

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
CENTRO DE ESTUDOS GERAIS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E FILOSOFIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

FÁBIO VIEIRA GUERRA

A CRÔNICA DOS QUADRINHOS: MARVEL COMICS E A
HISTÓRIA RECENTE DOS EUA (1980-2015)

NITERÓI

2016

FÁBIO VIEIRA GUERRA

A CRÔNICA DOS QUADRINHOS: MARVEL COMICS E A
HISTÓRIA RECENTE DOS EUA (1980-2015)

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para a obtenção título de Doutor em História Social. Área de concentração: História Contemporânea II.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Knauss de Mendonça

NITERÓI

2016

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

G934 Guerra, Fábio Vieira.

A crônica dos quadrinhos: Marvel Comics e a história recente dos EUA (1980-2015) / Fábio Vieira Guerra. – 2016.
474 f. ; il.

Orientador: Paulo Knauss de Mendonça.

Tese (Doutorado) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia. Departamento de História, 2016.

Bibliografia: f. 434-448.

1. História em quadrinhos. 2. Estados Unidos da América.
3. Crônica. 4. Marvel Comics. I. Mendonça, Paulo Knauss de.
II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Ciências Humanas e Filosofia. III. Título.

FÁBIO VIEIRA GUERRA

A CRÔNICA DOS QUADRINHOS: MARVEL COMICS E A
HISTÓRIA RECENTE DOS EUA (1980-2015)

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em
História da Universidade Federal Fluminense, como
requisito parcial para a obtenção título de Doutor em
História Social. Área de concentração: História
Contemporânea II.

Aprovada em: 29/03/2016

Banca Examinadora

Prof. Dr. Paulo Knauss de Mendonça (UFF)
Orientador

Profa. Dra. Cecília da Silva Azevedo (UFF)
Arguidor

Prof. Dr. Ivan Lima Gomes (UEG)
Arguidor

Profa. Dra. Tatiana Silva Poggi de Figueiredo (UFF)
Arguidor

Prof. Dr. Thaddeus Gregory Blanchette (UFRJ)
Arguidor

Niterói
2016

In memoriam

A Selma, com todo amor e carinho.
O exemplo de resignação
e seu largo sorriso jamais serão esquecidos.

“Eu cuidarei do seu jardim...”

A Lee, Kirby, Ditko, Heck, Romita e Thomas,
por terem iniciado tudo.

A Byrne, Claremont, Miller, Pérez, os irmãos Buscema, Michelinie e Peter David,
por aprender com suas obras a apreciar a nona arte.

A Ross, Bendis, Jim Lee, Straczynski, Whedon, Millar e Ellis,
por terem dado um novo patamar a Marvel.

AGRADECIMENTOS

O trabalho construído ao longo desses anos foi possível não apenas com muito empenho e dedicação, mas também com o apoio de pessoas que de diversas maneiras contribuíram para que o mesmo fosse consolidado.

Inicialmente agradeço a Deus, pois seja nos momentos de alegria ou de tristeza, foi por meio da fé em algo superior que continuei a caminhada na conclusão do trabalho. Assim como a *Marvel* tem *One Above All* como o criador máximo do universo, a crença em Deus é a esperança para seguir em frente.

A meu pai, Carlos, que está comigo em todos os momentos da vida, amando e aconselhando. Durante o doutorado existiram momentos de aflição que temi pelo pior de sua saúde. Graças a um “fator de cura” como de Wolverine, ele se recuperou e tal qual o mutante segue a vida acreditando em suas convicções à sua maneira.

A minha mãe, Norvinda, por todo amor que sempre demonstra por mim. Como toda mãe, sempre procurou proteger sua cria, tal qual a mãe mais famosa da *Marvel*, Susan Storm, a Mulher Invisível que uma vez disse que “uma leoa é mais perigosa ao defender seu companheiro e filhote”. Tanto minha mãe, quanto meu pai formaram os valores que levo por toda a vida.

A minha irmã Monique, por todo o carinho e afeto. Desde criança brincando, brigando, vivendo como todos os irmãos fazem. Essa metamorfose constante tal qual a Feiticeira Escarlata faz o sentido de sua convivência. Alguém que desafia as probabilidades, mas que sempre busca o que é certo, movida por suas emoções.

A meu irmão, Daniel, pela amizade e companheirismo que desfrutamos juntos. Sua personalidade forte acompanhada de humor me remete a Deadpool, que apesar de esquentado e realizar brincadeiras, mantém sua postura leal com aqueles que o cercam buscando amenizar a seriedade da situação sempre com muito bom humor.

A minha tia, Sílvia, por todas as palavras carinhosas. Seu afago e zelo sempre me fizeram sentir acolhido. Sua referência lembra a tia mais conhecida dos quadrinhos. Tal qual Tia May se preocupa com Peter Parker, o Homem-Aranha, Tia Sílvia realiza uma performance parecida.

Aos meus sobrinhos, Bernardo e Pedro, pela ternura e felicidade que sempre demonstram. Seus gestos inocentes, as brincadeiras – e por que não – suas malcriações nos lembram a importância de não perdermos a criança que existe em cada um de nós. Os dois são como os irmãos Summers, Ciclope e Destruitor. Bernardo com a personalidade mais

racional e reservada como Ciclope e Pedro, mais impulsivo e prático como é o Destruitor se complementam em que um não vive sem o outro.

A meu sogro Paulo, pelas constantes demonstrações de carinho comigo. Seu espírito incansável de sempre buscar coisas novas servem de exemplo de dedicação, assim como sua disposição como inventor lembram Tony Stark, o Homem de Ferro, cuja sagacidade o tornou famoso.

A minha sogra Selma, por toda confiança depositada em mim. As palavras de incentivo foram importantes durante esses anos. Infelizmente, ela não poderá presenciar a conclusão do trabalho na Terra. Hoje ela é como Jean Grey, a Fênix, que tal como seu correspondente mitológico, renasceu das próprias cinzas. Sim, pois pela crença do espiritismo, todos nós sempre renascemos em um fluxo constante e sei que de onde quer que esteja, ficará “sempre de olho” em todos que ama.

A minha cunhada Karen, por todo apreço e atenção que tem comigo. Sua vida agitada a tornou cidadã do mundo tal qual Natasha Romanova, a Viúva Negra, que da Rússia ganhou os EUA e dali, o planeta. Seu jeito cativante permite que conheça desde curiosos canadenses até simpáticos cidadãos de Cingapura.

As minhas famílias do Rio, Guerra e Brito, de Volta Redonda, da Silva, que como toda família ri, chora, discute, mas sempre está junta. É um comportamento tal qual o Quarteto Fantástico em que manteve a unidade familiar apesar dos conflitos entre seus membros, pois o objetivo é sempre o mesmo: o bem comum.

Aos inseparáveis amigos Diana, Sésiom e Eline cuja amizade transpôs o ambiente de trabalho. Juntos desde o tempo de estágio, eu, Diana e Sésiom tivemos trajetórias paralelas que acompanharam estágio, CDI e Agência O Globo. Ambos são como os mutantes meios-irmãos Vampira e Noturno, pois Diana tem sua impulsividade de encarar os desafios com força e determinação como Vampira e Sésiom mantém seu bom-humor angariando amigos por seu carisma assim como Noturno. Eline completa o trio demonstrando sua forte personalidade feminina tal qual a Mulher-Hulk em que se estabelece de forma imponente seja na opinião ou nos gestos.

A amiga Mônica por todo o carinho ao longo desses anos. A amizade criada desde a graduação até o CDI é de grande valor. O zelo por sua família tem a característica da heroína Cristalis cuja força dos quatro elementos está presente no cuidado das obrigações como membro da família real dos Inumanos.

Aos bons e amigos Rhuan e Lucas cujo comprometimento e piadas tornaram um ambiente de trabalho mais leve. A amizade com os dois me lembra de uma dupla de heróis urbanos. Rhuan parece Luke Cage, o parceiro de todos sempre disposto a ajudar os amigos seja no futebol, na cerveja, no samba ou rock'n roll. Lucas lembra o Punho de Ferro em que ambos vieram de reinos distantes como Kun Lun (também conhecido como Jardim Catarina). Assim como o herói, Lucas faz uso das artes marciais para driblar os adversários e triunfar como um amigo honrado que é.

A amiga Christiane por seu modo “fofo” em demonstrar como gosta dos amigos. Na realidade, seu jeito implicante mostra seu apreço por todos aqueles a quem ela quer bem. Chris tem um comportamento como da mutante Jubileu em que zoa tudo e a todos, mas é querida por essas mesmas pessoas.

Aos demais amigos e colegas que conheci no Globo pela confiança que vários depositaram em mim. O jornal é como o Clarim Diário onde trabalha Peter Parker. Pressão, adrenalina, mas com toques de leveza e humor com as pessoas que se entendem. Felizmente no tempo em que estive lá encontrei mais amigos parecidos com Joe Robertson e Betty Brant do que pessoas semelhantes a Lance Bannon ou J. J. Jameson (pelo menos Jameson é engraçado).

Ao meu orientador Paulo Knauss por toda paciência e instrução no desenvolvimento da tese. O entusiasmo com que abraçou o projeto ajudou a enriquecer as ideias e tornou a escrita mais clara. Sua tutoria funcionou como a do Professor Xavier em que o personagem ajudou seus pupilos X-Men a controlar seus poderes e conviverem com a humanidade.

A Cecília Azevedo por me acompanhar desde o mestrado e a empreitada entre quadrinhos e EUA. Agradeço intensamente por ter acreditado no meu potencial mesmo com um primeiro projeto que não saiu como o esperado. O conhecimento que tem sobre a história americana casou perfeitamente com o objeto de estudo e permitiu a estruturação do trabalho. Tal qual a Capitã Marvel, Cecília adquiriu um protagonismo sobre o crescimento de americanistas entre historiadores.

A Ivan Lima, pela amizade e pelas conversas sobre quadrinhos durante esses anos. A troca de ideias e as parcerias em projetos ajudaram a fortalecer a tese de modo significativo. Ivan me lembra Hank McCoy, o mutante Fera por sua inteligência e humor peculiar que está disposto a ajudar como um leal amigo.

A Tatiana Poggi, pelos comentários e críticas construtivas na qualificação. Pequena em tamanho, Tatiana é como a Janet van Dyne, a Vespa que conseguiu com suas habilidades e perseverança a atingir patamares mais elevados dentro das narrativas da *Marvel*.

A Thaddeus que repete a participação na banca. Suas orientações desde o mestrado contribuíram para que o trabalho melhorasse ainda mais. O “nosso gringo” como diz Cecília, é uma espécie de Nick Fury anarquista em que a eloquência sobre os fatos do cotidiano marcam sua personalidade. Fico esperando ele no final dizer “Ei, já ouviu falar da Iniciativa Vingadores?”

Aos pesquisadores americanistas que estabeleceram um nicho de pesquisa que a cada ano obtém mais estudiosos sobre o tema. Especialmente agradeço a Alexandre, Bárbara, Carlos e Tiago que estiveram juntos na turma que formou o embrião para o Encontro de História dos EUA e também a Rodrigo Farias por conversas relacionadas aos EUA e a cultura Nerd. Todos são como Agentes da SHIELD, mas independentes e sem a interferência governamental americana.

Aos pesquisadores de quadrinhos que batalham para que a mídia se consolide como objeto de estudo. A importância de obras como esta tese ajuda para que se solidifique no meio acadêmico. Em especial, agradeço a Thiago Bernardo pelas conversas desde a época da graduação. Seu trabalho com o Homem-Morcego da *DC* confere mais vivacidade ao estudo dos quadrinhos, em que seu personagem funciona como seu quase equivalente da *Marvel*, o Cavaleiro da Lua.

A minha ex-aluna Paloma, cujo discurso proferido em sua formatura do ensino médio serviu de inspiração para a escrita deste agradecimento. Idealista como Kitty Pride, a Lince Negra, Paloma mantém suas convicções transpondo os obstáculos materiais com perspicácia e jovialidade típicos de Kitty.

A minha esposa, Ingrid, principal responsável por este trabalho. Seu incentivo em realizar sonhos me mostrou a confiança em meu potencial. Nosso amor “sem limites, controles, nem barreiras” foi o impulso na consolidação do trabalho. A união presente em todos os momentos permitiu além da mudança de status no Facebook, a certeza do caminho certo, mesmo em períodos de angústia. Assim como a deusa mutante, Tempestade, Ingrid é capaz de cessar tormentas somente com a força do pensamento e produzir ventos que trazem bons fluidos de paz. Que em breve nossa conta 1+1 possa colher um resultado 3.

Enfim, a todos que compreendem o que significa ficar “verde de raiva” ou entendem que um escudo ou um martelo podem servir como armas de combate. A esses que de forma direta ou indireta se interessaram pelo tema.

"Maravilhas.
Era assim que eu os chamava... E eram isso mesmo.
Perto deles... O que somos nós?
Antes deles aparecerem, nós éramos grandes. Magníficos.
Éramos americanos... Jovens, fortes, cheios de vida.
Nós fazíamos as coisas acontecerem.
Mas nós fomos diminuídos.
Eu podia ver isso nos mesmos rostos que outrora
eram tão confiantes, tão ousados.
Não éramos mais os protagonistas.
Éramos espectadores."

Phil Sheldon, personagem fictício
que serviu de testemunha ocular
para o surgimento dos super-heróis da *Marvel*.
Marvels n°01 (1994)

RESUMO

Essa tese procurou analisar as histórias em quadrinhos da editora *Marvel Comics* nas últimas três décadas como crônicas políticas e sociais dos Estados Unidos. A grande penetração dessa mídia na cultura estadunidense faz dela uma parte significativa da indústria do entretenimento desse país. Assim, essa obra indagou as representações sobre a sociedade americana tendo como objeto uma manifestação cultural tipicamente americana. Os profissionais que envolvem a produção dos quadrinhos, tais como editores, desenhistas e roteiristas realizam a transposição dos fatos reais de forma didática. Nesse sentido, utilizam a noção de realidade e a associam por meio da linguagem dos quadrinhos com o referencial de que o leitor entende que é ficção, mas percebe o diálogo com os acontecimentos reais. Por meio da mediação, a cada leitor é permitido um fluxo permanente de sentidos em função de suas experiências culturais e estéticas. Tendo o tempo como pano de fundo e grande articulador de eventos atuais, esse trabalho lança um olhar sobre a construção da memória na sociedade contemporânea dos EUA.

Palavras-chave: 1. História em Quadrinhos; 2. Estados Unidos; 3. Crônica; 4. Marvel Comics

ABSTRACT

This thesis was to analyze the comics of Marvel Comics in the last three decades as a political and social chronicles of the United States. The high penetration of this media in american culture makes it a significant part of the entertainment industry in this country. Thus, this work asked the representations of american society having as object a cultural manifestation typically american. Professionals involving the production of comics, such as editors, inkers and writers realize the implementation of the real facts in a didactic way. In this sense, using the notion of reality and associate through the comic language with the reference that the reader understands what is fiction, but realizes the dialogue with the actual events. Through mediation, each reader is allowed a permanent flow directions due to its cultural and aesthetic experiences. With time as background and great articulator cloth current events, this work takes a look at the construction of memory in contemporary US society.

Keywords: 1. Comic Book; 2. United States; 3. Chronicle; 4. Marvel Comics

RESUMEN

En esta tesis se buscó analizar las historietas de Marvel Comics de las últimas tres décadas como crónicas políticas y sociales de los Estados Unidos. La profunda penetración de este medio de comunicación en la cultura estadounidense hace con que sea una importante parte de la industria del entretenimiento en el mencionado país. De tal forma, este trabajo indagó en las representaciones respecto a la sociedad estadounidense, teniendo como objeto una manifestación cultural típicamente norteamericana. Los profesionales involucrados en la producción de historietas, como, por ejemplo, editores, diseñadores gráficos y guionistas, hacen la transposición de los hechos reales de una manera didáctica. En este sentido, utilizan la noción de la realidad y la asocian por medio del lenguaje de las historietas con la referencia de que el lector entienda que se trata de una ficción, pero que también se de cuenta del diálogo respecto a los acontecimientos reales. A través de la mediación, a cada lector se le es permitido un flujo permanente de sentidos en función de sus experiencias culturales y estéticas. Teniendo al tiempo como plan de fondo y gran articulador de los acontecimientos actuales, este trabajo hecha un vistazo a la construcción de la memoria en la sociedad contemporánea de EEUU.

