão projetada em sua mente por máquinas avançadas que dominaram o mundo e escravizaram a raça humana, usando-a como fonte de energia. As pessoas permanecem desacordadas em

casulos que as mantém vivas e em plena função vital graças ao programa Matrix, que é a falsa realidade na qual as pessoas acreditam estarem vivendo. Enquanto isso, no mundo real, a cidade de Zion é o único foco remanescente de humanos livres, e é para onde Neo é levado após ser libertado de seu casulo. Segundo uma profecia, ele será aquele que libertará os humanos da situação hedionda em que se encontram.

Matrix é um pastiche dos mais variados meios e assuntos. Suas influências vão da filosofia de Jean Baudrillard à Bíblia Sagrada, passando pela ficção científica cinematográfica e pela arte *cyberpunk* de H.R Giger até chegar aos mangás (quadrinhos japoneses) e quadrinhos de super-heróis, dos quais os diretores são fãs confessos. Pela combinação desses e de muitos outros elementos, nasceram tanto o complexo roteiro quanto o bombástico visual do filme, que redefiniu a maneira de se fazer cinema de ação. Um dos maiores êxitos técnicos do filme foi a criação do efeito *bullet-time* (tempo de bala), no qual a cena se congela ou acontece em câmera lenta, mas a câmera continua se movendo em tempo normal, dando a impressão de que o tempo está estagnado ou correndo mais devagar. Usado exhaustivamente durante a película, o efeito foi parodiado incontáveis vezes, até ser absorvido pela linguagem cinematográfica. Já o peculiar visual dos personagens quando aderidos à Matrix, composto de

óculos escuros de design moderno e roupas de couro preto e vinil, com grandes armamentos à tiracolo, deu o tom do herói do século XXI, e o filme se tornou um fenômeno da cultura pop como há muito não se via. Nas duas continuações que a franquia rendeu, assim como nas animações e jogos de videogame que compuseram o "universo expandido" do filme, a proximidade com mangás e quadrinhos só se intensificou. E então, a indústria dos *comics* percebeu que Matrix era um filme que trazia os super-heróis da maneira que eles deveriam ser, em tempos pós modernos.

3.2.2 X-men, o filme



Logo após o sucesso de *Matrix* o filme dos X-men entrou em produção, conduzido pelo jovem diretor Bryan Singer, que para

a apreensão dos fãs, nunca teve qualquer familiaridade com a equipe mutante nem com qualquer outro quadrinho de super-heróis. Singer, realizador de suspenses psicológicos com toques de filmes policiais, optou por uma abordagem mais sóbria dos heróis, inserindo-os no mundo real. Talvez sem perceber, o diretor promoveu através de seu filme as mesmas mudanças radicais que os escritores de quadrinhos adultos empregaram nos personagens em meados dos anos 80. Absorvendo nitidamente as influências estéticas de *Matrix*, Singer vestiu os heróis em discretos trajes de couro preto, bem distantes das vestimentas que a equipe usava nas revistas. As cores berrantes foram praticamente eliminadas do universo da equipe mutante, limitando-se a aparecer em raros momentos nos quais algum grande poder, como a rajada ótica de Ciclope, era liberado. Assim, os tons de cinza em texturas metálicas juntamente com os trajes negros dos personagens definiram o visual do filme.

A centena de mutantes existente nos quadrinhos também foi posta de lado, e os X-Men do filme são apenas cinco: Ciclope, Jean Grey, Tempestade, Wolverine e Professor X. Usando personagens facilmente reconhecíveis e em pequeno número, Singer garantiu que o público não se sentisse perdido durante a história, ao passo em que pôde aprofundar-se na trama sem se demorar em apresentações.

Quando *X-Men* estreou nos cinemas, era quase uma história de ficção-científica, calcada no ponto que diverge os X-men da grande maioria dos super-heróis: o preconceito. O grande sucesso do filme tirou a Marvel da falência iminente, e apresentou o potencial de seus personagens para um grande público que não os conhecia. Seu visual moderno inspirado em *Matrix* e sua simplificação do, até então, caótico universo mutante seriam pouco depois incorporados nos X-men dos quadrinhos, e apontariam um novo rumo para as histórias do gênero, como veremos no capítulo a seguir.

4. A MARVEL PÓS-2000

Nesse capítulo detalharemos as recentes transformações conceituais ocorridas nas publicações Marvel e apresentaremos suas repercussões na indústria dos *comics*. Faremos também um estudo das novas linhas editoriais, assim como um aprofundamento na nova estética narrativa do quadrinho de super-heróis contemporâneo.

4.1 Os X-Men de Grant Morrison

Em meio à crise do final dos 90, uma série de publicações da Marvel chamou a atenção da diretoria pelas boas vendas e receptividade do público. Tratava-se da linha

Marvel Knights, que propunha uma abordagem mais séria e realista de determinados personagens da editora, como Demolidor e Justiceiro. No comando do selo *Knights* estavam o arte-finalista Jimmy Palmiotti e o desenhista Joe Quesada, que além de editarem as revistas, ilustraram o aclamado arco escrito pelo cineasta Kevin Smith na revista do Demolidor. A qualidade do trabalho da dupla fez com que o presidente da editora, Bill Jemas, em uma decisão que surpreendeu a todos na indústria dos quadrinhos, oferecesse a Quesada o posto de editor-chefe da Marvel, em setembro de 2000.

O último detentor do cargo, Bob Harras, perdeu o posto por empregar várias políticas equivocadas que contribuíram com a crise da editora, mas o estopim de sua demissão foi o grande descaso do público com as publicações dos X-Men, mesmo após o enorme sucesso do filme.

Os mutantes dos quadrinhos estavam descaracterizados e perdidos em meio às tramas delirantes do escritor Chris Claremont, que agradavam somente aos fãs fervorosos de sua fase antiga na equipe. Sem contar a dezena de títulos que levavam o "X" na capa, a maioria de qualidade sofrível. Era uma situação absurda que personagens com tanto potencial pudessem ser explorados de maneira tão errônea.

Quesada percebeu que a chave de seu sucesso como editor estava no estabelecimento de um novo tipo de diálogo com o

público. O universo Marvel estava perdido demais para ser recolocado nos trilhos. Seus personagens não precisavam mais de mudanças localizadas, e sim de uma recriação. E os X-Men, aprovados pelo público geral nos cinemas, pareciam perfeitos para encabeçá-la. Para comandar a revolução dos mutantes, foi trazido o polêmico escritor escocês Grant Morrison, que vinha de uma boa fase na Liga da Justiça, da DC. Conhecido por suas tramas psicológicas e densas, repletas de insinuações sexuais, o roteirista recebeu carta branca para lidar com a equipe, e suas pretensões em relação ao título o levaram a escrever um manifesto - um ato inédito na história dos quadrinhos.

O "Manifesto Morrison" foi publicado em outubro de 2000, pouco após sua contratação. Podemos destacar algumas partes de seu conteúdo:

Há uns dez anos, a tendência da Marvel tem sido fortemente conservadora: quadrinhos como os X-Men passaram de um pop desreprimido e exuberante para um retrô cauteloso e evasivo. O que era dinâmico tornou-se estático - personagens mortos sempre voltam e, no fim, nada do que acontece fica valendo. O palco nunca é liberado para que novas criações se desenvolvam. As histórias voltaram para dentro e tornaram-se sépticas, como unhas do pé. Os únicos a lê-las são fãs inveterados que não fazem número. Os X-Men, ainda que fossem o best-seller da Marvel, tornaram-se sinônimo de cultura nerd explícita, até o dia em que o filme nos aplicou outro eletrochoque. (...)

Temos que parar de falar ao cada vez menor público de fãs, e voltar a cativar a atenção do público geral. Os fãs antigos lêem não imposta o que seja. Não são eles que precisamos atrair; temos que deixar o título interessante ao público do mundo real. Temos que fazer X-Men e Marvel voltarem a ser

assunto em jornais, TV e revistas que estão em voga. Temos que recapturar o público universitário e moderno, porque esse público está maior que nunca. Graças a filmes e videogames, e graças a sucessos como Buffy e Matrix, todo o mainstream está pronto e motivado para consumir histórias de super-heróis.

Para desenvolver a imagem de frescor aos X-Men, precisamos olhar com atenção e de maneira crítica àquilo que não está dando certo no universo da equipe e dos quadrinhos em geral. O material recente de X-Men foi escrito em um estilo que considero antiquado e denso demais. Para cativar o leitor moderno, precisamos atualizar, agilizar e arejar bastante a técnica narrativa.

Creio que todos concordam que não dá mais para nos arrastarmos sob o peso de 40 anos da mais complicada cronologia que já existiu nos quadrinhos. Essa linha não pode ser dura como adamantium; temos que encontrar um caminho fiel a um mito X-Men em expansão, mas que não nos acorrente a eventos escritos há 30 anos, para um mundo e público muito diferentes. (...)

O filme, sabiamente, tomou um rumo sci-fi em vez de procurar agradar a multidão que queria super-heróis, e nós deveríamos fazer o mesmo. X-Men não se trata de histórias de super-heróis, mas da luta evolucionária entre o bem / o novo e o mal / o velho. Os mutantes estão em cada adolescente rebelde que quer mudar e melhorar o mundo. Os humanos estão em cada adulto que se agarra ao passado e tenta destruir o futuro – mesmo que deposite todas as esperanças nesse futuro. O aspecto super-herói deve ser visto apenas como um pequeno componente no vasto potencial da marca X-Men.

Estas histórias serão fáceis de se ler, enérgicas e modernas. Cada arco deve ser como um filme ou uma minissérie de TV (dependendo do enfoque), tendo começo, meio e fim, com desenvolvimento e resolução dos personagens. A cada início de arco – na verdade, a cada nova edição – teremos um novo começo, como se alguém fosse pegar a revista pela primeira vez. O filme nos ajudou muito, familiarizando o público com os personagens. De agora em diante, devemos nos esforçar para limitar o elenco a meia dúzia de figuras facilmente reconhecíveis. (...)

Joguem fora os colantes durante esse século, para vestir nossos heróis com algo que se possa usar na rua sem passar ridículo. (MORRISON, 2003 p.92)

As idéias de Morrison propunham uma quebra de paradigmas sem precedentes na história dos super-heróis, e mesmo assim soaram assustadoramente necessárias e urgentes. O escritor fez sua estréia em julho de 2001, ao lado do desenhista Frank Quitely, no número 114 da revista *X-Men*, que foi rebatizada *New X-Men* (Novos



X-men) na ocasião. E logo no primeiro arco de histórias, *E de Extinção*, colocou suas mudanças em prática.

Nessa série, Morrison apresenta aos leitores a nova vilã Cassandra Nova. Representante de uma possível evolução dos mutantes e detentora de poderes telepáticos imensuráveis, além de outras habilidades escondidas, Cassandra se apossa do programa governamental Sentinela, que consiste em armas andróides projetadas para identificar e exterminar os portadores do "gene X". Valendo-se desse arsenal bélico, promove um genocídio na ilha de Genosha, uma metrópole habitada somente por mutantes. Em poucos minutos, dezesseis milhões deles estão mortos. Os X-Men, vestidos em sóbrios

uniformes de couro preto, capturam Cassandra e a levam para o Instituto Xavier. Mas subitamente a vilã se liberta e subjuga a equipe, e só é detida por uma saraivada de tiros. O autor dos disparos é ninguém menos que o Professor Xavier, o símbolo máximo da utopia da coexistência pacífica entre humanos e mutantes, e em poucas palavras, justifica sua atitude: "Esse monstro matou dezesseis milhões de pessoas. Teria matado todos nós. Que a história me perdoe". O novo posicionamento do mentor dos X-Men ainda vai além, e no fim da série, em rede nacional, revela ao mundo que é um mutante.

A primeira aventura foi um prólogo perfeito para as que estavam por vir. Sempre surpreendendo os leitores e, principalmente, não subestimando sua inteligência, Morrison seguiu no comando da série quebrando todos os conceitos e fórmulas pré-estabelecidas.

Nas histórias posteriores, o "Instituto Xavier para Jovens Superdotados" tornou-se realmente uma escola, e passou a receber jovens mutantes do mundo inteiro. Os X-Men tornaram-se professores de uma nova geração ansiosa para controlar seus poderes e aventurar-se como seus mestres. A exposição da equipe ao mundo, decorrente das revelações de Xavier para a televisão, inspirou mutantes de todas as partes, e uma onda de valorização e orgulho do gene X teve

início, assim como a proeminência de uma cultura própria da raça.

Assim, grande parte dos mutantes abandonou a exclusão social e passou a exibir seus dons sem qualquer pudor, tornando-se assunto em programas de TV e jornais, e sociedade consumista americana os elevou ao status de *cool* (gíria que os americanos usam para algo moderno e popular entre a juventude). Alguns círculos sociais humanos não só abandonaram o preconceito contra eles, como os adotaram como símbolo e os jovens passaram a admirar e desejar seus poderes e traços físicos como elemento de diferenciação, como se fossem *piercings* ou tatuagens.

Nesse contexto surgiu uma droga que rapidamente tornou-se popular, a "porrada". Sintetizada a partir de extratos genéticos mutantes, a substância maximizava os poderes dos portadores do gene X e conferia novas habilidades aos não-portadores. Vários mutantes, inclusive o eterno antagonista do X-Men, Magneto, tornaram-se viciados. A batalha contra John Sublime, o criador da droga, foi a temática de várias edições que se seguiram.