Palabras clave: 1. Historietas; 2. Estados Unidos; 3. Crónica; 4. Marvel Comics

LISTA DE IMAGENS

00. A figura do Marinheiro *Popeye*. – Pág. 02
01. A primeira capa da revista *Marvel Comics* (1939) – Pág. 36
02. A segunda capa da revista *Marvel Comics* (1939) - Pág. 36
03. Evolução do logotipo da *DC Comics* ao longo das décadas – Pág. 36
04. Os diversos personagens da *DC Comics* – Pág. 36
05. Capa de *Tales of Suspense #41* - Maio de 1963 – Pág. 53
06. A capa da primeira edição do *The Official Handbook of Marvel Universe* (1983) – Pág. 53
07. Exemplo de página interna em *The Official Handbook of Marvel Universe* (1983) - Pág. 53
08. Exemplo de página interna em *The Official Handbook of Marvel Universe* (1983) – Pág. 53
09. *Card* do Homem-Aranha – Coleção *Marvel Universe Series II 1991* (frente) – Pág. 59
10. *Card* do Capitão América - Coleção *Marvel Universe Series II 1991* (verso) – Pág. 59
11. Capa de *Spider-man nº01* (Maio de 1990) – Pág. 59
12. Capa de *X-Force nº01* (Agosto de 1991) - Pág. 59
13. Capa de *X-Men nº01* (Outubro de 1991) - Pág. 59
14. Exemplos de esboços para a criação dos personagens Senhor Fantástico e Mulher Invisível – Pág. 74
15. Exemplos de esboços para a criação dos personagens Coisa e Rei do Crime – Pág. 74
16. Capa de *The Avengers v1 nº06* (Julho de 1964) – Pág. 78
17. Capa de *The Amazing Spider-Man v1 nº40* (Setembro de 1966) - Pág. 78
18. Capa de *Hulk King-size nº01* (1968) - Pág. 78
19. Capa de *The Mighty Thor v1 nº337*(Novembro de 1983) - Pág. 78
20. Capa de *Fantastic Four v1 nº258* (Setembro de 1983) - Pág. 78
21. Capa de *The Uncanny X-Men v1 nº377* (Fevereiro de 2000) - Pág. 78
22. Capa de *Captain America v4 nº25* (Janeiro de 2007) - Pág. 78
23. *Tales of Suspense nº85* (Janeiro de 1967) - Pág. 81
24. *The Amazing Spider-man v1 nº16* (Setembro de 1964) - Pág. 81
25. Exemplo de desenho de cabeça humana - Pág. 83
26. Exemplos de rostos de vilões - Pág. 83
27. O rosto do Homem de Ferro ao longo do tempo (1969) - Pág. 85
28. O rosto do Homem de Ferro ao longo do tempo (1970) - Pág. 85
29. O rosto do Homem de Ferro ao longo do tempo (1983) - Pág. 85
30. O rosto do Homem de Ferro ao longo do tempo (1981) - Pág. 85
31. O rosto do Homem de Ferro ao longo do tempo (1979) - Pág. 85
32. O rosto do Homem de Ferro ao longo do tempo (1982) - Pág. 85
33. O rosto do Homem de Ferro ao longo do tempo (1993) - Pág. 85
34. O rosto do Homem de Ferro ao longo do tempo (2006) - Pág. 85
35. Frame do desenho animado do Capitão América (1966) - Pág. 92
36. Frame do desenho animado do Thor (1966) - Pág. 92
37. Frame do desenho animado do *Hulk* (1966) - Pág. 92

38. Cartaz dos desenhos animados *Marvel Super Heroes* (1966) - Pág. 92
39. Frame do desenho animado do *Namor* (1966) – Pág. 92
40. Frame do desenho animado do Homem de Ferro (1966) - Pág. 92
41. Panorama dos direitos cinematográficos de personagens da Marvel em 2015 - Pág. 113
42. Os diversos *logos* utilizados pela Marvel ao longo de sua história – Pág. 113
43. Capa de *Captain America Comics* nº 01 (Março de 1941) – Pág. 125
44. Capa de *Captain America v1* nº250 (Outubro de 1980) – Pág. 139
45. Capa de *Captain America v1* nº312 (Dezembro de 1985) - Pág. 139
46. Capa de *Captain America v1* nº332 (Agosto de 1987) - Pág. 139
47. Selo de *Captain America v1* nº332 (Agosto de 1987) - Pág. 139
48. Imagem do Capitão em *Captain America* nº337 (Janeiro de 1988) – Pág. 139
49. Imagem de Ronald Reagan em *Captain America v1* nº348 – Dezembro de 1988 - Pág. 147
50. Imagem de Ronald Reagan em *Captain America v1* nº345 – Agosto de 1988 - Pág. 147
51. Capa de *Captain America v1* nº345 – Agosto de 1988 - Pág. 147
52. Imagem de Um Homem sem Pátria em *Captain America v1* nº451 – Maio de 1996 - Pág. 147
53. Imagem de Bill Clinton em *Captain America v1* nº353 – Julho de 1996 – Pág. 147
54. Capa de *The Amazing Spider-Man v2* nº36 – Dezembro de 2001 - Pág. 155
55. Imagem de *The Amazing Spider-Man v2* nº36 – Dezembro de 2001 - Pág. 155
56. Imagem final de *The Amazing Spider-Man v2* nº36 – Dezembro de 2001 - Pág. 155
57. O símbolo de luto nas capas das revistas da *Marvel* – 2002 - Pág. 155
58. Capa de *Captain America v4* nº01 – Junho de 2002 - Pág. 156
59. Capa de *Captain America v4* nº02 – Agosto de 2002 - Pág. 156
60. Capa de *Captain America v4* nº03 – Setembro de 2002 - Pág. 156
61. Capa de *Captain America v4* nº04 – Outubro de 2002 - Pág. 156
62. Capa de *Captain America v4* nº05 – Novembro de 2002 - Pág. 156
63. Capa de *Captain America v4* nº06 – Dezembro de 2002 - Pág. 156
64. Capa de *Civil War* nº01 – Julho de 2006 - Pág. 169
65. Imagem de *Captain America v5* nº25 – Janeiro de 2007 - Pág. 169
66. Capa de *The Amazing Spider-man v1* nº583 – Março de 2009 - Pág. 169
67. Imagem de *The Amazing Spider-man v1* nº583 – Março de 2009 - Pág. 169
68. Imagem de *Captain America v6* nº602 – 2010 - Pág. 169
69. Capa de *Prince Namor, The Sub-Mariner v1* nº01 – Maio de 1968 – Pág. 185
70. Imagem de *Fantastic Four v1* nº258 – Setembro de 1983 – Pág. 185
71. Imagem de *Fantastic Four Annual v1* nº02 – Novembro de 1964 – Pág. 185
72. Capa de *Black Panther v4* nº03 – Junho de 2005 – Pág. 185
73. Imagem de *The Invincible Iron Man v1* nº128 - Novembro de 1979 - Pág. 208
74. Imagem de *The Invincible Iron Man v1* nº170 - Maio de 1983 - Pág. 208
75. Imagem de *The Amazing Spider-man v1* nº248 - Janeiro de 1984 - Pág. 208
76. Imagem de *The Amazing Spider-man v1* nº385 - Janeiro de 1994 - Pág. 208
77. Imagem de *The Amazing Spider-man v1* nº385 - Janeiro de 1994 - Pág. 208

78. Capa de *The Incredible Hulk* v2 n°420 - Agosto de 1994 – Pág. 208
79. Imagem de *The Incredible Hulk* v2 n°392 - Abril de 1992 – Pág. 215
80. Imagem de *The Amazing Fantasy* n°15 – Agosto de 1962 - Pág. 221
81. Imagem de *The Amazing Spider-man* v1 n°30 – Novembro de 1965 - Pág. 221
82. Cartaz promocional de *The Amazing Spider-man Annual* v1 n°21 – 1987 - Pág. 221
83. Imagem de *The Amazing Spider-man* v2 n°53 – Maio de 2003 – Pág. 221
84. Capa de *The Amazing Spider-man* v2 n°31 – Julho de 2001 – Pág. 221
85. Imagem de *The Fantastic Four* v1 n°92 – Novembro de 1969 - Pág. 222
86. Imagem de *The Fantastic Four* v1 n°142 – Janeiro de 1974 - Pág. 222
87. Imagem de *The Fantastic Four* v1 n°249 - Dezembro de 1982 - Pág. 222
88. Imagem de *The Fantastic Four* v1 n°276 – Março de 1985 - Pág. 222
89. Imagem de *The Fantastic Four* v3 n°01 – Janeiro de 1998 - Pág. 222
90. Imagem de *The Fantastic Four* v1 n°535 – Março de 2006 - Pág. 222
91. Imagem de *The Fantastic Four* v4 n°01 – Dezembro de 2012 – Pág. 222
92. Imagem dos diversos Capitães América – Pág. 227
93. Imagem do Buck Barnes, o Soldado Invernal – Pág. 227
94. Imagem e Sam Wilson, o Falcão – Pág. 227
95. Imagem de Isaiah Bradley, o primeiro Capitão América – Pág. 227
96. Imagem de *The Incredible Hulk* v2 n°312 - Outubro de 1985 – Pág. 2435
97. As diversas personalidades do Hulk – 1962-1989 – Pág. 2435
98. As diversas personalidades do Hulk – 1990-2012 – Pág. 235
99. Capa de *The Amazing Spider-man* v1 n°129 - Fevereiro de 1974 - Pág. 247
100. Imagem de *The Punisher: Circle of blood* n°01 – Janeiro de 1986 - Pág. 247
101. Imagem de *The Punisher: Circle of blood* n°01 – Janeiro de 1986 - Pág. 247
102. Imagem de *The Punisher War Journal* v1 n°11 – Novembro de 1988 - Pág. 247
103. Capa de *The Incredible Hulk* v2 n°181 – Novembro de 1974 - Pág. 254
104. Capa de *Wolverine Limited Series* n°01 (1982) – Pág. 254
105. Imagem de *The Uncanny X-Men* v1 n°137 – Setembro de 1980 – Pág. 254
106. Imagem de *The Uncanny X-Men* v1 n°115 - Novembro de 1978 – Pág. 254
107. Capa de *Marvel Comics Presents* n°85 - 1991 – Pág. 254
108. Imagem promocional de Wolverine por Jim Lee – 1997 – Pág. 255
109. Capa de *Wolverine* v2 n°20 – Dezembro de 2004 – Pág. 255
110. Capa de *Marvel Graphic Novels – Wolverine: Bloody Choices* – 1988 – Pág. 255
111. Imagem de *X-Factor Annual* n°04 (1989) - Pág. 270
112. Imagem de *The Uncanny X-Men* vol.01 n°269 – Janeiro de 1991 - Pág. 270
113. Imagem de *The New Mutants* v1 n°90 – Junho de 1990 - Pág. 270
114. Capa de *The Uncanny X-Force* n°01 – Dezembro de 2010 - Pág. 270
115. Os diversos uniformes de Ciclope - Pág. 271
116. Uniforme revolucionário de Ciclope – 2013 - Pág. 271
117. Pôster promocional do universo mutante – 1992 – Pág. 271

118. Capa de *Graphic Novels Marvel- The Death of Captain Marvel* – 1982 – Pág. 279
119. Imagem da escultura *Pietà*, de Michelângelo – Pág. 279
120. Anúncio em *The Amazing Spider-man v1 n°20* – Janeiro de 1965 - Pág. 284
121. Anúncio em *Captain America v2 n°222* – Junho de 1978 - Pág. 284
122. Anúncio em *The Fantastic Four v1 n°238* – Janeiro de 1982 - Pág. 284
123. Anúncio em *The Silver Surfer v2 n°67* – Julho de 1992 - Pág. 284
124. Anúncio em *The Avengers v3 n°22* – Novembro de 1992 - Pág. 284
125. Anúncio em *The Iron Man v3 n°35* – Dezembro de 2000 - Pág. 284
126. Anúncio em *The Uncanny X-Men v1 n°480* – Setembro de 2006 - Pág. 284
127. Anúncio em *The Uncanny X-Men v1 n°484* – Janeiro de 2007 - Pág. 284
128. Anúncio em *X-Men v1 n°195* – Abril de 2008 – Pág. 284
129. Imagem de *The Spectacular Spider-Man v1 n°107* - Outubro de 1985 – Pág. 288
130. Imagem de *The Spectacular Spider-Man v1 n°110* – Janeiro de 1986 – Pág. 288
131. Capa de *Web of Spider-Man n°32* – Novembro de 1987 - Pág. 288
132. Imagem de *The Avengers v1 n°213* – Novembro de 1981- Pág. 295
133. Imagem de *The Avengers v1 n°213* – Novembro de 1981- Pág. 295
134. Imagem do Homem-Formiga – 1983 - Pág. 295
135. Imagem do Gigante – 1983 - Pág. 295
136. Imagem do Golias – 1983 - Pág. 295
137. Imagem do Jaqueta Amarela – 1983 – Pág. 295
138. Imagem de *West Coast Avengers n°47* – Agosto de 1989 – Pág. 295
139. Imagem de *The Avengers v1 n°340* – Outubro de 1991 – Pág. 295
140. Imagem da Vespa – 1985 – Pág. 295
141. Imagem de *Ms. Marvel v1 n°01* – Janeiro de 1976 – Pág. 302
142. Imagem de *Ms. Marvel v1 n°24* – Junho de 1982 – Pág. 302
143. Imagem de Capitã Marvel – 2014 – Pág. 302
144. Capa de *Captain Marvel n°01* – 2014 – Pág. 302
145. Cartaz *Rosie the Riveter* – Década de 1940 – Pág. 302
146. Imagem de *Alias n°28* – 2006 – Pág. 302
147. Imagem de *Alias n°28* – 2006 – Pág. 302
148. Imagem de *The Avengers v1 n°07* – Agosto de 1964 – Pág. 309
149. Imagem de *The Avengers v1 n°34* – Novembro de 1966 – Pág. 309
150. Imagem de *The Fantastic Four v1 n°52* – Julho de 1966 – Pág. 309
151. Imagem de *Captain America v2 n°117* – Setembro de 1969 – Pág. 309
152. Imagem de *The New Mutants v1 n°17*– Julho de 1984 – Pág. 309
153. Imagem de *The New Mutants v1 n°17*– Julho de 1984 – Pág. 309
154. Imagem de *The Master of Kung Fu Annual n°01* – 1976 – Pág. 309
155. Imagem de *The Master of Kung Fu n°76* – Maio de 1979 – Pág. 309
156. Imagem de *Tales of Suspense n°51* – Março de 1964 – Pág. 310
157. Imagem de *The Avengers v1 n°16* – Maio de 1965 – Pág. 310

158. Imagem de *The Avengers v1 n°16* – Maio de 1965 – Pág. 310
159. Imagem do Tigre Branco – 1983 – Pág. 310
160. Imagem de Macha Solar – 1992 – Pág. 310
161. Imagem de *The New Mutants v1 n°07* – Setembro de 1983 – Pág. 310
162. Imagem de *The New Mutants v1 n°12* – Fevereiro de 1984 – Pág. 310
163. Imagem de *The Fantastic Four Annual n°03* – 1965 – Pág. 325
164. Imagem de *The Avengers v1 n°69* – Janeiro de 1969 – Pág. 325
165. Imagem de *The Amazing Spider-man v1 n°91* – Dezembro de 1970 - Pág. 325
166. Imagem de *The Amazing Spider-man v1 n°123* – Agosto de 1973 – Pág. 325
167. Imagem de *The Strange Tales n°138* – novembro de 1965 - Pág. 331
168. Imagem de *The Strange Tales n°110* – Julho de 1963 - Pág. 331
169. Imagem de *The Official Handbook Marvel* – 1985 – Pág. 331
170. Imagem de *The Silver Surfer v1 n°02* – Outubro de 1968 - Pág. 331
171. Imagem de *The Silver Surfer v1 n°03* – Dezembro de 1968 - Pág. 331
172. Imagem de *The Silver Surfer v1 n°03* – Dezembro de 1968 - Pág. 331
173. Imagem de *The Ghost Rider v1 n°09* – dezembro de 1975 – Pág. 343
174. Imagem de *The Ghost Rider v1 n°09* – dezembro de 1975 – Pág. 343
175. Imagem de *The Ghost Rider v1 n°09* – dezembro de 1975 – Pág. 343
176. Imagem de *The Ghost Rider v2 n°01* – maio de 1990 – Pág. 343
177. Capa de *The Mighty Thor v1 n°303* - Janeiro de 1981 – Pág. 343
178. Imagem de *Marvel Graphic Novel n°05* – 1982 – Pág. 343
179. Imagem de *The Daredevil v1 n°229* - Abril de 1986 – Pág. 349
180. Imagem de *The Daredevil v1 n°227* - Fevereiro de 1986 – Pág. 349
181. Imagem de *The Daredevil v1 n°228* - Março de 1986 - Pág. 349
182. Imagem de *The Daredevil v1 n°229* - Abril de 1986 - Pág. 349
183. Imagem de *The Daredevil v1 n°230* - Maio de 1986 - Pág. 349
184. Imagem de *The Daredevil v1 n°231* - Junho de 1986 - Pág. 349
185. Imagem de *The Daredevil v1 n°232* - Julho de 1986 – Pág. 349
186. Imagem do Coisa – 2006 – Pág. 354
187. Imagem de *The Thing v2 n°07* – Agosto de 2006 – Pág. 354
188. Imagem de *The Uncanny X-Men v1 n°142* – Fevereiro de 1981 – Pág. 354
189. Capa de *The Astonish X-Men n°16* – Outubro de 2006 – Pág. 354
190. Imagem de *The Uncanny X-Men v1 n°129* – Janeiro de 1980 – Pág. 369
191. Imagem de *The Fantastic Four v1 n°280* – Julho de 1985 – Pág. 369
192. Imagem de *The Fantastic Four v1 n°281* – Agosto de 1985 – Pág. 369
193. Imagem de *The Fantastic Four v1 n°281* – Agosto de 1985 – Pág. 369
194. Imagem de *The Fantastic Four v1 n°284* – Novembro de 1985 – Pág. 369
195. Capa de *The Savage She-Hulk v1 n°01* – Fevereiro de 1980 – Pág. 370
196. Capa de *The Sensational She-Hulk v2 n° 01* – Maio de 1989 – Pág. 370
197. Imagem de *The Sensational She-Hulk v2 n°04* – Agosto de 1989 - Pág. 370