Seguindo a fórmula que Alan Moore criou em *Watchmen*, Morrison inseriu os personagens não em um universo próximo à realidade, mas no mundo real. As conseqüências do surgimento de uma nova espécie dominante no planeta, assim como a reação

dos humanos à sua existência foi levada às últimas conseqüências.

Para completar a peculiaridade dessa nova fase, os fatos eram sempre narrados de maneira limpa, corrida e, principalmente, cinematográfica. O *timing* da história fazia com que o leitor se sentisse assistindo a um filme, como prometido por Morrison em seu manifesto. Técnicas ultrapassadas, como balões de pensamento e diálogos que explicam o que deveria estar subentendido, foram abandonadas. Falaremos mais desses aprimoramentos formais no fim desse capítulo.

4.2 Os novos criadores

No ponto em que Grant Morrison começava sua trajetória nos X-men, transformando a série num trabalho quase autoral, outros escritores eram convocados a fazerem o mesmo com os outros grandes personagens da editora. Empenhado na busca de novos talentos, Quesada pôs-se a procurar roteiristas não só no mundo dos quadrinhos, mas também em outros meios, como cinema, TV e literatura (os frutos dessa intertextualidade serão citados mais adiante).

Foi nessa busca que encontrou J. Michael Straczynski, responsável pela bem-sucedida série de TV *Babylon 5*. Leitor

de quadrinhos desde a infância, o escritor já tinha grande familiaridade com o meio, sendo que sua série *Rising Stars*, para a editora Top Cow, recebeu boas críticas da imprensa especializada. Quando recebeu da Marvel o convite para escrever *Amazing Spider-Man* aceitou-o imediatamente, e promoveu uma volta do personagem à atmosfera cotidiana e cômica, porém intrigante, que o consagrou no passado. Também incorporou o misticismo nas histórias, quando o herói descobre ser parte de uma linhagem de indivíduos detentores de poderes totêmicos, e passou a sofrer as conseqüências de ter a Aranha como totem.

Para o título do Hulk, outro personagem que estava descaracterizado e perdido em sua própria cronologia, foi convocado o roteirista Bruce Jones, que transformou as histórias confusas e coloridas em um verdadeiro *road movie* em quadrinhos. Jones retomou a brutalidade do Hulk, que apesar de ainda tornar-se gigantesco e incontrolavelmente forte, havia deixado para trás há tempos sua irracionalidade. O cientista Bruce Banner, alter-ego do gigante verde, voltou a ser um fugitivo procurado após perder o controle sobre sua transformação, e passou a vagar por vilarejos nos desertos norte-americanos na tentativa de evitar a abordagem de agentes federais.

Outro ícone da Marvel que pedia reformulações urgentes era o Demolidor, pelo qual Quesada sempre teve simpatia. O editor resolveu apostar no desconhecido autor de quadrinhos independentes Brian Michael Bendis para assumir seu título, ao lado do desenhista Alex Maleev.

Com predileção por histórias policiais e diálogos realistas ao extremo, repletos de citações à cultura pop, a primeira atitude que Bendis tomou ao lidar com o personagem foi desconsiderar seu lado super-herói em detrimento de seu alter-ego, o advogado Matt Murdock. Ainda garoto, Murdock salvou um idoso do atropelamento por um caminhão, mas acabou atingido pelos produtos químicos que o veículo transportava. O acidente tirou-lhe a visão, mas ampliou seus demais sentidos, tornando-os sobre-humanos. Assim, valendo-se de sua aparente invalidez, o herói sempre teve sua identidade protegida, pois mesmo quando alguém a descobria, era facilmente desacreditado.



Bendis então fez com que o grande pesadelo do Demolidor se tornasse realidade, logo nas primeiras edições: a identidade secreta do herói vazou para a imprensa, e foi publicada na primeira página de um tablóide. Murdock foi a julgamento e defendeu a si próprio,

sendo declarado inocente, mas nos meses que se seguiram sua vida se tornou um verdadeiro inferno. Gradualmente, a estabilidade emocional do herói, já abalada desde o assassinato de sua namorada Karen Page anos antes, foi se tornando cada vez mais frágil, culminando em um período no qual Murdock espancou Wilson Fisk, o "Rei do Crime" de Nova York, e proclamou-se o novo dono da Cozinha do Inferno, bairro no qual sempre atuou como advogado e vigilante. Mesmo contestado por seus companheiros, especialmente pelo Homem-Aranha, o Demolidor manteve-se no posto por um ano, fazendo de suas palavras a lei das ruas.

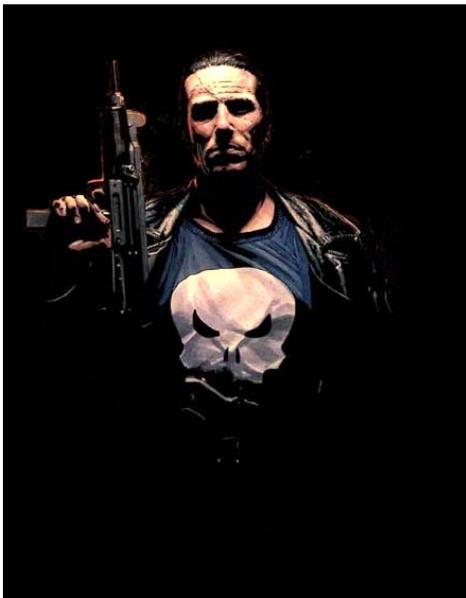
Desde o início da série, Bendis provocou um alvoroço ao redor de sua figura, pois o título tornou-se um fenômeno de vendas e de críticas positivas, graças ao estilo alternativo e peculiar do escritor. Os diálogos que se estendiam por páginas a fio e desaguavam em várias páginas de silêncio, juntamente com as várias edições em que o personagem sequer vestia seu uniforme (algo impensável para uma revista de super-heróis até então) conquistaram a admiração dos leitores, ao invés de espantá-los. Para espanto de todos na indústria, *Demolidor* tornou-se um bem sucedido título de crime e mistério, como há muito não se via, e muito desse aspecto se deve à arte de Alex Maleev. Valendo-se de referências fotográficas, arte digital e métodos clássicos

como nanquim, carvão e texturas, a salada de técnicas promovida pelo desenhista culminou em um trabalho fotorealista com pitadas de impressionismo e ares de filme *noir* que delinearão um estilo próprio fortemente marcado. Maleev também soube transmitir o *timing* cinematográfico dos roteiros, tornando a leitura das histórias agradavelmente fluente.

Percebendo o potencial criativo de Bendis, a Marvel passou a lhe confiar mais e mais projetos, e em 2003, apenas dois anos depois de sua estréia no Demolidor, o roteirista já era responsável por vários títulos entre os mais vendidos da editora, sendo que praticamente todos os personagens mais importantes já haviam passado por suas mãos. Nas palavras do presidente Bill Jemas, "Bendis é um sujeito crucial para o sucesso dessa empresa".