198. Imagem de *The Sensational She-Hulk* v2 n°05 – Setembro de 1989 - Pág. 370
199. Imagem de *West Coast Avengers* n°34 – Julho de 1988 - Pág. 370
200. Imagem de *West Coast Avengers* n°47 – Agosto de 1989 – Pág. 370
201. Capa de *The Uncanny X-Men* v1 n°12 – julho de 1965 – Pág. 380
202. Imagem de *The Uncanny X-Men* v1 n°101 – outubro de 1976 – Pág. 380
203. Imagem de *The Uncanny X-Men* v1 n°134 – junho de 1980 – Pág. 380
204. Imagem de *The Uncanny X-Men* v1 n°119 – março de 1979 – Pág. 380
205. Imagem de *The Uncanny X-Men* v1 n°173 – setembro de 1983 – Pág. 380
206. Capa de *The Astonishing X-Men* v1 n°06 – dezembro de 2004 – Pág. 380
207. Imagem de *The Avengers Annual* n°10 – 1981 – Pág. 381
208. Imagem de *The Uncanny X-Men* v1 n°158 – abril de 1982 – Pág. 381
209. Imagem de *The Uncanny X-Men* v1 n°182 – junho de 1984 – Pág. 381
210. Imagem de *The X-Men* n°01 – outubro de 1991 – Pág. 381
211. Imagem de *Alpha Flight* v1 n°106 - Março de 1992 – Pág. 391
212. Imagem de *Alpha Flight* v1 n°106 - Março de 1992 – Pág. 391
213. Capa de *Astonishing X-Men* n°51 - Agosto de 2012 – Pág. 391
214. Capa de *Alpha Flight* v1 n°09 - Abril de 1984 – Pág. 391
215. Imagem de *Alpha Flight* n°04 - Novembro de 1983 – Pág. 391
216. Imagem de *Alpha Flight* v1 n°55 - Fevereiro de 1988 – Pág. 391
217. Imagem de *X-Factor* v2 n°45 - Agosto de 2009 – Pág. 391
218. Imagem de *Avengers Academy* n°39 - Janeiro de 2013 - Pág. 391
219. Imagem promocional do Capitão América de Rob Liefeld – 1996 - Pág. 398
220. Imagem de *Thor* v1 n°499 – Junho de 1996 - Pág. 398
221. Imagem de *The Avengers* v1 n°189 – Novembro de 1979 - Pág. 398
222. Imagem do Gavião Arqueiro – 2012 - Pág. 398
223. Imagem de *X-Men* v1 n°01 – Outubro de 1991 - Pág. 398
224. Imagem de *Civil War* n°02 – Agosto de 2006 - Pág. 398
225. Imagem de *The Wizard Magazine* – 1994 - Pág. 399
226. Imagem de *The Wizard Magazine* – 1994 - Pág. 399
227. Imagem de *The Wizard Magazine* – 1994 - Pág. 399
228. Imagem de *Fantastic Four* v1 n°371 – Dezembro de 1992 - Pág. 401
229. Imagem de *The Avengers* v3 n°19 – Agosto de 1999 - Pág. 401
230. Imagem de *Ms. Marvel* v2 n°01 – Maio de 2006 – Pág. 401
231. Imagem de *The X-Men Worlds Apart* – 2009 - Pág. 401
232. Capa de *Black Widow: Deadly Origin* – 2010 - Pág. 401
233. Capa de *The Spider Man and Black Cat: The evil that men do* n°01 – 2002 - Pág. 401
234. Imagem de *The Avengers* v4 n°04 – Abril de 2005 - Pág. 401
235. Imagem promocional da Mulher-Aranha – 2014 - Pág. 401
236. Imagem de *Alias* n°01 – 2001 – Pág. 404
237. Imagem de *Alias* n°01 – 2001 – Pág. 404

- 238. Imagem de *Spider-Man* n°33 – Abril de 1993 - Pág. 404
- 239. Imagem de *The Avengers* v3 n°71 – Novembro de 2003 - Pág. 404
- 240. Capa de *The Uncanny X-Men* v1 n°394 – Julho de 2001 - Pág. 404
- 241. Imagem de *Daredevil* v2 n°111 – Outubro de 2008 - Pág. 404
- 242. Imagem de *Thor* v4 n°01 – Junho de 2011 – Pág. 404

LISTA DE TABELAS

- 01. Os personagens da *Marvel* criados entre 1961 e 1964 – Pág. 42
- 02. As mudanças de títulos *Marvel* – Pág. 44
- 03. Os novos títulos *Marvel* que foram lançados – Pág. 44
- 04. A distribuição dos direitos cinematográficos no final da década de 1990 e início dos anos 2000 – Pág. 103
- 05. Conservadores x Liberais e a produção de quadrinhos - Pág. 190
- 06. Aparições e menções de presidentes americanos no exercício do mandato - Pág. 212
- 07. Os diversos personagens que vestiram o uniforme do Capitão América - Pág. 225
- 08. A diferença de participação de homens e mulheres na *Marvel Comics* - Pág. 396

Sumário

Introdução.....	01
Conhecendo os quadrinhos.....	03
A escolha do objeto ou por que a <i>Marvel</i>?.....	05
A divisão das Eras dos quadrinhos nos EUA.....	05
Tipologia das fontes e a função da crônica.....	10
A historiografia dos quadrinhos.....	12
A historiografia de EUA.....	21
A divisão do trabalho.....	26
Capítulo 1. De Timely a Marvel: uma trajetória além dos nomes.....	28
1.1 - Por dentro da “Casa de Ideias”.....	28
1.2 - A gênese da editora: A <i>Timely Comics</i>.....	29
1.3 - A grande virada: A <i>Marvel Comics</i>.....	34
1.4 - Consolidação de um trabalho: A Segunda Era <i>Marvel</i>.....	43
1.5 - A diversificação de público.....	47
1.6 - A Era da imagem.....	55
1.7 - A falência e a retomada no século XXI.....	60
1.8 - A originalidade do “Método <i>Marvel</i>” e sua criação coletiva.....	69
1.9 - Desenhando super-heróis.....	71
1.10 – Indústria gráfica - Escolhas, métodos e peso editorial.....	75
1.11 – Desenvolvimento das narrativas.....	77
1.12 - Da HQ ao audiovisual: Os símbolos pop renovados.....	86
1.13 - O domínio da imagem e seu reconhecimento na sociedade.....	88

1.14 – Música, dublagens e ação: a transposição para as telas de TV.....	90
1.15 – Tomando forma em carne e osso: os seriados <i>live-action</i>	96
1.16 – E a <i>Marvel</i> ganha Hollywood.....	100
Capítulo 2. HQs e a crônica política.....	114
2.1- A política nas HQs de super-heróis.....	116
2.2 – Um herói forjado na Guerra: o caso do Capitão América.....	124
2.2.1 – Capitão na Era Reagan.....	128
2.2.2 – Contra o antinacionalismo.....	130
2.2.3 – O governo contra-ataca.....	136
2.2.4 – O homem sem pátria.....	144
2.3 - O Destino Manifesto como desígnio da nação.....	148
2.3.1 - De comunista para terrorista: Os heróis no pós-11/09 num mundo globalizado.....	151
2.3.2 – Capitão América no alvorecer do século XXI.....	153
2.3.3 – Guerra Civil: o conflito começa em casa.....	158
2.3.4 – Barack Obama e o Homem-Aranha.....	165
2.4 – Monarcas entre o bem e o mal.....	170
2.4.1 – Namor e o <i>Imperius Rex</i>	172
2.4.2 – A mão de ferro da Letônia.....	175
2.4.3 – O Pantera de Wakanda.....	179
Capítulo 3. O tempo e a narrativa nas HQs.....	186
3.1 - O papel dos quadrinistas.....	187
3.1.1 – Liberal x Conservador.....	190
3.2 - Os quadrinhos como crônicas.....	194

3.2.1 – O lado mais humano dos heróis: as causas sociais.....	196
3.2.2 – O “Demônio da Garrafa”.....	197
3.2.3 – Solidariedade no leito de morte.....	201
3.2.4 – O Golias e o vírus.....	204
3.3 - Pensando no Tempo Presente: Uma crônica verbo-visual.....	205
3.3.1 - Metáforas da realidade.....	210
3.4 - Os quadrinhos e o tempo revisto: O mecanismo das <i>retcons</i>	216
3.4.1 – E permaneceram eternamente jovens.....	217
3.4.2 – Tempo terminado versus Tempo inacabado.....	223
3.4.3 – As múltiplas faces do Hulk.....	229
Capítulo 4. Tempos de violência: A ascensão do anti-herói e o amadurecimento do público.....	236
4.1 - A morte como saída possível: Os casos de Justiceiro e Wolverine.....	238
4.1.1 – Na mira do Justiceiro.....	240
4.1.2 – E agora... o Wolverine.....	248
4.2 - O universo mutante e as unidades paramilitares.....	255
4.2.1 – A causa de Magneto.....	257
4.2.2 – O sonho de Xavier e os mutantes paramilitares.....	262
4.3 - As <i>graphic novels</i> e a procura por um público adulto.....	272
4.3.1 – O lançamento da <i>Marvel Graphic Novels</i>	275
4.3.2 – A busca por um novo público consumidor.....	280
4.3.3 – Um aracnídeo sombrio.....	283

4.3.4 – A violência silenciosa entre heróis: o caso de Hank Pym e Janet van Dyne.....	289
4.3.5 – O feminino pela dor: Os casos de Miss Marvel e Jessica Jones.....	296
4.4 - In the jungles of...: Os latinos pedem passagem.....	303
Capítulo 5. A luta pelos “bons costumes”.....	314
5.1 - Os super-heróis descobrem sua fé.....	319
5.1.1 – A religião como nação.....	320
5.1.2 – A religião velada na <i>Marvel</i>	323
5.1.2.1 – O mestre das artes místicas.....	324
5.1.2.2 – A saga do Surfista Prateado.....	327
5.1.2.3 - O Motoqueiro Fantasma e o retorno do Terror.....	332
5.1.3 – Aparição de símbolos religiosos: O Deus Thor em um mundo cristão.....	335
5.1.4 – A aparição de símbolos religiosos: Drácula no Universo <i>Marvel</i>	338
5.1.5 - A fé revelada: O “demônio” devoto do catolicismo.....	341
5.1.6 - A fé revelada: A justiça cega do Demolidor.....	345
5.1.7 – A fé revelada: A presença do judaísmo no Coisa.....	350
5.1.8 – A fé revelada: Os estereótipos de Kitty Pryde.....	352
5.2 - O avanço do “ <i>Female Power</i> ”.....	356
5.2.1 – O feminino por John Byrne: A mulher não tão ‘invisível’.....	359
5.2.2 – O feminino por John Byrne: A Sensacional Mulher-Hulk.....	364
5.2.3 – O feminino por John Byrne: A metamorfose da Feiticeira Escarlate	366
5.2.4 – O feminino de Chris Claremont: As “ <i>X-Women</i> ” – A Força Fênix...	371

5.2.5 – O feminino de Chris Claremont: As “X-Women” – A Deusa Africana.....	374
5.2.6 – O feminino de Chris Claremont: As X-Women – As jovens de um novo tempo.....	377
5.3 - Desafiando os “costumes”: homossexualidade de capa e máscara.....	379
5.3.1 – As novas tendências sem censura.....	388
5.4 - Sexo e erotização nos comics: não é apenas leitura infantil.....	392
Considerações Finais.....	405
Anexo I – Lista e de editores na Timely/Marvel Comics (1939 – 2015).....	413
Anexo II - Os preços nas capas das revistas Marvel (1961-2005).....	414
Anexo III - Filmes baseados em personagens da <i>Marvel Comics</i>	415
Anexo IV - Lista de animações baseadas em personagens da <i>Marvel Comics</i>	417
Anexo V - Glossário de Quadrinhos.....	419
Anexo VI - Linha do tempo dos <i>comics</i> nos EUA.....	423
Bibliografia.....	434

A CRÔNICA DOS QUADRINHOS: MARVEL COMICS E A HISTÓRIA RECENTE DOS EUA (1980-2015)

Introdução

“Na história, novos fenômenos acontecem, e sua organização estrutural diante do conjunto muda à medida que muda a estrutura das sociedades”.
E. P. Thompson, historiador britânico.

28 de Janeiro de 1981

Essa é a data que pode ser entendida como o início desse trabalho. Minha irmã tinha nascido na véspera e meu pai me levou para conhecê-la na maternidade no bairro da Glória, Zona Sul do Rio de Janeiro. Só que antes nós tivemos que passar no Centro da cidade, pois ele precisava pegar alguns documentos. Segundo o relato de meu pai, eu teria parado de repente em frente uma banca de jornal e apontado para um gibi. A revista em questão era do marinheiro Popeye (*Popeye, the sailorman*). É difícil saber o que passou pela minha cabeça para despertar tal interesse, afinal é complicado lembrar algo quando se tem apenas 01 ano e 05 meses de idade, mas o fato é que o personagem me chamou a atenção fazendo com que meu pai comprasse o gibi.

Popeye é um personagem originário das tiras em quadrinhos dos jornais. Criado em 1929 nos EUA pelo cartunista estadunidense¹ E.C. Segar. O personagem fez um grande sucesso principalmente quando foi transportado para as telas de cinema e televisão sob a forma de desenho animado. Mas de qualquer forma, foi da mídia dos quadrinhos que veio o meu interesse. A fisionomia de Popeye é um caso a parte. Com um olho aberto e o outro fechado (daí o seu nome "*pop*", que quer dizer vazado e "*eye*" olho, em inglês), o marinheiro tinha peculiaridades tais como a boca e o inseparável cachimbo em lados opostos, míseros fios de cabelo e um queixo descomunal que completavam o aspecto grotesco de seu rosto.

Além disso, seu corpo era único. Com um tronco completamente esguio, seus braços seguiam magros até os cotovelos onde os antebraços se mostravam muito mais robustos com

¹ Para esta tese serão utilizados apenas dois termos para se referir aos nascidos nos Estados Unidos: estadunidense e americano. O primeiro será mais citado, pois entendemos que se trata de um adjetivo-pátrio mais específico para este país, o que não ocorre com o segundo termo.

Americano pode se referir a todos os nativos do continente americano e a todas as nações que o compõe. Contudo, por se tratar de um termo amplamente utilizado pelos habitantes dos EUA ao se referirem à sua própria identidade nacional, ele também será empregado ao longo deste trabalho.

Já o termo norte-americano não será usado por entendemos que também serve aos nativos do Canadá e do México, nações que também compõem a América do Norte. Mas, ao contrário de americano, não tem aceitação nos Estados Unidos como referência aos seus habitantes.

uma âncora tatuada em cada um deles. Por fim, suas pernas eram grossas parecendo muitas vezes algo único somente com os joelhos sendo destacados por duas bolinhas na altura dos mesmos (Figura 00).

Mas qual seria a relação entre Popeye e os super-heróis? Primeiramente, é importante dizer que as narrativas do personagem eram, na maioria das vezes, aventuras passadas em reinos fictícios, outras dimensões, entre outros. Em segundo lugar, as narrativas de Popeye tinham quase um roteiro único. Na maior parte das histórias, Popeye tinha que salvar sua namorada Olívia Palito (*Olive Oil*) de algum perigo.



Figura 00 – A figura do Marinheiro Popeye.

Terceiro, Popeye tinha um arqui-inimigo que o testava em toda história. Brutus (*Bluto*) era um homem mais alto e com um aspecto mais forte do que Popeye. Por fim, as narrativas do personagem seguiam a lógica do que Joseph Campbell chamou de ciclo do herói, no qual o ser heroico tem que passar por uma série de provações após uma situação de calmaria. Campbell dizia em sua obra “O herói de mil faces” que a vida de um herói é cíclica, pois ela começa tranquila, mas depois tem início uma série de desafios que ele tem que enfrentar até ser aparentemente derrotado. Daí em diante, o herói inicia uma trajetória de ressurreição superando os obstáculos até derrotar seus adversários e retornar a situação inicial de paz.²

Assim, as narrativas de Popeye tratavam quase sempre do mesmo ponto: Popeye estaria em um momento de tranquilidade quando Brutus ou outro vilão aparecia e o provocava. Invariavelmente, Olívia ou algum ente querido era colocado em alguma situação de perigo. Ao mesmo tempo, o herói era derrotado até o limiar de suas forças e eis que ele fazia uso de uma “arma secreta” que era o seu espinafre. A partir do momento em que Popeye comia seu espinafre, ele se tornava muito mais forte que seu adversário e no caso do desenho animado foi imortalizado em uma música-tema para essa ação que ficou conhecida como “tema do espinafre” ou “música da virada”.³ Logo, Popeye derrotava seus oponentes, salvava seus amigos e tudo voltava ao ponto inicial de tranquilidade.

² Ver CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

³ A música está em <https://www.youtube.com/watch?v=O04jreX5VZQ>. Visto em 18 de janeiro de 2016.

A importância de Popeye para a cultura americana foi flagrante. Primeiramente, o personagem retratado era relacionado a uma das três forças armadas. Embora nunca se tenha mencionado seu alistamento na marinha, Popeye possuía uma patente ligada a ela. Em segundo lugar, o fato do personagem comer espinafre para ficar forte serviu para estimular a venda do alimento nos EUA. Durante a Grande Depressão, houve um aumento de 33% no consumo de espinafre e isto foi amplamente atribuído à popularidade do personagem. Também graças ao espinafre, uma estátua do personagem foi erguida em 1937 na capital do espinafre, Crystal City, no Estado do Texas, pela influência positiva que a animação exerceu nos hábitos alimentares nos Estados Unidos. Em pouco tempo, as crianças alçaram o espinafre ao terceiro lugar em sua lista de alimentos preferidos, atrás apenas de peru assado e sorvete. A iniciativa também tinha o objetivo de incentivar o uso de comida em conserva nos quartéis militares, perfeita para estocar em emergências.⁴

Conhecendo os quadrinhos

As aventuras do Popeye foram apenas o começo. Com o passar dos anos, eu aprendi a gostar da arte sequencial antes mesmo de ser alfabetizado. Meus pais me estimularam a partir do momento em compravam revistas em quadrinhos de forma aleatória. Logo tive contato com histórias da Turma da Mônica, de personagens da Disney, Recruta Zero, até chegar ao ponto principal que eram os super-heróis.

Conforme o tempo foi passando, a minha paixão pelas histórias em quadrinhos (HQs) foi aumentando até me tornar um colecionador. E o tempo também mostrou que eu tinha uma predileção por um gênero específico. Os quadrinhos de super-heróis despertavam um apreço muito grande pelos seres fantasiados em uniformes coloridos combatendo o que se julgava como o mal e trazendo um sentimento de justiça para a sociedade. E é nesse ponto que entra essa tese.

Definitivamente, ler uma narrativa aos oito anos de idade é diferente em ler aos catorze anos, assim como ler a mesma narrativa aos vinte e um anos. Pois conforme vamos amadurecendo, nossas percepções perante a vida vão adquirindo novos olhares a partir das experiências cotidianas.

Assim, o vilão referente a um determinado país ganhava conotações políticas cada vez mais fortes de acordo com as releituras que eu fazia. Da mesma forma, eu percebia a forte

⁴ Site <http://www.telegraph.co.uk/culture/books/booknews/10937786/Popeye-10-things-you-never-knew.html>. Visto em 18 de janeiro de 2016.

continuidade que os quadrinhos de super-heróis possuíam. Haja vista, que uma de minhas preocupações era resgatar gibis antigos para poder entender melhor a trajetória de determinado personagem até aquele momento. Em uma época em que não havia internet, as chances dos chamados *spoilers*⁵ eram mínimas de ocorrer garantindo a surpresa no desenrolar de uma trama. Porém, no início da década de 1990, o Brasil passou por uma abertura na economia o que favoreceu a chegada de produtos importados em maior quantidade e os quadrinhos também estavam inseridos.

Logo as revistas originais começaram a serem expostas nas gibiterias acompanhadas de produtos como camisetas, pôsteres e *cards*. Esse último trazendo informações recentes dos personagens, fato esse que seria de extrema relevância, dado que as narrativas de alguns personagens chegaram a ter cinco anos de defasagem entre o que era publicado nos Estados Unidos e o que era publicado no Brasil. A informação sobre a história original era impressa de forma muito discreta nos cantos das páginas de abertura das histórias indicando a revista em que foi publicada originalmente e o ano em que foi lançada.

Tanto a *Marvel Comics* quanto a sua principal concorrente *DC Comics* transitaram no Brasil por várias editoras o que contribuiu para os problemas da cronologia, pois alguns personagens não estavam unificados em apenas uma distribuidora. Assim, os super-heróis foram publicados pelas extintas Bloch Editores, Ebal e pela RGE (Rio Gráfica Editora, atual Editora Globo), até chegar a Editora Abril em 1979 com alguns personagens da *Marvel*, mas somente unificada em 1983 e com a aquisição dos direitos da *DC* em 1984.

Durante as décadas de 1980 e 1990, a Editora Abril conseguiu encurtar a cronologia defasada e alinou as narrativas dos personagens de modo que todas as histórias relacionadas a uma das editoras estivessem no mesmo espaço temporal. Em determinado momento, as narrativas de personagens como Capitão América e Hulk estavam dois anos a frente de outras histórias como do Homem-Aranha e dos X-Men o que causava confusão entre os leitores brasileiros já que as histórias eram muitas vezes interligadas.

Esse alinhamento foi possível porque aumentou o número de publicações de edições especiais, além do número de páginas nas edições regulares. O lado negativo foi que a editora selecionava do original o que seria publicado, suprimindo várias histórias. Mas, o fato é que a Abril conseguiu diminuir a diferença entre os anos de publicação para apenas dois anos em

⁵ O termo se refere a qualquer fragmento de uma fala, texto, imagem ou vídeo que se encarregue de fazer revelações de fatos importantes, ou mesmo, do próprio desfecho da trama de obras tais como filmes, séries, desenhos animados, livros e videogames em que, na maioria das vezes, prejudicam ou arruinam a apreciação de tais obras pela primeira vez.

2002, quando os direitos de publicação no Brasil passaram para a Editora Panini, detentora dos direitos no Brasil até o ano de conclusão dessa tese.

A escolha do objeto ou por que a *Marvel*?

Sabendo que *Marvel* e *DC* são duas as grandes editoras produtoras de quadrinhos de super-heróis, eu deveria optar por uma delas para que não houvesse confusão com as linhas editoriais. Nesse caso, optei pela editora *Marvel* cujas narrativas me atraíam mais. Contudo, optar pela *Marvel* não significava desprezar a *DC Comics*, pelo contrário, a *DC* tinha e terá sempre os três grandes ícones de super-heróis chamada de trindade: Super-Homem, que serviu de arquétipo para todos os super-heróis restantes; Batman, que representou o herói sem poderes, mas ainda assim veio a ser o mais perigoso deles; Mulher Maravilha, a mais conhecida das super-heroínas e principal representante feminina do gênero narrativo.

Porém, a *Marvel* me pareceu mais consistente em suas narrativas principalmente por se aproximar mais da realidade do leitor utilizando cidades que existiam como Nova York ao invés de Metrópolis ou Gotham City. E também por dar um caráter mais humano aos seus personagens, permitindo que eles não fossem infalíveis. Além disso, a *Marvel* tinha como característica a apresentação de uma forte continuidade por décadas, algo que era complexo na *DC*, pois seus personagens apresentaram origens diversificadas ao longo do tempo. Isso acrescido dos vários personagens incorporados em sua trajetória editorial por meio da compra de direitos de uso de outras editoras. Esses fatos criaram o conceito na *DC* de múltiplas terras, ou seja, várias dimensões nas quais os personagens interagiam entre si apenas quando ocorriam visitas de uma terra a outra. A confusão cronológica só seria resolvida em 1985 com a saga *Crise nas Infinitas Terras* (*Crisis on Infinite Earths*) e a unificação de todas as Terras paralelas em uma única dimensão.

Desse modo, essa continuidade estará presente ao longo desse trabalho. Apesar da *Marvel* também apresentar o conceito de universos paralelos, estas dimensões são independentes no plano editorial conforme descrito no Capítulo 01 do trabalho. Assim, para todos os efeitos, as narrativas aqui analisadas serão do Universo 616, tal como foi denominado pela editora cuja continuidade segue desde 1961, ano de fundação da *Marvel*.

A divisão das Eras dos quadrinhos nos EUA

É comum entre estudiosos e pesquisadores de quadrinhos separar a cronologia das HQs em períodos chamados comumente de Eras. A historiografia tradicional costuma

identificar basicamente quatro: Era de Ouro, Era de Prata, Era de Bronze e Era Moderna com alguns incluindo a Era de Platina como sendo anterior a de Ouro. Contudo, a proposta dessa tese é apresentar uma classificação nova com mais detalhes e novas nomenclaturas, pois concordando com o que foi sugerido no trabalho de Nildo Vianna,⁶ a classificação das Eras dos quadrinhos em terminologias referentes a metais poderia aplicar importâncias diferentes de um período para o outro, já que essa categorização já está presente em eventos como competições esportivas, por exemplo.

Assim sendo, a definição das Eras dos Quadrinhos americanos compõe um quadro geral de oito períodos abarcando 120 anos de história. A primeira é a **Era da Invenção** que teve início em 1895 com a publicação das tiras cômicas do personagem The Yellow Kid por Richard F. Outcault no suplemento dominical do jornal *New York World*, o primeiro personagem fixo semanal em um jornal. No ano seguinte, Outcault se transferiu para o jornal de William Randolph Hearst, o *New York Journal*. Ela foi a primeira tira a contar uma história em uma série de painéis, usando desenhos progressivos na narrativa. Dois anos mais tarde, foram publicadas as tiras *Os Sobrinhos do Capitão* (*The Katzenjammer Kids*) por Rudolph Dirks, que fortaleceu o uso do balão de fala, elemento que definiria as histórias em quadrinhos como tal. São destaques nesse período, *The Little Nemo* (1905), de Winsor McCay, a primeira a ter uma história contínua na sua publicação e *Mutt and Jeff* (1907), de Bud Fischer, um das primeiras a ser publicada de forma diária, ao invés de apenas dominical.

O segundo período denominado **Era da Expansão** começou em 1913 e marcou a ascensão das empresas chamadas *syndicates*, que comercializavam as tirinhas de jornal. O seu funcionamento consistia em contratar desenhistas para produção de uma série de histórias, que eram enviadas para os jornais mediante um contrato feito com os *syndicates*. Isso permitia a publicação em vários jornais e revistas. Por esse motivo, o ano de 1913 marcou a estreia da tira Pafúncio e Marocas (*Bringing up Father*) que foi a primeira tirinha produzida nos EUA a ser reconhecida internacionalmente.

Além disso, durante a Era da Expansão surgiram as publicações *pulp* que traziam conteúdo geralmente dedicado a histórias de fantasia e ficção científica, servindo de um tipo de entretenimento rápido, sem grandes pretensões artísticas. O nome *pulp* (polpa) derivava literalmente da polpa do papel que servia para fazer revistas populares de grande circulação chamadas *pulp magazines*. No final da década de 1920, ocorreu a criação de Buck Rogers e a

⁶ VIANNA, Nildo. Breve história dos super-heróis. In: VIANA, Nildo & REBLIN, Iuri Andréas (orgs.). *Super-heróis, cultura e sociedade: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos*. Aparecida: Ideias & Letras, 2011, p.17.

adaptação para as tiras de jornais de Tarzan, o homem-macaco dando início à publicação dos quadrinhos de aventura.

O terceiro período é o único que permaneceu com a nomenclatura tradicional. A **Era de Ouro** teve início no ano de 1934 quando foi lançada a revista *Famous Funnies*, uma coleção de tiras de jornal reproduzida em quadrinhos, dando início à venda das revistas em quadrinhos chamadas de *comic books*. Seu tamanho se tornou o padrão para as modernas histórias em quadrinhos. Essa época também marcou a fundação da *National Publications*, em 1935 e a *Timely Comics* em 1939 que viriam se tornar as futuras editoras *DC Comics* e a *Marvel Comics*, respectivamente.

A Era de Ouro recebeu esse nome por ser um período de apogeu para os quadrinhos quando viveu um *boom* de publicações e, principalmente por surgirem nesse período os chamados super-heróis que se tornaram símbolo da indústria de *comic books*. As publicações se iniciaram em 1938 com o lançamento do primeiro número da revista *Action Comics* pela *National Publications* que trouxe a primeira aparição do Super-Homem (*Superman*) por Jerry Siegel (roteiro) e Joe Shuster (desenho). A partir da “Action Comics” surgiu o arquétipo de super-herói que seria seguido daí por diante.

A chamada **Era do Código** representou o quarto período dos quadrinhos iniciado em 1954. Seu nome era derivado do *Comics Code Authority (CCA)* criado em 1954 pelas empresas de quadrinhos que se uniram para a criação de um sistema de controle interno. Sua implantação foi consequência do livro *A Sedução do Inocente (Seduction of the Innocent)* do psiquiatra Frederic Wertham. Nesse livro, Wertham considerou subversivas as revistas em quadrinhos, acusando-as de corromper os jovens, levando-os à delinquência. Marcado pelo conservadorismo, o período foi muito influenciado pelo *Comics Code* que tinha o objetivo de impor uma autocensura nos *comic books* antes que elas fossem para o público.

O período também assinalou uma reformulação de diversos super-heróis da década de 1940, que nos anos 1950 e 60 foram renovados com ênfase na ciência como explicação de poderes ou de acontecimentos nas próprias narrativas. Em 1961, ocorreu a transformação da *Timely/Atlas Comics* na atual *Marvel Comics* com o lançamento de *The Fantastic Four* nº01. Os personagens da *Marvel* se caracterizaram por heróis mais humanos e perturbados e, como resultado, o desenvolvimento do personagem e seus conflitos pessoais, tornaram-se quase tão importantes quanto os superpoderes e as aventuras épicas.

A quinta era teve início em 1971 quando ocorreu um relaxamento nas regras *Comic Code*. A **Era do Real** começou quando a *Marvel* publicou uma narrativa sobre o consumo de drogas, tema que não era abordado nas HQs por força do código de autocensura. A revista foi

publicada sem o selo de aprovação do código na capa, sendo a primeira que isso aconteceu. Meses depois, a *DC Comics* publicou uma história com a mesma temática em que um dos heróis é retratado como viciado em heroína. A revista foi premiada e o *Comics Code* foi revisto e logo ocorreu uma alusão cada vez maior a temas então banidos pelo código, como os quadrinhos de terror, por exemplo.

A década de 1970 também marcou a ascensão dos quadrinhos *underground* que eram publicações independentes e fora do circuito das grandes editoras como uma representação da contracultura da época, incluindo personagens que eram desajustados e irreverentes. Além disso, ao longo do período houve uma tendência dos quadrinistas matarem personagens importantes nos quadrinhos de super-heróis, simbolizada principalmente pela morte da então namorada do Homem-Aranha, Gwen Stacy. O fato mexeu no *status quo* das revistas mostrando para os leitores que o mundo em que os heróis vivem tem acontecimentos cruéis e que nem sempre os bons vencem. Ainda no final da década adveio a estreia da adaptação do Super-Homem para o cinema. Super-Homem, o filme (*Superman, the movie*) foi o primeiro grande sucesso de uma adaptação de HQ para a tela grande, chegando a receber um Oscar especial pelos seus efeitos especiais.

O sexto período representou uma reformulação completa na indústria de quadrinhos, tanto no mercado das revistas, quanto na produção de narrativas. Por esse motivo foi chamada de **Era da Reinvenção** iniciada em 1982 com a publicação da minissérie Camelot 3000 pela DC. A narrativa mostrava as aventuras do Rei Arthur, Merlin e os reencarnados Cavaleiros da Távola Redonda e como eles ressurgiram no mundo futurístico do ano 3000 para lutar contra uma invasão alienígena comandada pela antiga inimiga de Arthur, Morgana Le Fay. A obra foi importante por lidar por apresentar temas considerados “tabus” dentro do universo das HQs como religião, sexo, homossexualismo e adultério.

A Era da Reinvenção apresentou o desenvolvimento de um novo sistema de distribuição com a aparição de livrarias especializadas e frequentadas por colecionadores. O chamado mercado direto é dominante na distribuição e varejo de rede para as histórias em quadrinhos estadunidenses. A característica definidora do mercado direto é que, ao contrário de livrarias e bancas de jornal, a distribuição para o mercado direto proíbe distribuidores e varejistas de retornar as suas mercadorias não vendidas para as restituições. Assim, as revistas se definiam como um produto sob demanda, em que se encomendavam as revistas primeiro e depois eram impressas.