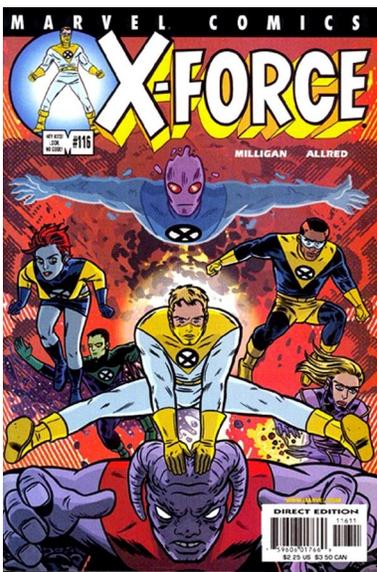
Outra importante aquisição de Joe Quesada foi o escritor Garth Ennis, que desde 2000 vem imprimindo seu estilo politicamente incorreto e brutalmente cômico nas histórias do Justiceiro. Sem fazer concessões, Ennis entrou no título mudando tudo o que vinha sendo feito, e ridicularizou a já mencionada fase celestial do personagem justificando-a como sendo "apenas um sonho".

Pelas mãos do polêmico roteirista, Frank Castle tornou-se mais debilitado psicologicamente que nunca, e seus métodos pouco ortodoxos de combate ao crime geravam situações bizarras e escatológicas a cada edição. Assumidamente avesso



a super-heróis, Ennis promovia participações especiais de outros personagens na revista apenas para que eles fossem espancados e humilhados pelo Justiceiro, que vale lembrar, não tem poder sobre-humano algum. Homem-Aranha, Wolverine e Demolidor foram por diversas vezes alvo das piadas do

escritor, que apesar de provocar a ira nos fãs desses personagens, seguia idolatrado pelos leitores do Justiceiro. Essa peculiar visão do relacionamento do personagem com seus colegas culminou na divertida edição especial *Justiceiro Massacra a Marvel*, na qual Castle, sozinho, assassina todos os super-heróis da editora, para no fim dar um tiro na



própria cabeça. Falaremos mais sobre o Justiceiro de Garth Ennis mais adiante, quando explicarmos a linha MAX.

Um título que também merece destaque é *X-Force*, de Peter Milligan e

Mike Allred. Usando um nome que pertencia a uma subequipe dos X-Men anos atrás, a dupla criou um insólito grupo de mutantes que estava mais interessado em festas, badalações e circos midiáticos do que em praticar o heroísmo. Com o traço minimalista e retrô de Allred, que nos remete imediatamente à consagrada arte de Jack Kirby, as aventuras da X-Force eram uma viagem pelo *nonsense*, fartamente regada a humor, violência gratuita e referências ao mundo pop. O título foi alvo de polêmica já em sua primeira edição, que terminava com cinco dos sete integrantes da equipe esquartejados após uma explosão. A cena foi barrada pelo *Comic Code*, e Quesada, em uma atitude que insuflou comemorações do público de quadrinhos do mundo inteiro, abandonou aprovação do selo e decidiu que a Marvel adotaria seus próprios critérios de classificação.

No entanto, de todas as inovações trazidas por Quesada para a linha de revistas da Marvel após sua chegada, nenhuma foi tão bem-sucedida comercialmente ou teve tanto impacto midiático quanto a linha *Ultimate*.

4.3 A linha *Ultimate*

A idéia era simples: literalmente, recriar os principais heróis da editora do ponto zero. Contar suas origens

novamente, adaptando-as para o mundo contemporâneo, para que novos leitores pudessem comprar as revistas sem conhecimento prévio algum. Assim nasceu o universo *Ultimate*, que se desenvolveria paralelamente e sem qualquer conexão com o restante da editora.

O primeiro título da nova linha foi *Ultimate Spider-Man*, que sob o comando do roteirista-fenômeno Brian Michael Bendis contava a trajetória de um Homem-Aranha originado no século XXI. A inocência e o maniqueísmo dos anos 60 foram deixados para trás, para darem lugar aos questionamentos mais complexos da era da informação. As diferenças começam na síntese do personagem.

A radioatividade da aranha que picou o Peter Parker original foi substituída por modificações genéticas que tornam os poderes do personagem mais pertinentes. Os lançadores de teia que o garoto tinha criado praticamente a partir do nada foram abandonados, e agora as teias saem diretamente de sua pele. Os próprios acontecimentos que provocaram a existência do Homem-Aranha como herói se desenvolvem com muito mais lentidão. Para se ter uma idéia, sua primeira história na revista *Amazing Fantasy 15* usou apenas 11 páginas para contar toda a sua origem, dos dramas na escola à morte de seu tio que culminou em sua opção por ser um combatente do crime, passando pela criação do uniforme

e dos lançadores de teia. Em *Ultimate Spider Man*, sua origem se completa apenas em sua sexta edição, depois de mais de 120 páginas.

As mudanças pelas quais a sociedade passou nos quase quarenta anos que separam as histórias se manifestam de maneira clara, principalmente no que diz respeito às figuras femininas. May Parker, tia viúva de Peter e um dos personagens-chave da série, deixou a postura de idosa frágil para tornar-se uma mulher forte e independente que tenta da melhor maneira possível esconder do sobrinho a dor da morte do marido. Mary Jane Watson, sua namorada, é uma garota compreensiva que serve de alicerce para o herói, freqüentemente desestabilizado emocionalmente tanto pelas conseqüências de seu heroísmo quanto pelas dores da adolescência. Nas histórias clássicas, ela se limitava a convidar os outros a esquecerem seus problemas "dançando e se divertindo". Os diálogos irônicos de Bendis, aliado ao realismo cru que o escritor injeta em suas tramas deram o toque final na publicação.

O Homem-Aranha *Ultimate* mostrou-se impressionantemente eficaz em seus objetivos, e sua revista está freqüentemente no posto de mais vendida no mercado norte-americano. As histórias do escritor foram também utilizadas como base na

criação do roteiro do primeiro filme do herói, em 2003, um dos maiores sucessos de bilheteria da história do cinema.

Para o comando dos X-Men Ultimate, foi contratado o roteirista Mark Millar, conhecido pela sua aclamada fase na revista *The Authority*, da editora Wildstorm. Caracterizados por tramas maliciosas e diálogos repletos de frases de efeito, seus roteiros podem ser descritos como um amálgama entre os estilos de Grant Morrison e Garth Ennis. O visual da equipe, como era de se esperar, baseou-se essencialmente no filme, sendo ainda mais sóbrio do que o dos Novos X-men dos quadrinhos.