São marcos desse período também o sistema de minisséries em que uma história abarcava vários personagens e se estendia por várias edições. Ademais, os quadrinhos

atingiram cada vez mais o público adulto com as edições tornando-se mais luxuosas e as narrativas mais violentas configurando as chamadas *graphic novels*. Eram histórias mais longas e elaboradas, caracterizando-se por abrigar narrativas mais densas e complexas. Foram exemplos desse tipo de publicações a minissérie *O Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight Returns)* de Frank Miller, que tratava de um futuro hipotético onde o *Batman* com 50 anos de idade retomou o manto de super-herói após anos desaparecido. O segundo exemplo foi *Watchmen* pelo quadrinista Alan Moore e também produzida pela *DC*. A obra redefiniu o papel dos super-heróis na indústria dos *comics*, introduzindo abordagens e linguagens de orientação mais madura e menos superficial. E ainda *Maus*, obra concluída em 1991 pelo cartunista americano Art Spiegelman. Ela descrevia as experiências de seu pai, um judeu polonês e como ele sobreviveu ao Holocausto. A *graphic novel* usou técnicas pós-modernas em sua descrição de raças de seres humanos como diferentes tipos de animais, com os judeus como ratos, os alemães como gatos, por exemplo.

O sétimo período foi intitulado **Era da Imagem**. Ele teve início em 1992, logo após os seguidos recordes de vendas de revistas no ano anterior por parte da *Marvel*. O período assinalou uma maior valorização da arte em detrimento aos roteiros em boa parte das obras de quadrinhos. Principalmente com relação às personagens femininas que passaram a serem desenhadas de forma extremamente sensual valorizando as partes erógenas do corpo da mulher. A Era da Imagem foi simbolizada pelo desentendimento entre os desenhistas mais renomados da época e a *Marvel* provocando a fundação da *Image Comics*. A editora passou a ser um local onde os criadores pudessem publicar o seu material sem ter que ceder os direitos autorais dos seus personagens, sendo que estes ficavam como propriedade de quem os criou.

O oitavo e último período representado foi chamada de **Era da Transmídia** iniciada em 2000 e se desenvolvendo até os dias atuais. Essa época sinalizou uma retomada na indústria dos quadrinhos em baixa no período anterior. Desse modo, na virada do século XXI os personagens se expandiram para além dos quadrinhos. O ano de 2000 aconteceu o lançamento do filme dos X-Men ocasionando críticas positivas e grande retorno financeiro, o filme foi o estopim para os lançamentos de películas que se seguiram no gênero de super-heróis. Logo, a partir de 2002 até a época dessa tese, pelo menos um filme inspirado em quadrinhos foi lançado pela indústria de cinema americana.

Embora a adaptação de quadrinhos para outras mídias sempre tivesse o ocorrido, neste período elas passaram a ter uma forte interação em que em alguns casos os atos ocorridos em uma mídia tinham influência e/ou consequência em outra. Desse modo, a consequência principal da Era da Transmídia foi que os personagens de quadrinhos alcançaram um público

maior além dos leitores dos *comics*, o que fez com que as narrativas dos quadrinhos fossem influenciadas pelas adaptações cinematográficas como forma de obter mais lucros em seu novo filão. Igualmente, as adaptações de quadrinhos também tiveram um grande crescimento em séries de TV e no setor de animação com técnicas mais sofisticadas com produções tanto para crianças quanto para adultos.

Tipologia das fontes e a função da crônica

Essa tese propõe problematizar e investigar a história recente dos EUA a partir dos diversos aspectos sociais e políticos dos Estados Unidos no período que compreende a década de 1980 até 2015 utilizando as narrativas da editora *Marvel Comics* como objeto de estudo para perceber os conflitos e as mudanças ocorridas na sociedade estadunidense apontando para um posicionamento político na linha editorial da empresa ao longo dos anos. Logo, a utilização das revistas em quadrinhos ajudará a compreender esse material como crônicas de época, a partir de uma perspectiva da curta duração.

Segundo o dicionário de língua portuguesa, a crônica pode ser interpretada de três formas: como uma coletânea de fatos históricos, compondo narrações em ordem cronológica; uma seção de jornal em que são comentados os fatos, as notícias do dia (crônica política, teatral, etc.); ou ainda como um gênero literário que consiste na apreciação pessoal dos fatos da vida cotidiana.⁷

Além disso, pode-se indicar que a crônica é um gênero que oscila entre a imaginação e a realidade, o jornalismo e a literatura, língua culta e coloquial. Originalmente, crônica era a narrativa dos fatos de acordo com a ordem temporal, registrando os eventos que marcavam uma época. Pela sua própria etimologia – *chronos* – a crônica é um gênero ligado ao tempo.⁸ Em seu significado original dos cronistas dos acontecimentos históricos, o gênero ganhou a marca da objetividade no século XIX, mesmo sem perder seu caráter de narrativa e registro que incorpora uma qualidade moderna: a do lugar reconhecido à subjetividade do narrador. Diante das variações que assumiu especialmente nas páginas da imprensa moderna, como “gênero menor”, a crônica foi capaz de elaborar uma linguagem mais próxima do coloquial, longe da “magnitude do assunto e a pompa da linguagem” da literatura. Para Antônio Cândido:

“(…) Isso acontece porque não tem pretensões a durar, uma vez que é filha do jornal

⁷ Site <http://www.dicionariodoaurelio.com/Cronica.html>, acessado em 22 de janeiro de 2016.

⁸ COSTA, Cristiane. *Pena de aluguel – Escritores jornalistas no Brasil 1904-2004*. São Paulo: Companhia das Letras, 2005, p. 246.

e da era da máquina, onde tudo acaba tão depressa. Ela não foi feita originariamente para o livro, mas para uma publicação efêmera que se compara num dia e no dia seguinte é usada para embrulhar um par de sapatos ou ferrar o chão da cozinha (...) quando passa do jornal ao livro, nós verificamos meio espantados que a sua durabilidade pudesse ser maior do que ela própria pensava.”⁹

No século XX, a crônica transcenderia sua condição efêmera, herdada do jornalismo, para se tornar ela própria um gênero específico, quase autônomo. A crônica se mostrou um espaço ideal para aqueles que não queriam mais se prender ao jornalismo diário e factual. Um tipo de literatura que tem como característica a ambiguidade entre o conto, a reportagem, o ensaio, o humorismo e até o poema em prosa.¹⁰

A crônica nasceu com a proposta de noticiar fatos, o que fazia com que tivesse características diferentes do que tem hoje, que é interpretar e reinterpretar determinados acontecimentos que ocorrem na sociedade, com autores fantasiando e discutindo sobre fatos que marcam uma realidade ou mesmo opinando sobre determinado assunto. Os cronistas procuram descrever os eventos relatados na crônica de acordo com a sua própria visão crítica dos fatos, muitas vezes por meio de frases dirigidas ao leitor, como se estivesse estabelecendo um diálogo.

Antonio Candido, a partir da leitura de Walter Benjamin coloca o presente como marca essencial da crônica, base para a observação e para o trabalho do narrador ou de criação da narrativa. Já o cronista moderno possui uma responsabilidade apenas quanto à necessidade de permanecer, de conservar o fato ou a notícia que lhe serve de base. O escritor possui liberdade de análise dos fatos, utilizando diferentes recursos de linguagem que prendem a atenção do leitor.

A crônica aparece como um espaço de literatura e memória da história e não de informação. O que não deixa de ser uma verdade em termos, pelo fato da liberdade do autor da crônica em escrever e comentar sobre o que quiser. Além disso, a crônica pode ser um documento histórico que reinterpreta fatos de uma sociedade em construção. Assim, a História enquanto narrativa transformou-se em sinônimo da memória, obtendo com a escrita uma união completa, que se converte em exemplo para as demais manifestações verbais.¹¹ Não por outra razão, pode-se dizer que Walter Benjamin assinala que na crônica histórica, e não no conto está a origem do romance, dado o caráter de manifestação exclusivamente da escrita, compartilhado pelos dois gêneros. Desse modo, é possível acompanhar Marta Scherer

⁹ Candido, Antonio [et. al.] – *A Crônica: o gênero, sua fixação e suas transformações no Brasil*. Campinas: Editora da UNICAMP; Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 1992.

¹⁰ COSTA, Cristiane. *Op. Cit.*, p. 250.

¹¹ ZIBERMAN, Regina. Memória entre oralidade e a escrita. *Letras de Hoje*. Porto Alegre, v. 41, n. 3, p. 117-132, setembro, 2006.

quando afirma:

“(...) O cronista é aquele que narra o pequeno, o ínfimo, que por mais que pareça insignificante, não o é para a história. (...) O cronista que narra os acontecimentos, sem distinguir entre os grandes e os pequenos, leva em conta a verdade de que nada do que um dia aconteceu pode ser considerado perdido para a história”.¹²

Assim, é próprio da crônica tomar o fato ou evento particular que se insere na ordem da curta duração para fazer de sua trivialidade ou seu caráter insignificante a fonte da problematização que permite a interpretação histórica, articulando as ordens temporais, identificando nos fatos singulares as manifestações de longa duração. Essa operação temporal é que caracteriza a construção narrativa como produção de significado.

A historiografia dos quadrinhos

Para a elaboração desse trabalho, debruçei-me sobre dois campos historiográficos. O primeiro relacionado às fontes que são os quadrinhos. O segundo se relaciona ao estudo da história dos Estados Unidos. Em ambos os casos, no Brasil, há uma carência de referências historiográficas, o que faz com que atualmente estudiosos dos dois campos de pesquisa estejam se empenhando para mudar o panorama, seja com trabalhos originais, seja com traduções de obras estrangeiras.

Assim, recuperando os principais trabalhos que discutem os *comics* nos EUA, pode-se perceber que se trata de uma produção longínqua e extensa, embora várias destas publicações tenham sido feitas por não acadêmicos. Boa parte deles são escritores e desenhistas de quadrinhos que demonstram sua apreciação pelos *comics* como obra de arte.

O mais antigo trabalho sobre os *comics* publicados nos Estados Unidos foi feito pelo historiador de arte William Murrell em seu livro *A History of American Graphic Humor (1776-1938)* escrito em dois volumes. Na realidade, essa obra não trata especificamente sobre os quadrinhos nos EUA, mas sim de toda produção gráfica estadunidense voltada para o humor desde o século XVIII até a década de 1930. Murrell escreveu os dois volumes entre 1933 e 1938. No primeiro, o autor abordou a produção gráfica desde a época da Independência dos EUA até o final da Guerra Civil Americana. Já o segundo volume expõe a produção de 1865 até a época em que ele escreveu sua obra. Nesse segundo livro que Murrell fala dos *comics*. Um ponto em comum entre os dois volumes são os trabalhos feitos por cartunistas americanos abordando seu contexto político. Ele transcorre desde a criação de selos com desenhos da época da Independência, passando pelas caricaturas de eleições

¹² SCHERER, Marta. A narrativa crônica, entre o perene e o efêmero da História. *Revista Ciência em Curso*, Palhoça, v. 1, n. 2, p. 50-63, jul/dez. 2013.

presidenciais até chegar às novas formas de criação gráfica no século XX, entre elas, as *comics strips*.

Outra obra na década de 1940 também aborda a história gráfica americana como um todo. Trata-se de *Cartoon Cavalcade* produzido por Thomas Craven, crítico de arte e conhecido defensor de artistas regionalistas estadunidenses. Ele faz uma coletânea da produção de desenhos, caricaturas, *comic strips* americanas desde o século XIX até as três primeiras décadas do século XX. Fazendo uso de comentários que defendem o seu ponto de vista sobre as imagens que selecionou, Craven realizou uma análise superficial das reproduções e com pouca abordagem sobre as *comic strips*, enfocando seu trabalho nas caricaturas. Embora esse seja o ponto negativo na obra de Craven, tanto ela quanto o trabalho de Murrell, são importantes. Mesmo que a superficialidade das análises sobre os quadrinhos seja uma marca de ambas as obras e não sendo o principal tema de suas pesquisas, elas dão um primeiro passo para expor os *comics* como forma de arte.

Ainda na década de 1940 surgiram trabalhos cujo enfoque principal era os *comics*, sobretudo os que vieram do campo jornalístico. Um exemplo disso foi o livro de 1942, do jornalista Martin Sheridan intitulado *Classic Comics and their Creators*. Nessa obra, Sheridan uniu pequenas biografias com entrevistas de várias personalidades ligadas às tiras de jornais. Embora o livro de Sheridan tenha pouca relevância para o campo da história, pois se pauta mais na rotina de trabalhos de roteiristas e desenhistas, tem a primazia de ser a primeira obra produzida nos Estados Unidos totalmente voltada para os quadrinhos.

Em 1947, foi lançado o livro *The Comics* do cartunista Coulton Waugh, que se tornaria a primeira grande obra no estudo dos *comics*. Nesse livro, Waugh faz um panorama histórico dos quadrinhos desde a criação do Yellow Kid. Ao contrário de outros escritores, Waugh não fez distinção entre alta cultura e cultura popular. Para ele, os *comics* estão à altura de outros gênios das artes da história da humanidade. O cartunista fez a primeira obra abrangente como estudo colocando os quadrinhos social e culturalmente dentro de contextos artísticos, comparando-os com obras de Monet, Michelangelo, Renoir, Whitman e Twain.

A obra de Waugh foi a primeira a assumir um projeto de dupla análise histórica e estética ao isolar os quadrinhos de formas análogas de arte, a partir das quais se originaram os quadrinhos se constituindo como um modo de expressão particular. O pensamento de Waugh era demonstrar já na metade do século XX que os *comics* já funcionavam como um campo de trabalho com história própria e uma estética criteriosa.

Após um período de ostracismo, somente a partir de 1959 é que apareceram as obras de exaltação aos *comics*. Nesse período, dois livros se destacam: o primeiro, de 1959, *Comic*

Art in America - A social history of the funnies, the political cartoons, magazine humor, sporting cartoons, and animated cartoons de Stephen Becker, conferencista e professor de inglês, e o segundo, de 1963, desenvolvido pelos romancistas Robert Abel e David White, com o título *The Funnies: An American Idiom*.

A contribuição de ambas as obras foi um deslocamento semântico dos termos usados para descrever quadrinhos, resgatando o termo “*funnies*” (literalmente, “divertidos”) para se referir às tiras de quadrinhos. O termo caiu em desuso com o tempo em detrimento dos *comics*, muito embora, em sua essência, os dois termos tenham o mesmo sentido: o de remeter a algo engraçado, de entretenimento. Além disso, as duas obras procuram ressaltar os *comics* como uma forma de arte genuinamente americana. Isso pode ser percebido nos títulos dos trabalhos, sobretudo no dos romancistas, no qual afirma os quadrinhos como uma tradução da cultura estadunidense.

Após essas obras até aqui citadas houve um aumento significativo de trabalhos sobre quadrinhos nos EUA ao longo das décadas de 1960 e 1970. Nesse período ocorreu nas universidades americanas o surgimento de uma nova área de estudo denominada *popular culture* (cultura popular). O movimento para o estudo da cultura de massa se consolidou no meio acadêmico com a criação do *Journal of Popular Culture*, em 1967 na Bowling Green State University, no Estado de Ohio. Trata-se da publicação oficial da *Popular Culture Association*, a qual se dedicava a publicar ensaios acadêmicos interdisciplinares sobre vários aspectos populares ou da cultura de massa.

O principal objetivo dessa publicação era quebrar as barreiras entre as chamada "alta" e "baixa" cultura e se concentra dessa maneira em compreender o funcionamento da sociedade. O *Journal of Popular Culture* se tornou uma das principais referências para exposição de artigos sobre outros meios de comunicação de massa como o cinema e a televisão, tendo seis edições publicadas por ano até os dias de hoje.

Em 1971, Les Daniels, escritor americano também ligado aos quadrinhos lançou *Comix: A History of Comic Books in America*. Trata-se de uma obra que se dedicava à história de outro meio de propagação dos *comics*: as revistas em quadrinhos ou *comic books*. Até aquele momento, as obras referentes aos quadrinhos davam mais destaque para as tirinhas ou *comic strips*¹³. Daniels resgatou toda a gênese dos *comic books* iniciada nos anos 1930 até

¹³ Nos EUA é consensual que existe uma diferença entre no tratamento de formatos como *comic strips* e *comic books*. Os primeiros são narrativas curtas em torno de três ou quatro quadros e publicadas em jornais desde o final do século XIX. Já os *comic books* são narrativas mais desmembradas copiladas em várias páginas de uma revista, não havendo limite para o número de quadros na publicação. No Brasil esse diferencial praticamente não

culminar no surgimento dos quadrinhos *underground*. Além disso, a obra de Les Daniels foi importante, pois a partir dela, passou-se a cunhar o termo *historian of comic books* (historiador de revistas em quadrinhos). Inclusive o autor foi assim identificado quando morreu em 2011.¹⁴ A denominação não se referia necessariamente a alguém com formação em História, mas sim qualquer estudioso do tema que resgata publicações antigas das revistas, sendo ele um acadêmico ou não.

Em 1977, foi lançado *The Comics Journal*, uma revista de notícias e críticas relativas à *comics books*, *comic strips* e *graphic novels*. Conhecida por suas extensas entrevistas com criadores de quadrinhos, *Comics Journal* apontou editoriais e críticas severas dos produtos do *mainstream* da indústria de quadrinhos. A revista tem a visão de que os quadrinhos são uma forma de arte que merece respeito cultural mais amplo, e, portanto, deve ser avaliada com padrões de críticas mais elevadas.

A partir da década de 1980 surgiram obras sobre a linguagem dos quadrinhos e se tornaram referência. A primeira delas foi *Quadrinhos e Arte Sequencial (Comics and sequential art)* do quadrinista Will Eisner, conhecido como o criador do personagem The Spirit. Pela riqueza de suas tramas narrativas e pelas inovações gráficas de suas histórias, ele descreveu no livro de 1985 todo o conhecimento que passou por meio das histórias, no qual esmiuçou os aspectos técnicos da estrutura narrativa das HQs, procurando unir o texto escrito com a imagem. Além disso, o autor procurou transmitir a interação entre a narrativa e o leitor por meio do efeito de passagem de tempo entre os diferentes quadros ou com a exibição de imagens mesmo sem diálogo.

Eisner se baseou na teoria de que autor e leitor estão constantemente solidários no processo de construção do significado nos *comics*. Há entre eles uma mediação que ofereceria múltiplas significações que necessitavam ser entendidas para a leitura total do gênero. O livro tratava da leitura de uma HQ, destacando seus elementos constitutivos como os quadros, o *timing* e os balões. O autor sugeriu a denominação dos quadrinhos como “arte sequencial”, explicitando toda a qualidade artística e intelectual que esse gênero pode oferecer.

Outro autor que se tornou referência para os estudiosos dos quadrinhos foi Scott McCloud, quadrinista americano e um dos pioneiros dos chamados *webcomics*, os quadrinhos digitais com venda exclusivamente pela internet. Em 1993, McCloud publicou o livro *Desvendando os quadrinhos (Understanding comics)*. Essa obra foi escrita como se fosse uma

existe, pois os dois materiais são tidas como quadrinhos simplesmente. Ora tirinhas (*comic strips*), ora revistas (*comic books*).

¹⁴ Site <http://www.nytimes.com/2011/11/15/books/les-daniels-historian-of-comic-books-dies-at-68.html>. Visto em 22 de janeiro de 2016.

HQ na qual ele analisou os diferentes elementos existentes da criação e do desenvolvimento das histórias em quadrinhos. O próprio autor se transformou em um personagem de quadrinhos para teorizar sobre a arte sequencial em diversos sentidos. Tentando desvencilhar o leitor de possíveis preconceitos, ele buscou na história semelhanças e diferenças entre os quadrinhos e as demais formas de arte.

McCloud expôs a influência de recursos estilísticos nas narrativas das histórias visando conceder maior dinamismo à leitura. O quadrinista destacou a importância das cores, o desenvolvimento de personagens, bem como o uso dos diferentes tipos de linhas e traços e a disposição e formato dos quadros em uma página. Desvendando os quadrinhos se tornou uma obra obrigatória e de grande utilidade para um desenhista ou roteirista de quadrinhos e até mesmo para investidores do ramo.

Nos anos 2000, McCloud publicou uma sequência com o título *Reinventando os quadrinhos (Reinventing comics)*, no qual o autor apresentou quais os preceitos básicos para que os *comics* possam sobreviver como uma mídia em meio às novas tecnologias, e, sobretudo ao avanço da internet. O quadrinista completou sua trilogia em 2006 com o lançamento de *Desenhando quadrinhos (Making comics)*. Nesse terceiro livro, McCloud desvendou os segredos das narrativas, de quadrinhos, *mangás* e *graphic novels*. Ele ensinou como utilizar técnica e criatividade na criação e no desenho de quadrinhos, tais como escolher palavras e imagens que se intercomunicuem, enquadrar ações e guiar os olhos do leitor ao longo das páginas e dominar a linguagem corporal e as expressões faciais.

Ainda em relação à elaboração e criatividade de quadrinhos, o livro *How to draw comics – The Marvel way*, de 1984 ficou bastante popular. Organizado pelo principal nome de criação da *Marvel Comics*, Stan Lee e com desenhos de John Buscema, famoso nome dos *comics*, essa obra serviu como manual de desenho para aqueles que desejavam compreender mais o processo de criação dos quadrinhos a partir da visão de uma de suas principais editoras. O livro teve duas versões mais recentes e atualizadas chamadas *Stan Lee's How to draw comics*, de 2010, e *How to write comics*, de 2011, escritos por Lee, mas dessa vez ilustrado por vários nomes consagrados da indústria dos *comics* americanos.

Nas duas últimas décadas, as tentativas de valorização dos *comics* se tornaram algo sistemático dentro do mercado editorial, bem como no meio acadêmico. Em virtude disto, houve um aumento considerável das obras a respeito de quadrinhos nos Estados Unidos, podendo separá-las em eixos temáticos.

O primeiro eixo foi de continuidade. Essa mesma valorização veio acompanhada de práticas antigas com publicações, que, mesmo tendo o enfoque de uma história total dos

comics, procuraram transmitir conteúdo fornecendo contextualização do momento histórico para a criação das HQs. Um exemplo são as publicações do cartunista Brian Walker que entre 2004 e 2006 lançou dois volumes em que mostra a história total dos *comics*. Em *The comics before 1945*, Walker trabalhou desde o surgimento do Yellow Kid em fins do século XIX, até o final da Segunda Grande Guerra. Com uma boa estruturação, o autor procurou dividir os trabalhos por décadas, com introduções para cada uma delas acompanhadas de pequenas biografias de nomes importantes dos quadrinhos, destacando suas principais criações.

Brian Walker deu continuidade a essa estrutura em *The comics after 1945*, na qual ele retomou o ponto em que terminou no primeiro volume e seguiu seu livro até o início do século XXI. Em ambas as obras, Walker destacou a importância do contexto histórico em que cada quadrinista citado estava inserido, demonstrando que a arte estaria intrinsecamente ligada ao período histórico em que foi desenvolvida.

O segundo eixo temático foi sobre a origem dos criadores de quadrinhos americanos. Existe um consenso de que as histórias em quadrinhos têm muita herança da cultura judaica americana. As raízes da indústria dos *comics* estão associadas ao amadurecimento de filhos de imigrantes judeus vindos da Europa Oriental. Assim sendo, em 2007, o escritor de quadrinhos Danny Fingeroth lança *Disguised as Clark Kent: Jews, comics, and the creation of the superhero*, em que refletiu sobre os elementos fortemente judaicos que, conscientemente ou não, entraram para a criação do gênero de super-herói. A centralização das questões da identidade judaica que estariam disfarçadas sobre uma efígie, assim como os super-heróis faziam com seus *alter egos*.

Fingeroth explorou os primeiros dias de quadrinhos estadunidenses e as circunstâncias que encontraram seus escritores e artistas judeus. Sua ideia central se baseava no olhar que um escritor judeu, filho de imigrantes teria sobre a sociedade e assim, descobrir um lugar para si dentro dela. A visão seria de alguém que vem de uma perspectiva de fora e é capaz de viver na sociedade e de aprender com seus valores e sonhos. Embora o autor admita que possa haver alguma relação entre os mitos judaicos e os personagens de quadrinhos, ele não crê que os elementos do judaísmo seriam do interesse para a maioria das pessoas que não estavam profundamente imersos em estudos dessa religião.

Outra obra que veio em sequência na mesma temática foi do historiador Paul Buhle, que em 2008, escreveu *Jews and American comics: an illustrated history of an American art form*. Esse livro traçou a história do trabalho dos judeus nos *comics* desde a virada do século XX, com a exploração da forma de arte em quadrinhos e sua convergência natural com a experiência judaica americana. O autor buscou passar como os escritores e ilustradores judeus

utilizaram o formato das HQs para transmitir as experiências coletivas de seus povos, bem como seu lugar na sociedade atual, fazendo uso de animais, super-heróis e pessoas comuns.

Buhle, historiador da cultura judaica apontou como essa cultura se incorporou às obras de arte, analisando não só suas influências, mas também quem influencia. O seu ensaio traçou paralelos para a vida judaica, trazendo sua história, filosofia, questões econômicas, preconceitos, para desenvolver um tema coeso representando na arte a vida judaica.

O terceiro eixo temático foi o mais amplo deles. Abrangeu uma ampla gama de disciplinas envolvendo super-heróis. Em sua maioria, os livros em questão eram coletâneas de artigos escritos por artistas de quadrinhos e também por acadêmicos especialistas em suas áreas. Contudo, com objetivo de atingir o grande público, boa parte destas obras utilizou uma linguagem informal, por vezes irônica e humorística com vistas a interagir com o leitor. Assim, a principal disciplina em foco foi a filosofia. Nos anos 2000, a editora *Open Court Publishing* lançou uma série de livros chamada *Popular culture and philosophy*, relacionando ícones da cultura *pop* com a filosofia. Seus objetos de estudo abrangiam séries de TV, filmes, bandas de rock, desenhos animados, até chegar aos quadrinhos.¹⁵ Essa série de livros tinham nos seus títulos o nome desses ícones acompanhados do complemento “e a filosofia” (*and philosophy*). Entre 2000 e 2012 foram lançados 70 livros dessa coleção, com previsão de lançamento de mais alguns volumes para os próximos anos.

Nesse sentido, foram desenvolvidos dois livros relacionados a quadrinhos e filosofia. O primeiro de 2005, “Super-heróis e a filosofia: Verdade, justiça e o caminho socrático” que trouxe uma variedade de artigos feitos por filósofos e por autores leigos no assunto, mas interessados pelo tema. Nele, os principais personagens tiveram suas ações entendidas à luz de conceitos filosóficos como moral, afetividade e ética. Em todos os artigos, a questão principal era: o que leva os super-heróis seguirem o caminho da justiça? Por outro lado, no segundo livro, *Supervillains and Philosophy: Sometimes, Evil Is Its Own Reward*, de 2009, as questões filosóficas foram para o extremo oposto. Nessa obra foram expostas as razões e motivações para que existissem personagens com sonhos de conquista mundial ou apenas determinados a cometer enormes atrocidades contra a humanidade.

Outra editora, a *Wiley-Blackwell* também veio no esteio das publicações com a cultura *pop* e utilizou os mesmos preceitos editoriais da *Open Court*, inclusive com o uso do mesmo título da coleção – “and philosophy”. Essa série recebeu o nome de *The Blackwell and the pop series*. Contudo, no caso dessa editora, os livros abordaram uma quantidade maior de material

¹⁵ Alguns desses exemplos são “Seinfeld e a filosofia”; “Simpsons e a filosofia”; “Matrix e a filosofia”; “U2 e a filosofia”.

produzido pelos *comics* com obras de personagens específicos. A maior parte das obras foi coordenada por William Irwin, professor de filosofia da *King's College*, responsável por ter dado origem ao conceito “filosofia e cultura popular”.

Nesse caso, o foco era o público apreciador de material *pop*, mas que já tivesse envolvimento com as questões filosóficas. Logo, a editora publicou coletâneas de artigos escritos por autores ligados ao meio acadêmico, apresentando uma profundidade teórica mais densa, embora alguns deles também procurassem se valer da linguagem informal. São exemplos publicados pela *Wiley*: *Batman e a filosofia – O Cavaleiro das trevas da alma* (2008), *X-Men e a filosofia – Visão surpreendente e argumento fabuloso do x-verso mutante* (2009), *Watchmen e a filosofia – Um teste de Rorschach* (2009), *Os Vingadores e a filosofia: Os pensamentos mais poderosos* (2012); *Spider-Man and Philosophy: The Web of Inquiry* (2012) e *Superman e a filosofia: O que o Homem de Aço faria?* (2013)

A religião foi outro ponto tocado nas obras de super-heróis. Nesse sentido, B. J. Oropeza, professor de teologia lançou em 2005 *The gospel according to superheroes*. Nesse trabalho, Oropeza ofereceu um olhar sobre os super-heróis à luz das funções espirituais e mitológicas que desempenhavam na vida real. Perpassando pelas diferentes épocas dos *comic books*, o autor procurou assimilar os personagens comparando-os com figuras importantes do cristianismo e suas concepções.

Em 2008, Greg Garrett, escritor e professor de inglês responsável por vários romances e obras teológicas, publicou *Holy Superheroes! An exploring the sacred in comics, graphic novels, and film*. Esse livro procurou ver a profundidade da discussão da espiritualidade com os *comics*, e, além disso, realiza uma crítica social, e trata da exploração do mito com as HQs.

Ainda sobre esse terceiro eixo temático, outros livros analisaram os aspectos sociais por meio dos quadrinhos, tais como: *The supergirls: fashion, feminism, fantasy, and the history of comic book heroine* (2011), do publicitário Mike Madrid, sobre a evolução das personagens femininas dos *comics* ao longo dos anos; *Native americans in comic books* (2008), de Michael Sheyahshe, que procurou mostrar as representações e culturas dos nativos americanos por meio da visão de um leitor descendente de indígenas; *Super Black: American Pop Culture and Black Superheroes* (2011), de Adilifu Nama, especialista em estudos pan-africanos, no qual buscou relacionar o surgimento de super-heróis negros com novos caminhos para explorar a identidade racial.

O quarto e último eixo diz respeito às obras de cunho acadêmico que se tornaram referência no estudo dos *comics*. Nesse sentido, toda a produção está pautada em trabalhos desenvolvidos por estudiosos da cultura *pop* em suas respectivas áreas de conhecimento. Em

1999, Matthew J. Pustz publicou *Comic Book Culture: Fanboys and True Believers*. Tratava-se de um estudo sobre os leitores de revistas em quadrinhos, em que Pustz examinou os fãs de mídia por meio de uma pesquisa de campo em suas convenções, páginas de *fanzines*, sites bate-papo na internet e encontros em lojas de *comic books*.

Do ponto de vista sociológico, essa obra trouxe um panorama sobre os interesses dessas pessoas e procurou descobrir o que as unia. Matthew Pustz percebeu que estes aficionados pelos *comic books* variavam do *fanboy* - alguém que tem conhecimento por algum assunto e é obcecado por ela -, para o leitor mais exigente fã de quadrinhos alternativos. Assim, o autor mostrou como o grau de conhecimento dos quadrinhos pode determinar o local de um fã nessa cultura.

Inserido no campo da História, tivemos o livro *Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America*, do historiador estadunidense Bradford W. Wright. Nessa obra de 2001, Wright usou os *comics* americanos como fonte para analisar a transformação da cultura jovem nos EUA ao longo do século XX. O trabalho se apresentou bem interessante a partir da divisão do livro em eixos temáticos e cronológicos no qual ele considerou as transformações e rupturas políticas e sociais em cada um dos períodos.

Wright mostrou como as histórias em quadrinhos tinham sido um ponto central na cultura popular do país desde a estreia do Super-Homem em 1938. Principalmente, os *comics* tinham posição de destaque na infância da maioria dos americanos. Começando no período da Grande Depressão, passando pelos combates da Segunda Grande Guerra, depois pelos conflitos ideológicos da Guerra Fria, até desembocar nos atentados de 11 de setembro, o autor consegue passar as oscilações da indústria dos quadrinhos americanos.

O historiador enxergou em todos os gêneros *comic books*, seja ele, de super-heróis, guerra, romance, horror, crime, que os escritores e ilustradores utilizaram o meio para tratar uma variedade de questões sociais como o racismo, a desigualdade econômica, o abuso de drogas e até questões mais amplas como o fascismo e a ameaça de guerra nuclear, por exemplo. Ele ainda procurou ver o lado do leitor americano de quadrinhos, entendendo-o como uma figura heterogênea que poderia aplaudir ou criticar uma determinada situação ocorrida na narrativa dos *comics*.

Podemos ainda destacar a obra do professor de língua inglesa e cinema Marc DiPaolo, *War, politics and superheroes: Ethics and propaganda in Comics and film*. Nessa obra de 2011, DiPaolo procurou estabelecer as relações entre as manobras políticas do governo americano, bem como as reivindicações de minorias sociais com as produções das narrativas dos quadrinhos. Seu enfoque principal se pautou nos acontecimentos pós-atentados de 11 de

Setembro de 2001, apontando histórias que traziam críticas e exaltações ao governo dos EUA não somente nos quadrinhos, mas também nos filmes baseados neles.

O autor se propôs a mostrar como os *comics* têm uma longa tradição de emitir comentários sobre a opinião pública americana e política daquele país. O foco principal da temporalidade de DiPaolo foi o aumento da popularidade dos quadrinhos desde a queda das Torres Gêmeas do World Trade Center que para ele assegura a sua relevância. Mesmo fazendo análises com as recentes adaptações para o cinema, esse texto crítico analisou 70 anos de super-heróis com tópicos que abordaram as guerras americanas, seus conflitos e políticas públicas. Com isso, as diversas apropriações que o autor observou nas duas mídias trabalhadas – quadrinhos e cinema – foram avaliadas sob uma ótica bem atual.