No entanto, ao contrário do que Brian Bendis fez em *Ultimate Spider Man*, Millar não respeitou a antiga personalidade dos heróis, e os recriou de sua própria maneira, potencializando os conflitos internos e tornando a equipe mais tensa e violenta que a original. O código de ética do Instituto Xavier foi abrandado, e o próprio Professor X, que não interferia na mente alheia com seus

poderes telepáticos a não ser em situações de vida ou morte, agora usa e abusa de suas habilidades, tanto em civis quanto em seus próprios alunos. A bem-comportada Jean Grey largou os suéteres e transformou-se em uma jovem despojada e insinuante, e seu clássico relacionamento com Ciclope, com quem veio a se casar na série original, aqui só acontece depois da garota deitar-se com Wolverine. O mutante canadense, por sua vez, abandonou suas características costeletas, o corte de cabelo peculiar e a baixa estatura, e surgiu como um impiedoso assassino infiltrado no Instituto que pouco lembrava o personagem clássico.

Apesar das boas vendas, as mudanças de Mark Millar mostraram-se por demais radicais, e os fãs mais antigos não receberam a série com bons olhos. O roteirista acabou cedendo seu lugar a Brian Bendis, e iniciou seu trabalho no título que o consagraria.

Os Supremos (*The Ultimates* no original) eram a versão Ultimate dos Vingadores, equipe formada por Capitão América, Homem de Ferro, Thor, Gigante, Vespa e Hulk, dentre outros heróis. A equipe original sofreu muito mais a ação do tempo que



Homem-Aranha e X-Men, e apesar de contar com heróis famosos em seu elenco, protagonizava histórias extremamente datadas, que só agradavam aos velhos fãs fervorosos. Quando foi oferecida a Millar a chance de recriar os ultrapassados personagens, o roteirista usou a mesma fórmula que tinha tentado com os X-men, e os descaracterizou completamente. Porém, ao contrário do caso da equipe mutante, medidas drásticas eram exatamente do que os Vingadores precisavam para serem comercialmente salvos. *The Ultimates 1* chegou às bancas americanas em março de 2002, e deixou o mercado de quadrinhos boquiaberto.

Na época de seu lançamento, o próprio Millar explicou o título:

Os Supremos são, na verdade, um artifício do governo para tentar enquadrar alguns desses lunáticos e pagá-los para se livrarem dos outros superseres que causam problemas. Trata-se de um exercício de relações públicas para fazer as pessoas pensarem que podem dormir em segurança em suas camas. O que, obviamente, é mentira. (apud LAWRENCE; GUSMAN, 2004 p.55)

O governo surge na série na figura do sargento Nick Fury, organizador de um grupo com habilidades especiais para enfrentar os cada vez mais frequentes problemas globais envolvendo superseres, liderado pelo Capitão América. Esse conceito inclui a interferência da equipe em outros países que não os Estados Unidos, e isso é constantemente causa de polêmicas políticas e conflitos internos no grupo. Em um de

seus maiores acertos na revista, Millar tornou Thor, o "Deus do Trovão", o símbolo dessas desavenças.

Originalmente, o caráter divino do personagem na Marvel é literal. Thor se diferencia dos outros heróis por ser realmente um deus, filho do todo-poderoso Odin e habitante de Asgard. Já o Thor Ultimate, apesar de ter poderes equivalentes ao original, atua como um guru da Nova Era, um neo-hippie com ilusões de divindade que prega a integração entre os povos e o fim das fronteiras territoriais, sendo tratado como a voz do futuro por uma legião de seguidores. Obviamente, essa postura anti-imperialista não é adequada a um grupo militar norte-americano que tem à sua frente a figura do Capitão América, mas Thor decide integrá-lo mesmo assim, atuando quando seus ideais não forem feridos e buscando na medida do possível impedir que o grupo interfira em situações políticas internacionais delicadas. No entanto, há um claro desconforto em relação à possibilidade do "Deus do Trovão" vir a se tornar um inimigo da própria equipe futuramente.

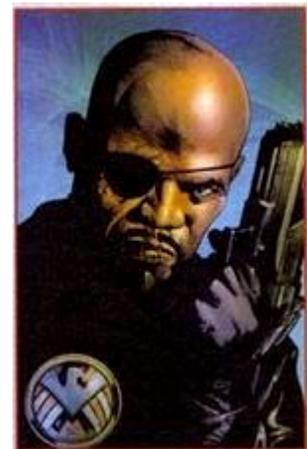
Tony Stark, o Homem-de-Ferro, em sua versão Ultimate é uma figura trágica. Acometido por um câncer irreversível, o bem-humorado bilionário decide usar seu império de indústrias tecnológicas para desenvolver uma armadura que o permita fazer algo de útil pela humanidade, e ao mesmo tempo se

divertir como nunca. Já Hank Pym, o Gigante, apesar do comportamento majoritariamente jovial, é um maníaco-depressivo que espanca sua esposa Janet, a Vespa.

O próprio Capitão tornou-se um personagem bem mais interessante ao passo que seus companheiros de equipe não vêem seus ideais patrióticos com bons olhos.

Os desenhos de *The Ultimates* são assinados pelo inglês Bryan Hitch, que impressionou a todos com um traço detalhado e realista ao extremo. Especialista em cenas de grande profundidade, Hitch trouxe para o título o visual grandioso que as batalhas freqüentemente preenchidas com cenários grandiosos, explosões e um grande número de veículos bélicos necessitavam. Além disso, o artista levou as possibilidades cinematográficas nos quadrinhos às últimas conseqüências. Além de usar em larga escala práticas usuais como closes, câmera lenta, panorâmicas e etc, seus personagens se posicionam em cena como atores, e não é raro que sejam inspirados em estrelas do cinema, ou "contracenem" com elas.

Seu Nick Fury, por exemplo, é nitidamente inspirado no ator Samuel L. Jackson. Millar percebeu o fato, e escreveu uma seqüência de diálogos em que os personagens discutem quais atores fariam seus papéis em uma adaptação cinematográfica, em um momento de descontração



da equipe. Alguns nomes conhecidos do cinema chegaram a fazer "participações especiais" na revista, como a atriz Shannon Elizabeth, que apareceu tendo um caso com o Homem de Ferro, e o ator de comédias românticas Freddie Prinzie Jr., que era o acompanhante da ex-mulher do Hulk quando este teve uma crise de ciúmes que culminou na morte de milhares de pessoas em Manhattan.

Outro aspecto interessante que aproxima a série dos cinemas é a divisão que Millar estabeleceu para os arcos de histórias. A primeira fase, que se estendeu durante as primeiras 13 edições, foi chamada de "Ultimates 1", e se considerada como um todo, sua marcação temporal se equivale a um longa metragem de grande duração. Com "Ultimates 2", que ainda está sendo publicada, acontecerá o mesmo. Isso comprova um fato notável e cada vez mais recorrente atualmente: o crescimento da preocupação dos criadores de quadrinhos em criar histórias que funcionem no cinema, depois da enxurrada de filmes baseados em super-heróis que chegaram às telas nos últimos seis anos.

As tramas bombásticas e polêmicas da parceria Millar-Hitch colocaram *Os Supremos* no posto de revista em quadrinhos mais vendida nos Estados Unidos durante vários meses consecutivos, mesmo sofrendo problemas de periodicidade, decorrentes dos atrasos do desenhista.

É importante frisar que a linha Ultimate não se restringe a estes três títulos (Homem-Aranha, X-Men e Supremos), sendo que Quarteto Fantástico, Demolidor e alguns outros personagens de menor expressão também têm suas novas versões. No entanto, por não representarem grandes rompimentos com as usuais fórmulas de histórias de super-heróis, não serão objeto de detalhamento.

4.4 A linha MAX

O envelhecimento do leitor de quadrinhos há anos deixou de ser apenas um temor da indústria para consolidar-se como uma dura realidade no mercado editorial. Portanto, atualmente torna-se imprescindível que além de investir na interminável busca por novos leitores, as editoras devem fornecer para seu público antigo histórias inteligentes e maduras que acompanhem sua faixa etária. Por muitos anos, a já citada linha *Vertigo* colocou a DC Comics como a única que investia em quadrinhos realmente adultos, e a alta qualidade de seus títulos fazia com que freqüentemente algumas de suas revistas se tornassem clássicos da arte seqüencial, como o *Sandman* de Neil Gaiman. A Marvel assistiu a todo o processo de consolidação do mercado adulto sem querer tomar parte, mas Quesada resolveu mudar isso. Mesmo que várias de seus títulos

tivessem temáticas maduras e impróprias para crianças e adolescentes, a Marvel ainda carecia de revistas onde seus escritores pudessem contar histórias de maneira plena, sem abrandamentos temáticos e com diálogos realistas.

Assim nasceu a linha *Marvel MAX*, sob a qual antigos e novos personagens teriam uma série de novas histórias, inadequadas para menores de idade. A primeira criação exclusiva sob o selo MAX foi a série *Alias*, de Brian Michael Bendis.

O título apresentou aos leitores a ex-heroína Jessica Jones, que após receber seus poderes tentou exercê-los para o bem da humanidade, mas acabou desistindo e abrindo uma agência de investigações particulares. Quebrando o cada vez mais recorrente perfil de mulher independente e decidida, Jessica é uma figura absurdamente cotidiana e ordinária. Longe do brilhantismo, a desatenta detetive tem crises afetivas, passa por momentos constrangedores e freqüentemente é vítima de seus próprios erros no trabalho. Mesmo



seus poderes praticamente não são mostrados, e os leitores facilmente esquecem de sua existência.

A interação do título com o restante do universo Marvel é um dos pontos-chave da série, pois muitas vezes Jessica é contratada para resolver casos envolvendo outros seres super-poderosos, e acaba descobrindo alguns chocantes - e por vezes hilariantes - detalhes íntimos dos heróis, além de ocasionalmente se envolver amorosamente com alguns deles. Foi o caso de Scott Lang, o Homem-Formiga, e Luke Cage, que viria a ser pai de seu filho.

Comprovando o toque de Midas do escritor Brian Bendis, a série fez grande sucesso, e destacou-se da maioria dos outros títulos *MAX* pelo bom gosto ao abordar temáticas adultas. Mesmo com termos de baixo calão e insinuações sexuais, *Alias* geralmente usava esses recursos de maneira bastante ponderada, partindo para o exagero apenas quando pertinente. O que não era o caso de várias outras séries, como a *Viúva Negra* de Greg Rucka e Igor Kordey, que consistia em um aglomerado de cenas sexualmente chocantes que deixaram claro o risco que o selo corria em termos criativos. Afinal, ao contrário da linha *Vertigo*, que primava pelo experimentalismo e a liberdade dada aos escritores para desenvolveres sem próprios personagens e universos como bem entendessem, a linha *MAX* limitava-os no universo dos heróis da editora. Como

muitos detratores da idéia apontaram na época do lançamento, as aventuras sob o selo nada mais seriam que "heróis fazendo sexo e falando palavrões".

Poder Supremo, título assinado por J. Michael Straczynski traz uma reformulação dos esquecido Esquadrão Supremo, cópia da Liga da Justiça feita pela Marvel décadas antes. Mais uma vez, a premissa da série gira em torno do que aconteceria se os super-heróis existissem no mundo real, fórmula exaustivamente repetida após *Watchmen*, com a qual o próprio Straczynski já tinha trabalhado em sua série *Rising Stars*. Apesar disso, a série tem excelentes diálogos e explora algumas feridas expostas no conceito de heroísmo. Hipérion, uma versão mais sombria do Superman, simboliza grande parte dessas questões, após libertar-se da prisão domiciliar que o governo americano o confinou desde bebê, assim que descobriu sua existência. Com um poder capaz de destruir o planeta com facilidade, o alienígena torna-se uma bomba prestes a explodir à medida que perde o respeito pela raça humana que tanto o ludibriou. Os outros heróis da série, que não chegam a formar uma equipe, também têm suas peculiaridades. O Falcão Noturno, uma versão afro-americana do Batman, resolve empregar suas habilidades apenas para defender os negros, e vê os demais superseres como celebridades mais interessadas em publicidade que em justiça.

A princesa Zarda, equivalente à Mulher-Maravilha, preza sua beleza mais que tudo no universo, e não hesita em drenar energias de humanos até a morte para curar qualquer ferimento ou abalo em seu semblante. *Poder Supremo* foi um dos títulos de maior aceitação do selo *MAX*, e juntamente com *Alias*, serviu de carro chefe para as outras publicações.

Mas mesmo com vendas mais discretas e menos publicidade que as outras revistas da linha, o título no qual a temática adulta melhor caiu foi o *Justiceiro* de Garth Ennis, que foi transferido da linha *Knights* para o selo *MAX*. Mesmo com o leque de novas possibilidades de levar suas bizarrices às últimas conseqüências, o escritor optou por uma abordagem mais sóbria (e ainda mais brutal) do personagem. Suas tramas policiais tornaram-se ainda mais densas e ganharam complexidade, e em muitas delas são introduzidos novos personagens e situações, tornando o *Justiceiro* apenas um espectador. A cada novo arco de histórias, Ennis consegue reinventar seu estilo, mantendo a revista longe do ostracismo.

Ao contrário da linha *Ultimate*, *Marvel MAX* mostrou-se um equívoco comercial, pois a maioria das boas histórias que saíam sob o selo não precisavam da classificação etária tão alta. Assim, *Poder Supremo* e *Alias* passaram para a linha *Marvel Knights*, onde ainda são publicados.