Esse livro conseguiu ser abrangente pensando em uma análise da história do tempo presente, pois o autor expôs suas considerações sobre o governo de Barack Obama, presidente dos EUA no período do desenvolvimento do livro. Ou seja, para o historiador ele poderia servir de ferramenta para compreensão de sua própria época a partir da observação dos aspectos culturais da nação contemporânea.

Em 2012, Matthew Pustz foi o organizador da obra *Comics Books and American cultural History – An anthology*. Essa foi uma coletânea que examinava os modos em que os quadrinhos poderiam ser usados para compreender a História dos EUA, usando-os como fontes no entendimento da história cultural americana. Os ensaios originais ilustraram formas em que as HQs poderiam ser usadas como recursos para estudiosos e professores. Desse modo, a primeira parte do livro examinou quadrinhos que demonstravam as técnicas da história cultural. Na segunda parte, procurou ver os quadrinhos como artefatos culturais. Na terceira parte do livro estudou o conceito de identidade histórica através do século XX. E a parte final abordou os diferentes tratamentos da história americana contemporânea.

Por fim, ainda em 2012, o ensaísta Joseph Darowski deu início a uma coleção de livros que abordavam personagens específicos ao longo da trajetória dos mesmos. A coleção começou apresentando as mudanças do Super-Homem através das décadas na obra *The ages of Superman – Essays on the Man of Steel in changing times*. Assim, a coleção seguiu com os personagens Mulher-Maravilha (2014), X-Men (2014), Vingadores (2014), Homem de Ferro (2015) e Hulk (2015). Em todos a enfoque foi o mesmo e os títulos dos livros seguiram o mesmo padrão “*The ages of... – Essays on the... in changing times*”.

As obras destacadas dentro da historiografia são de grande valia para esse trabalho, pois a partir delas obtemos o ponto de vista dos americanos sobre esse produto de cultura de massa que, embora difundido pelo mundo, é visto por eles como uma manifestação cultural

tipicamente americana. Desse modo, questiono como aparecem nos *comics* essas representações sobre a sociedade americana.

A tese se junta então ao fortalecimento da pesquisa com histórias em quadrinhos no meio acadêmico brasileiro. Nesse sentido, destaco o Observatório de Histórias em Quadrinhos, criado em 1990 e localizado na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), e se caracteriza por ser um núcleo interdisciplinar. Trata-se de um núcleo de pesquisa sobre histórias em quadrinhos com reuniões mensais abertas aos interessados na pesquisa acadêmica sobre quadrinhos e desde 2011 realiza o evento bienal Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, com o objetivo de reunir pesquisadores que realizaram pesquisas sobre tal temática.

Do mesmo modo, destaco mais recentemente a criação do ASPAS (Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial) com sede na cidade de Leopoldina, em Minas Gerais. É uma associação de pesquisadores que ensinam a pesquisa e o desenvolvimento científico e pedagógico acerca da arte sequencial, com ênfase nas histórias em quadrinhos.

A historiografia de EUA e sua produção no Brasil

A segunda frente de estudo dessa tese é relacionada à contribuição para o estudo da história dos Estados Unidos no Brasil. Assim como no caso de trabalhos sobre quadrinhos, os estudos sobre essa temática tem encontrado um campo mais favorável recentemente. Assim, é possível pensar a historiografia atual dos EUA a partir das noções de igualdade, liberdade, democracia, individualismo/comunitarismo e que permitem uma reflexão sobre o imaginário e as culturas políticas presentes naquele país.¹⁶

Assim sendo, pautada em uma historiografia extensa, podemos citar algumas obras de destaque. O conceito de liberdade, por exemplo, é debatido na obra do historiador Eric Foner chamada *The Story of American Freedom*, de 1998. Foner toma a liberdade não como uma verdade eterna, mas como um valor cujo significado e alcance foram contestados ao longo da história americana. Sua narrativa mostra que a liberdade significa liberdade social para alguns, a ausência de interferência governamental para muitos e liberdade econômica para outros ainda. Longe de ser um conceito fixo, a história da liberdade foi uma constante mudança desde a fundação da nação até o presente.

¹⁶ Durante o período da pós-graduação na UFF me inscrevi em duas disciplinas ministradas pela professora Cecília Azevedo em que foi desenvolvida uma análise das culturas políticas que envolvem os Estados Unidos, bem como o imaginário e identidade nacional que permeiam os estadunidenses. Assim, essas disciplinas agregaram ao trabalho, na medida em que pude ter contato com autores que trabalhavam com temáticas específicas dos Estados Unidos.

Sobre os princípios de igualdade, o trabalho de Doug Rossinow em *The politics of Authenticity*, explorou novos caminhos na história cultural, política e social contando a história do novo movimento de esquerda que surgiu na década de 1960 a partir de uma perspectiva da dimensão espiritual do ativismo estudantil. Em outra obra, Bob Ostertag examina as publicações dos movimentos ambientais abolicionistas, o sufrágio feminino, gay e lésbica, assim como a imprensa alternativa durante a Guerra do Vietnã. Em *People's Movements, People's Press*, Ostertag debate sobre os direitos e as liberdades civis. Com isso, Ostertag conta a história não só das publicações, mas dos personagens que as criaram, oferecendo uma nova visão a partir da base da transformação social nos EUA.

A obra clássica de Alexis de Tocqueville, *A Democracia na América*, elucida uma comparação entre o Estado democrático americano com os regimes europeus. Tocqueville ainda no século XIX tenta estabelecer padrões que expliquem como os homens convertem suas paixões em leis e instituições. Tocqueville justapõe uma lógica da tipologia, a partir da oposição aristocracia/democracia e uma lógica da evolução, fundada no triunfo da democracia. Tratando-se de sua concepção geral do mundo, ele compensa sua aceitação racional da democracia com o combate pelos valores inseparáveis do mundo aristocrático.

A beligerância da política externa americana é debatida em *The War in American Culture*, de Lewis Erenberg e Susn Hirsh em que explora o papel da Segunda Guerra Mundial na transformação da vida social, cultural e política americana. O conflito representou uma crise para a cultura americana: para derrotar o inimigo, os americanos tiveram de unir toda a classes e raças há muito divididos. Os autores exploram a censura do governo às fotografias da guerra, a revisão das leis de imigração e as produções de Hollywood, trazendo uma análise aprofundada dos afro-americanos, latinos e mulheres que viveram as circunstâncias inquietantes e rapidamente alterados de tempos de guerra.

Também sobre a temática da guerra, a obra *Selling War in a Media Age*, Kenneth Osgood e Andrew Frank debatem como os presidentes americanos têm tentado vender guerra ao longo da história americana. Escrito em 2010, o livro revela os caminhos muitas vezes brutais com o objetivo de influenciar a opinião pública em participar de guerras.

No caminho oposto da guerra, o pacifismo é debatido em outra obra clássica de Henry David Thoreau, *Desobediência Civil*. Como pensador do século XIX, Thoreau faz uma forte crítica ao governo dos Estados Unidos de seu tempo, tomando posição contra a escravidão, assim como com relação à guerra com o México, realizando um questionamento sobre a autoridade do Estado. O ponto principal é o direito do homem de se recusar a cooperar com

um governo que não concorda. Em seu entendimento, não cooperar com o governo é a única maneira de parar o que ele julgava como uma injustiça.

Os debates em torno da democracia são apresentados em trabalhos recentes como *The virtues of liberalism*, de James Kloppenberg, em que o historiador americano analisa o liberalismo americano demonstrando as tradições complexas do discurso político, econômico e social que formaram a cultura democrática americana do século XVII até o presente. Kloppenberg mostra como as virtudes multifacetadas do liberalismo têm inspirado teóricos e reformadores estadunidenses ao longo da história. Kloppenberg também oferece uma análise mais aguda do desenvolvimento histórico do liberalismo americano e das razões complexas por que tem sido transformado e tornado mais vulneráveis nas últimas décadas.

Em *The S World: A Short History of American Tradition... Socialism*, de John Nichols, expõe a perseguição da esquerda na vida política americana argumentando que o socialismo tem uma longa história dentro dos EUA. O objetivo de Nichols foi descrever o socialismo como americano, enraizado na tradição de Thomas Paine, Abraham Lincoln, a fundação do Partido Republicano, a ascensão do planejamento público nas cidades do século XX com o *New Deal*, a luta pela liberdade de expressão e a liberdade de imprensa e o movimento dos direitos civis.

Seguindo uma temática sobre as esquerdas nos EUA, Michael Kazin explora em *American Dreamers: How the Left changed a Nation*, de 2011 como reformistas, radicais e idealistas de esquerda lutaram por uma sociedade mais justa nos Estados Unidos. Kazin traça um panorama desde o abolicionismo e do feminismo até as lutas trabalhistas da era industrial, por meio do aparecimento de anarquistas, socialistas e comunistas, culminando na *New Left* dos anos 1960 e 70. Em *American Dreamers*, Kazin conta a história desses movimentos, embora não obtenham um bom aproveitamento em seus próprios termos, mas que tiveram contribuições para a sociedade americana levando à luta pela igualdade de oportunidades para as mulheres, minorias raciais e homossexuais.

A questão religiosa nos EUA foi exposta em obras como *The American Jerimias*, de Sacvan Bercovitch escrito em 1978, sendo saudado como um marco no estudo da dissidência e formação cultural na América, a partir dos escritos dos Puritanos por meio das grandes obras literárias. O autor canadense identifica o sentimento de excepcionalismo dos EUA mantido por séculos.

Robert Bellah em *The Broken Covenant*, de 1975 discute sobre a religião civil nos EUA. Em seu ensaio, Bellah argumentou que a dimensão religiosa da sociedade americana tem a sua própria integridade e o mesmo cuidado no entendimento de que qualquer religião

faz. A maior contribuição de Bellah é chamar a atenção dos americanos para os problemas da sociedade, mostrando como sua história moldou a consciência nacional.

O sentimento de ser americano está presente na obra *Americanism: New Perspectives on the History of an Ideal*, uma coletânea organizada por Michael Kazin e Joseph McCartin produzida em 2006, em que os artigos presentes nesse volume reconhecem o americanismo em toda a sua complexidade - como uma ideologia, uma articulação de lugar de direito do país no mundo, um conjunto de tradições, uma linguagem política e um estilo cultural imbuída de sentido político. Essa antologia de ensaios desperta novas questões e debates que desafiam a repensar o modelo a ser exportado abordando a compreensão do americanismo nos Estados Unidos ao longo dos últimos dois séculos, bem como as perspectivas de todo o mundo em um esforço para fazer o sentido de como o credo nacional e seus críticos moldaram a diplomacia, a guerra e a cultura global nos séculos XX e XXI.

O historiador Gary Gerstle discute o nacionalismo americano em *American Crucible*, de 2001, a história dos EUA no século XX a partir das forças do nacionalismo cívico e racial, argumentando que ambos profundamente moldaram a sociedade estadunidense. Gerstle aborda uma história de eventos, instituições e ideias que jogaram sobre a percepção da diferença étnica/racial, das guerras mundiais e do movimento operário, do *New Deal* e do movimento dos direitos civis. Portanto, em *American Crucible*, Gerstle traça a tensão fundamental entre a crença americana na igualdade e da tradição profundamente enraizada do nacionalismo. A obra fornece uma visão sobre a forma e a estrutura da sociedade americana contemporânea por meio da sua exploração exclusiva do passado da nação.

A identidade nacional americana também é o tema de *Manliness and Civilization*, da historiadora Gail Bederman. Nessa obra, ela discute que nos EUA do início do século XX existiam duas obsessões nacionais fundamentais e voláteis: masculinidade e dominação racial. Os ideais culturais de masculinidade mudaram profundamente, em que as noções vitorianas de virilidade moral foram desafiadas por ideais de uma masculinidade agressiva, abertamente sexualizada. Bederman traça essa mudança de valores e mostra como ele reuniu dois ideais aparentemente contraditórios como a virilidade sem restrições de racialmente homens "primitivos" e a superioridade refinada de homens brancos "civilizados". O trabalho de Bederman traça os interesses ideológicos, culturais e sociais que estes ideais vieram a servir.

Por fim, o ensaísta Richard Slotkin debateu em sua obra *Gunfighter Nation: The Myth of the Frontier in Twentieth Century America*, de 1998, o significado da fronteira no imaginário americano. Pautado principalmente em romances e filmes, Slotkin lança um olhar cuidadosamente aprofundado na relação entre a imagem do Ocidente na cultura de massa

industrial e a política externa dos EUA durante o século XX. O autor observa como a chamada "fronteira aristocrata" do século anterior serviu como modelo diplomata para a agenda dos Estados Unidos de imperialismo econômico da Guerra Hispano-Americana até a ação praticada no Vietnã. Assim, Slotkin descreve a construção do mito de fronteira americana, explorando como isso tem influenciado a vida pessoal de proeminentes figuras da história americana e que afetou todas as formas de política externa e interna dos EUA.

Todas as obras mencionadas serviram para compreender a complexidade e diversidade que envolve os Estados Unidos. Assim como a historiografia sobre os *comics*, esses trabalhos permitem ter o olhar dos próprios americanos sobre si mesmos. Assim, a tese auxilia estudos no Brasil sobre os EUA, pois permite mostrar um país plural buscando quebrar o equívoco em ver os EUA como um bloco monolítico em que toda a população possuiria as mesmas características e teriam os mesmo objetivos. Na realidade, a tese leva em consideração as peculiaridades e a diversidade que constituem o país, permitindo analisar as peculiaridades da sociedade americana contemporânea.

Nesse sentido, em anos recentes, observamos um aumento de trabalhos acadêmicos no Brasil sobre a história americana. Logo, as reuniões de instituições como a Associação Nacional de História (ANPUH) e a Associação Nacional de Pesquisadores e Professores de História das Américas (ANPHLAC) passaram a abrigar mesas temáticas a respeito dos EUA. Além disso, desde 2013 ocorre anualmente o Encontro de Graduandos e Pós-Graduandos em História dos Estados Unidos em que os chamados americanistas expõem seus trabalhos debatendo os EUA em suas várias vertentes política, econômica, social e cultural.

A divisão do trabalho

A tese está dividida em cinco capítulos. O primeiro capítulo intitulado **De *Timely* a *Marvel*: uma trajetória além dos nomes** é dividido em duas partes. A primeira apresenta a trajetória da empresa *Marvel Comics* desde seus primórdios na década de 1930 quando tinha o nome de *Timely Comics* até a época atual. Será destacado o seu papel na arte e no capitalismo cultural com o uso de símbolos da cultura *pop* e seu reconhecimento na sociedade. Na segunda parte, discutirá o chamado “Método *Marvel*” para o desenvolvimento das narrativas destacando o peso editorial da indústria gráfica, observando o crescimento da empresa a partir da expansão de seus negócios por meio de outras mídias.

O segundo capítulo, **HQs e a crônica política** questiona até que ponto as histórias em quadrinhos podem ser consideradas políticas por meio da discussão entre a liberdade

individual e o Estado, questionando a tendência política da editora perpassando por vários governos estadunidenses ao longo do recorte histórico, tendo como exemplo a trajetória do personagem Capitão América. Com sua criação ligada a um evento real como Segunda Guerra Mundial, herói é abordado no período desde a década de 1980 até os anos 2000 com destaque para o evento “Guerra Civil”, discutindo o impacto dos atentados de 11 de setembro na linha editorial da *Marvel*, bem como os acontecimentos posteriores nos governos de George W. Bush e Barack Obama, bem como exibir o seu universo mítico de heróis, por vezes ligado ao Destino Manifesto. Além disso, será discutido como foram elaboradas as figuras de monarcas de reinos fictícios e sua relação com os regimes republicanos.

O terceiro capítulo **O tempo e a narrativa nas HQs** tem como foco a criação de personagens icônicos pela *Marvel* e sua força na opinião pública americana, englobando as questões do Tempo Presente e o tempo revisto por meio das chamadas *retcons*, ou seja, revisões do passado das narrativas.

No quarto capítulo cujo título Tempos de violência: **A ascensão do anti-herói e o amadurecimento do público** é exposto um panorama sobre a ascensão da figura do anti-herói, sobretudo personagens como Wolverine e Justiceiro no período analisado. Os novos personagens adotam um comportamento violento e que não hesita em matar seu oponente, contrapondo com a figura do herói correto e perfeito. Ainda dentro dessa temática é debatido o universo mutante do grupo X-Men e seus personagens que por mais de uma ocasião adotaram atitudes controversas com relação à humanidade. Ademais, a busca por um público mais adulto por meio das *graphic novels* se faz necessária para compreender o perfil do leitor de quadrinhos seja nas narrativas ou pela publicidade contida nas revistas. Da mesma maneira, grupos minoritários como os latino-americanos marcam presença nas narrativas, embora com uma visão estereotipada.