4.5 O olho do diretor

Durante a nova fase dos títulos Marvel, as influências de filmes como *X-men* e *Matrix* foram muito além das óbvias mudanças temáticas e visuais, surgindo também em termos formais e narrativos de uma maneira raramente vista em quadrinhos de super-heróis. Vários roteiristas e desenhistas promoveram em seus quadrinhos uma revisão e um aperfeiçoamento da linguagem cinematográfica (que há muito já havia sido incorporada pelo meio), e foram responsáveis pela criação de um novo estilo de narração em quadrinhos, que podemos observar em vários títulos atualmente publicados.

Essa tendência tem como maior símbolo a edição especial *New X-Men Annual 2001*, escrita durante a fase de Grant Morrison nos mutantes. Apesar de publicada no tradicional formato americano, a revista teve suas dimensões invertidas: ao invés dos usuais 17cm de largura por 26cm de altura, foi impressa com 26 cm de largura por 17 de altura. O resultado foi uma revista em quadrinhos do tamanho clássico, mas que



deveria ser lida horizontalmente. No Brasil, a revista foi publicada com o sugestivo nome *X-Men: Widescreen*, em alusão ao formato da tela do cinema. Nos enormes painéis que a revista trouxe, vários artifícios são usados para emular a linguagem do cinema. A profundidade de campo melhor trabalhada, cenas desenhadas como se fossem vistas através de uma lente grande angular, que aumenta a visibilidade periférica e o uso de elementos cenográficos para fins narrativos são alguns deles. Estava claro para todos que as hq's estavam sendo pensadas por uma ótica cinematográfica que extrapolava o formato vertical, e apesar de *X-Men Widescreen* ser a mais pura representação dessa tendência, não foi um caso isolado, e os aprimoramentos dos recursos da Sétima Arte afloraram por vários títulos, a ponto de hoje figurarem como lugares-comuns já incorporados na linguagem do gênero de super-heróis.

Em seu livro *Quadrinhos e Arte Seqüencial*, tido como imprescindível como leitura básica de qualquer profissional do ramo, o lendário desenhista e roteirista Will Eisner disserta sobre a importância do sentido horizontal de leitura no *timing* da história em quadrinhos. Segundo Eisner, como no ocidente a leitura é realizada horizontalmente, da esquerda para a direita, os olhos do leitor percorrem as páginas nesse sentido (EISNER, 2001 p.37). Quanto mais vertical, mais

“fino” for o quadrinho, ele representará um menor intervalo de tempo narrativo, ao passo que um mais “largo” transmite a idéia de um intervalo de tempo mais longo. Esse estudo quebrou de vez o padrão clássico da página formada por nove quadros idênticos distribuídos em três linhas (horizontais) e três colunas (verticais).

Folheando várias revistas da Marvel durante a fase Joe Quesada, podemos observar que atualmente o quadrinho horizontalmente amplo surge com muito mais freqüência que antes. Determinados artistas, como por exemplo Bryan Hitch, de *Os Supremos*, muitas vezes evitam o quadrinho vertical (descartando as colunas) distribuindo seus quadros somente em linhas, o que resulta em vários quadrinhos horizontais consecutivos, que vão de uma extremidade da página a outra.



As proporções desses quadros muito lembram a tela do cinema, e são o reflexo de um pensamento cinematográfico sob

o qual os desenhistas vêm operando. A maneira com que idealizam e compõem suas páginas é cada vez mais próxima do trabalho do diretor de um filme, ao montar sua cena e estudar melhor o enquadramento para realizá-la. Se observarmos as edições ilustradas por Hitch, podemos observar que elas funcionam como hiperdetalhados e sofisticados *storyboards* de cinema. Ou ainda, se exibirmos várias de suas páginas verticalmente alinhadas em seqüência, o resultado muito se assemelha a um trecho de película cinematográfica, o que comprova como os meios vêm se convergindo no que diz respeito à concepção de suas narrativas. O quadrinhista Scott McCloud havia percebido essa semelhança em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*:

Cada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço - a tela - enquanto nos quadrinhos eles ocupam espaços diferentes. O espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o filme. Só que você pode dizer que, antes de ser projetado, o filme é só um gibi muito, muito lento. (McCLOUD, 2005 p.7)

Essa atual predileção pelo quadrinho horizontal resulta em uma narrativa mais arejada e menos densa, onde a ação demora mais para se desenvolver. Emulando o "tempo" cinematográfico, através de simulações de câmeras-lentas (quando um acontecimento que ocorreria em um intervalo de tempo pequeno se estende por vários quadros consecutivos) e impactantes planos abertos que ocupam duas páginas seguidas, a história ganha um ritmo mais corrente e agradável de

leitura, mas perde em quantidade de informação por página. O resultado são edições de acabamento estético primoroso, cuja leitura não se estende por mais de dez minutos.

Esse tipo de "quadrinho-relâmpago" se proliferou nesse início de século, e está se consolidando como um estilo narrativo bastante comum nas histórias de super-heróis. O roteirista Joss Whedon, substituto de Grant Morrison nos X-Men e criador da série televisiva *Buffy, a Caça-Vampiros* (e portanto, familiarizado com o vídeo) é um de seus representantes mais notórios atualmente, ao lado de Mark Millar e Brian Bendis - porém, esse último subverte a fórmula, com diálogos extensos que quebram a fluência da narrativa visual limpa e caracterizam seu estilo de roteiro.

5. CONCLUSÃO

Ao longo desse trabalho, para melhor compreendermos e caracterizarmos o novo quadrinho de super-heróis, delineamos a evolução do gênero desde seu nascimento, quando suas páginas apresentavam nada mais que entretenimento ingênuo e sem grandes pretensões, até a última grande transformação que sofreu, quando Joe Quesada assumiu o posto de editor-chefe na Marvel Comics. Olhando para essa linha temporal em sua totalidade, podemos facilmente observar que a qualidade e o potencial criativo do gênero de super-heróis oscilam entre boas e más fases que se alternam ao longo dos anos, em um infundável movimento cíclico.

Foram criados nos conturbados anos 30, trazendo incontáveis inovações conceituais e representando um importantíssimo adendo para a cultura de massas, e decaíram nas duas décadas seguintes, ao se tornarem um mero caça-níquel das editoras, que procuravam apenas explorar o público

infantil, sem compreendê-lo ou muito menos respeitá-lo. Nos anos 60, sofreram sua primeira grande transformação com a humanização dos personagens, e passaram a refletir os anseios de seus leitores, que já não eram exclusivamente crianças, mas adolescentes buscando heróis com os quais pudessem se identificar. Mais uma vez, as editoras exauriram a fórmula e decidiram continuar a explorá-la mesmo assim, oferecendo histórias insossas sobre virtudes ultrapassadas a jovens com senso crítico que há muito já haviam perdido a ingenuidade diante do mundo. As vendas caíram e assim se mantiveram até a chegada da década de 80, quando os anti-heróis tornaram as publicações mais sombrias e violentas, para o delírio de um público que questionava os padrões sociais então vigentes e abraçava a filosofia *punk*. No entanto, as novas tecnologias de entretenimento dos anos 90 e, principalmente, o caos originado no universo dos super-heróis por vários anos de cronologia sob políticas editoriais equivocadas, levaram as hq's à sua maior crise, perto da virada do século. Finalmente, teve início mais uma fase revolucionária, quando os títulos mensais absorveram o requinte e a busca pela qualidade textual e artística (antes relegados a edições especiais e títulos ocasionais), que seu público, agora praticamente adulto, exigia.

Esse último momento, que foi objeto de um estudo aprofundado no capítulo 4, teve um diferencial, se comparado aos outros períodos de renovação: a consolidação do trabalho autoral nas revistas mensais. O escritor de quadrinhos não mais depende da vasta bagagem histórica de um personagem para escrevê-lo. Como fez Morrison em sua fase nos X-Men, vários outros abriram mão da cronologia de determinados protagonistas, moldando seus universos da maneira que bem desejaram ao começarem a escrevê-los. Assim, atualmente os roteiristas conduzem suas tramas quebrando vários códigos estabelecidos, ignorando determinados acontecimentos na trajetória do herói, "revivendo" (às vezes, sem qualquer explicação) personagens até então mortos e incorporando no universo do título os elementos que acharem necessários, como se estivessem ali desde o princípio. Tudo em nome de uma história bem contada.

Essa mudança foi crucial para o atual conceito de revista de super-heróis: ao invés de transcorrer como uma gigantesca novela aparentemente sem fim, em que cada capítulo dependia do anterior, ela agora funciona como diversas histórias independentes entre si. A passagem de um autor por um herói tem início meio e fim, e pode mostrar uma visão completamente diferente daquela apresentada pelo roteirista anterior.

Além disso, a existência de linhas de publicações paralelas às originais, que trabalham os mesmos personagens de várias maneiras diferentes, potencializou essa aura pós-moderna recém adquirida pelos super-heróis. Através de selos como *Ultimate*, *Knights* e *MAX*, um herói pode viver várias aventuras mensais, independentes e totalmente diferentes entre si. A ambientação, os coadjuvantes, o visual, até mesmo a personalidade do protagonista muda de uma revista para outra. Foi a maneira que o mercado encontrou para se fortalecer contra possíveis novas crises: fornecer sua criações nas mais diversas embalagens, para os mais diversos públicos. Tudo isso passado aos leitores de modo acessível e agradável, através do aprimoramento da narrativa e da aproximação com a linguagem cinematográfica - mais facilmente digerível para quem não tem muita familiaridade com os *comics*.

Essas novas políticas editoriais têm como primeiro resultado a facilitação do contato do grande público com os personagens. Desde que as adaptações cinematográficas de super-heróis tornaram-se freqüentes e bem-sucedidas, as editoras buscavam esse objetivo, e atualmente, estão muito melhor preparadas nesse sentido que estavam na época do filme dos X-men.

Com personagens para todos os gostos e revistas nos mais variados estilos possíveis, o novo quadrinho de super-heróis talvez represente o fim da instabilidade da qualidade e das vendas ao longo dos anos. Ou talvez essa nova fase que nos parece tão heterogênea seja futuramente rotulada como um movimento, como de costume. Talvez em pouco tempo estejamos às portas de uma nova crise. Ainda é cedo para saber.

O que cabe neste momento aos interessados por esse gênero tão polêmico, taxado de ridículo, datado e infantil por muitos (até mesmo dentro dos próprios quadrinhos), mas amado incondicionalmente por aqueles que insistem em produzi-lo e lê-lo, é a compreensão dos mecanismos que o fazem acontecer e a distinção dos elementos que são realmente funcionais em suas páginas. Isto para que o processo seletivo mercadológico, a exemplo de seu comportamento atual, torne-se cada vez mais guiado pela criatividade e ousadia, e menos pelas práticas gananciosas de repetição que já quase consumiram os super-heróis várias vezes.

6.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AREHART, Jim. A História Secreta da Marvel Comics. In: Wizard Brasil, ano 2 número 20. São Paulo: ed. Panini, 2005.

CODESPOTI, Sérgio. Surgem os Super-Heróis. In: Kaboom Especial número 1. São Paulo: ed. Eclipse, 2005.

COTTON, Mike. A Última Chamada. In: Wizard Brasil ano 1 número 5. São Paulo: ed. Panini, 2004.

_____. A Galera de Bendis. In: Wizard Brasil ano 1 número 11. São Paulo: ed. Panini, 2004.

_____. Shooter, o Polêmico. In: Wizard Brasil ano 2 número 15. São Paulo: ed. Panini, 2004.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: ed. Martins Fontes, 2001.

_____. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: ed. Devir Livraria, 2006.

LAWRENCE, Christopher. Quem é Steve Ditko? In: Wizard Brasil ano 1 número 8. São Paulo: ed. Panini, 2004.

LAWRENCE, Christopher. GUSMAN, Sidney. A História por trás dos Supremos. In: Wizard Brasil ano 1 número 11. São Paulo: ed. Panini, 2004.

LEE, Stan. O X Marca Lugar. In: Wizard ano 1 número 4. São Paulo: ed. Globo, 1996.

MANTO, Leandro Luigi Del. Kimota. In: Wizard ano 1 número 1. São Paulo: Hangar 18 Editora, 2001.

MATRIX (The Matrix). Direção de Andy Wachowski e Larry Wachowski. EUA: Warner, 1999.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: ed. M.Books, 2005.

_____. *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo: ed. M.Books, 2006.

MILLER, Frank. *O Cavaleiro das Trevas*. São Paulo: ed. Abril, 1996.

MOORE, Alan. *Watchmen*. São Paulo: ed. Abril, 1999.

MOORE, Alan. *O Monstro do Pântano*. São Paulo: ed. Opera Graphica, 2003.

MORRISON, Grant. O Homem da Sala X. In: X-Men Widescreen. São Paulo: ed. Panini, 2003.

_____. Manifesto Morrison. In: X-Men Widescreen. São Paulo: ed. Panini, 2003.

_____. E de Extinção. In: X-Men número 10. São Paulo: ed. Panini, 2002.

MUNIZ, Maurício. Herói da Revolução. In: Wizard ano 1 número 1. São Paulo: Hangar 18 editora, 2001.

SAMPAIO, Rafael Cardoso. MATTOS, Leonardo Martinelli de Campos. *A Evolução do Mito do Herói dos Quadrinhos*. Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2004.

SIN CITY (Sin City). Direção de Frank Miller, Robert Rodriguez e Quentin Tarantino (participação especial). EUA: Troublemaker, 2005.

X-MEN (X-men). Direção de Bryan Singer. EUA: Fox Films, 2000.