Por fim, o quinto capítulo **A luta pelos “bons costumes”** debate a ascensão do neoconservadorismo a partir da década de 1980. Desse modo, examino a entrada de elementos religiosos nas narrativas em que a religiosidade dos personagens passou a ser vista de maneira mais explícita. Ademais, no capítulo também é demonstrado a evolução das personagens femininas de coadjuvantes para figuras imponentes adquirindo um protagonismo nas histórias. Ao final, as tentativas de aproximação da ficção com o mundo real permitem questionar o quanto o desafio aos costumes adentrou nas narrativas abordando sexo, homossexualidade e erotização.

Boa leitura!

Primeiro Capítulo – De *Timely* a *Marvel*: uma trajetória além dos nomes

"Rick, qualquer indivíduo que pertença à estirpe dos chamados super-heróis é, por definição, desajustado."
Visão respondendo a Rick Jones sobre escolhas na vida em *Avengers v1 n°90*, julho de 1971

"Se Shakespeare e Michelangelo estivessem vivos hoje, e se eles decidissem colaborar em uma história em quadrinhos, Shakespeare iria escrever o roteiro e Michelangelo iria desenhá-la. Como é que alguém poderia dizer que isso não seria como uma forma de arte que vale a pena?"
Stan Lee, um dos principais roteiristas da *Marvel Comics*.

1.1 – Por dentro da “Casa de Ideias”

Os *comic books* americanos, como eles são conhecidos hoje, começaram a tomar forma em 1934 e ganharam força ao longo da década de 1930. Contudo, foi em 1938 que eles se tornaram verdadeiramente populares, com a primeira aparição do primeiro dos super-heróis: o Super-Homem (*Superman*), de Jerry Siegel e Joe Shuster, nas páginas de *Action Comics*, revista da editora *National Comics*, atual *DC Comics*.

Action Comics teve uma vendagem tão grande que editores de outras empresas procuraram produzir seus próprios heróis. Um desses era Martin Goodman, editor de *pulp magazines*,¹⁷ revistas feitas com papel de baixa qualidade (a "polpa" da madeira, daí o seu nome) a partir do início da década de 1900. Essas publicações geralmente eram dedicadas às histórias de fantasia e ficção científica, bem como de romances policiais. Nessa última, o assunto preferido eram os crimes sangrentos como uma metáfora do que afetava os EUA naquele momento, abalado pela quebra da Bolsa de Nova York.

Em meio a isso, Goodman criou uma editora própria de publicações chamada *Timely Publications* voltada para a comercialização dos *comics* desse gênero. Então, em outubro daquele ano foi lançada a primeira revista da editora que décadas mais tarde acabaria substituindo o nome da *Timely*: *Marvel Comics*.

A história dessa nova editora que se definiu ao longo do tempo como empresa de entretenimento aponta os mecanismos pelos quais se tornou uma das maiores editoras no ramo do segmento dos quadrinhos.

¹⁷ Também são chamadas de *Pulp* ou ainda *pulp fiction* ou revista *pulp*.

1.2 – A gênese da editora: A Timely Comics

Na época em que os *comic books* foram entrando no mercado e obtendo sucesso de vendas, várias editoras, principalmente na cidade de Nova York, que apresentavam um baixo desempenho, fizeram a transição da publicação de romances de celulose - chamadas de *pulp novels* - para os quadrinhos. Diversificaram seus portfólios incluindo até mesmo alguns trabalhos de aluguel para estúdios de desenhos animados, tentando criar um panteão inteiro de heróis, fantasiados ou não, a partir do zero.

Ao mesmo tempo, no final da década de 1930, uma nova onda de personagens de ação que se originou no rádio foi se tornando popular. Entre eles, podemos citar *O Cavaleiro Solitário* (*The Lone Ranger*) e *O Besouro Verde* (*The Green Hornet*). Esse último inclusive inspirou a criação de alguns personagens no âmbito de quadrinhos. *O Besouro Verde* era uma série que contava as histórias de um homem rico que lutava contra o crime quando o sol se punha vestido com uma máscara, uma pistola de gás, e um ajudante asiático que convenientemente passou a ser seu motorista.¹⁸ O conceito de *O Besouro Verde* tinha muito do conteúdo das revistas populares de *pulp fiction* da década de 1930.

Contudo, o gênero das HQs acabou por proporcionar um desejo de fuga e a demanda por mitos que foram personificados na figura do herói. Essa necessidade de compensação pode ser explicada pela crise econômica que afetou a fé no liberalismo e na democracia representativa, que de uma maneira geral, no contexto da década de 1930, não se mostrava uma forma eficiente de governo.¹⁹

Desse modo, a união dos conceitos da série de rádio com a leitura policial propiciou a criação de personagens que vestiam uniformes customizados, como por exemplo, o Besouro Verde. Esse combatia o crime à noite como justiceiro e realizando o papel da polícia, porém utilizando métodos considerados à margem da lei.²⁰

No período de 18 meses, a partir de meados de 1938 até o final de 1940, pelo menos duas dezenas de editoras entraram no mercado de quadrinhos, produzindo cerca de 150 títulos mensais diferentes.²¹ As revistas se tornaram vitrines para uma variedade de personagens,

¹⁸ MASLON, Laurence & KANTOR, Michael. *Capes, cowls, and the creation of comic book culture*. New York: Crown Publishing, 2013, p. 39.

¹⁹ HOBSBAWM, Eric. *A Era dos Extremos – O breve século XX 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001, p.140.

²⁰ Entre os personagens sob essa temática de vigilantes noturnos que foram criados durante esse período o de maior destaque foi o Batman, da National Comics, criado em maio de 1939.

²¹ Entre as editoras que surgiram nesse período, nós podemos citar: *Fox Features* (1939), *Centaur Comics* (1938), *Fiction House* (1938), *Quality Comics* (1939), *Lev Gleason Publications* (1939), *Fawcett Comics* (1939).

havendo uma explosão de novos super-heróis no cenário editorial americano, após a estreia do Super-Homem.

De acordo com Eric Hobsbawm, o fluxo da cultura industrial produz não a “obra” que requer atenção individual e concentrada, mas o contínuo mundo artificial do jornal, da tira de quadrinhos, ou a sucessão infindável de episódios *westerns* ou de policiais. Para o historiador britânico, a cultura industrial:

Produz não a ocasião específica do balé formal, mas o constante fluxo de salão de baile, não a paixão, mas a disposição de ânimo, não o bom prédio, mas a cidade, nem sequer a experiência exclusiva e específica, mas a multiplicidade simultânea: a justaposição de títulos heterogêneos, a *jukebox* no café, o drama intercalado de anúncios de xampu. (...) Essa é a maneira tradicional de desfrutar a arquitetura, ou seja, como ambiente geral de vida e não como soma de prédios individuais, mas hoje é preponderante.²²

As primeiras revistas em quadrinhos utilizavam um processo de impressão em quatro cores a partir das básicas vermelho, amarelo, azul e preto, que criavam todo o espectro ao se misturar. Isso ocorreu porque as revistas eram impressas nas mesmas máquinas responsáveis pelos suplementos coloridos de jornais, em que contavam com um elevado número de páginas e um formato reduzido em comparação aos jornais. Como resultado, para que se pudesse obter um uso nuançado de cores em cada página, era necessário unir esforços técnicos e financeiros que resultavam da comercialização de revistas em grandes tiragens e a um preço muito reduzido²³.

Em 1939, com a emergente mídia de quadrinhos se tornando muito popular, e os primeiros super-heróis definindo a tendência, o editor de *pulp magazines* Martin Goodman fundou a *Timely Publications*. Em sua primeira ação, a editora lançou a revista *Marvel Comics* no final daquele mesmo ano. Nessa edição, apresentou as primeiras aparições do super-herói androide Tocha Humana (*Human Torch*) pelo escritor e desenhista Carl Burgos; o Anjo (*The Angel*), detetive fantasiado criado por Paul Gustavson; além das narrativas do anti-herói Namor, o Príncipe Submarino (*The Sub-Mariner*) pelas mãos de Bill Everett.

As histórias do Príncipe Submarino estavam prontas para serem lançadas na *Motion Picture Funnies Weekly*, revista que seria distribuída de graça às crianças que fossem ao cinema, torcendo para que ficassem apaixonadas pela história e voltassem na semana seguinte para nova obtenção. Todavia, a *Motion Picture Funnies* fracassou e nunca saiu da gráfica, com exceção de alguns exemplares de amostra entregues aos donos das salas de cinema. A seguir, a revista *Marvel Comics* nº01 vendeu 80 mil exemplares em setembro de 1939 e

²² HOBBSAWM, Eric. *Tempos Fraturados*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012, p.305-6.

²³ GABILLIET, Jean-Paul. “*Fun in four colors*”: Comme la quadrichromie a créé la bande dessinée aux États-Unis. *Transatlantica*, v. 4, n. 1, p. 1-8, 2005.

Goodman pediu uma reimpressão. Dessa vez, vendeu 800 mil apresentando o melhor desempenho médio dos títulos se comparado a *National Comics*.²⁴ Apesar dos números, Goodman optou por mudar o nome da revista, por isso *Marvel Comics* virou *Marvel Mystery Comics* na segunda edição. Como podemos observar uma clara diferença nas capas das duas primeiras edições da revista.

Na primeira capa, vemos o personagem aparentando ser uma ameaça. Ele se aproxima de seu oponente derretendo a estrutura de metal que os separava. Em um instinto defensivo, ele atira no Tocha Humana que, pela sua expressão facial, demonstra uma confiança de que nada irá detê-lo (Figura 01).

Já na segunda, a desenho parece mais com a figura senso comum que temos do super-herói. A ameaça é substituída pela imponência com que o personagem ilustrado aparece para defender algo ou alguém em perigo. Nessa capa podemos ver aviões bombardeando alguma cidade – possivelmente americana – e uma figura trajando um uniforme colorido agindo como seu defensor, diferentemente do contorno monocromático do Tocha Humana na primeira capa (Figura 02).

E isso ocorreu também nas histórias. Suas narrativas passaram a seguir uma linha mais comum para as histórias de super-heróis. O Tocha Humana, por exemplo, começou a agir como todo combatente do crime uniformizado: combatia desafios, independentemente do fato da ameaça ser representada por um alienígena ou um criminoso armado, ganhou um e *alter ego* - Jim Hammond - além de um emprego diurno como policial. Características e atividades humanas mesmo sendo um androide.

Inicialmente confiando na empresa *Funnies Inc.* para produzir quadrinhos por encomenda, Martin Goodman gradualmente formou sua própria equipe. Ao final de 1940, a *Timely* empregava três das mais importantes figuras da história da *Marvel*. No outono de 1939, Goodman contratou Joe Simon que era roteirista/desenhista da *Funnies*, sendo convidado para trabalhar como editor-chefe da *Timely*. Em 1940, Simon juntou a sua equipe seu colaborador, o desenhista Jack Kirby. Trabalhando juntos nos roteiros e na arte das histórias, Simon e Kirby conceberam um novo estilo de narrativa visual para as histórias em quadrinhos. Ainda no final de 1940, Simon e Kirby ganharam um assistente, o então primo adolescente da esposa de Goodman, Stanley Lieber, mais tarde conhecido como Stan Lee.

Com a eclosão da Segunda Guerra Mundial, a criação do Capitão América (*Captain America*) por Joe Simon e Jack Kirby fez com que os quadrinhos da *Timely* fossem para o *front* de batalha. Logo, todos os personagens estavam lutando contra as forças do Eixo.

²⁴ HOWE, Sean. *Marvel Comics – The untold story*. New York: Harper Collins, 2012, p. 14.

Diferentemente de outros personagens famosos, como Super-Homem e Batman, o Capitão América era um soldado com permissão para matar. “Até aqui, os super-heróis operavam à margem da lei, mas o serviço violento do Capitão América era apoiado pela própria Constituição!”²⁵

Não por acaso, na primeira edição da revista *Captain America Comics*, de março de 1941, o Capitão apareceu esmurrando o rosto de Adolf Hitler e um ano depois o herói apareceu na capa realizando o mesmo gesto com contra um oficial japonês. Além das semelhanças de ambas as capas, o Capitão América poderia ser representado como o desejo do que toda nação estadunidense tinha por fazer com os mandatários de Alemanha e Japão.

Além disso, a tiragem das primeiras revistas do Capitão América foi comprada pelo governo dos EUA e distribuídas entre os soldados de prontidão. Por sua total identificação com os símbolos americanos, principalmente pelo uso das cores da bandeira dos EUA no uniforme do herói, o personagem foi utilizado para incentivar os jovens estadunidenses a se alistarem nas forças armadas.

Ao longo da guerra, a revista *Captain America Comics* foi a líder de vendas da editora, em um mercado em crescimento. Em menos de dois anos, o número de revistas vendidas mensalmente cresceu de 15 para 25 milhões; em 1943, já era uma indústria de 30 milhões ao ano. Grande percentagem dessas vendas ia para os soldados no estrangeiro. A tiragem média de uma revista da *Timely* na época da guerra chegava perto de meio milhão por edição.²⁶

Em 1945, o gênero de super-heróis já não era o mesmo de anos atrás e as vendas das revistas estavam em declínio.²⁷ Uma das razões foi o término da Segunda Guerra. Uma porção considerável do público leitor de quadrinhos não eram crianças, mas jovens membros das forças armadas. Com o fim do conflito, esses jovens retornaram para casa, onde suas atenções voltavam para suas carreiras e suas famílias. Para Ivan Lima, não apenas o fim do conflito explicaria essa queda. Ele assinala que o público leitor formado ao longo dos anos amadureceu e passou a se tornar mais exigente, demandando enredos mais complexos e com melhor tratamento gráfico, pois seria “uma eventual saturação das narrativas de super-heróis produzidas em escala exponencial durante a primeira metade dos anos 1940 em relação a outros gêneros de revistas em HQs que cresciam em paralelo”.²⁸

²⁵ MORRISON, Grant. *Superdeuses*. São Paulo: Seoman, 2012, p. 58.

²⁶ HOWE, Sean. *Op. cit*, p. 25.

²⁷ Embora estivessem em queda, alguns títulos envolvendo Super-Homem, Batman e Mulher-Maravilha, da *National Comics* continuaram a vender e sua produção não foi interrompida.

²⁸ GOMES, Ivan Lima. Os sentidos dos quadrinhos em contexto nacionalpopular (Brasil e Chile, anos 1960-1970). Tese (Doutorado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2015, p.80.

Nesse sentido, a *Timely* introduziu novos títulos em novas temáticas: *western* (*Western Outlaws*, *Arrowhead*), publicações de humor estilo da revista *MAD* (*Riot*, *Wild*), *jungle comics* (*Jungle Tales*, *Jungle Action*), séries militares (*Navy Action*, *Marines In Battle*), títulos de aventura e crimes (*Police Action*, *Spy Thrillers*), e livros de romance (*Girls' Life*). Além disso, a *Timely* foi buscar ativamente um novo público receptivo para os quadrinhos: as meninas adolescentes. A editora criou uma nova heroína, a jovem Patsy Walker, protagonizando sua própria revista em quadrinhos após sua breve aparição na revista *Miss América Magazine*. Outra personagem nova, Millie the model, estreou em sua própria revista. Juntas tornaram-se os dois maiores sucessos da editora da segunda metade da década 1940 até o início da década de 1960.

A provisão de páginas em arquivo era ultrapassada e não tinha como suprir a demanda das últimas tendências. Entre elas os quadrinhos de guerra, literalmente *War Comics*, o que fez bastante sucesso quando os EUA entraram na Guerra da Coreia, e de terror que foram muito rentáveis após o imenso sucesso de *Vault of Horror*, *Tales from the Crypt* e *Haunt of Fear*, da *EC Comics*. Nessa época, Martin Goodman decidiu distribuir as publicações por conta própria, usando o nome *Atlas*. A palavra começou a aparecer nas capas, sendo exaltada numa faixa envolvendo um globo.²⁹

Durante esse período houve o lançamento do livro *A Sedução do Inocente* (*Seduction of the Innocent*), do psiquiatra Frederic Wertham.³⁰ Nesse livro, ele considerou as revistas em quadrinhos subversivas, acusando-as de corromper os jovens, levando-os à delinquência. O livro se tornou um *best seller* e detonou uma série de controvérsias e reclamações por parte dos pais de todo país que estavam preocupados com o que seus filhos estavam lendo. Foram organizados protestos em estabelecimentos que vendiam os *comic books*.³¹

Como consequência, revistas em massa foram queimadas em público e a fama angariada por *A Sedução do Inocente* deu a Wertham a reputação de perito nesses assuntos, o que levou a que fosse chamado para testemunhar no Subcomitê do Senado que investigava a delinquência juvenil. Num longo depoimento diante do comitê, Wertham repetiu seus argumentos escritos no livro e apontou os *comic books* como a maior causa dos crimes juvenis. Em 1954, o Subcomitê do Senado americano para Delinquência Juvenil começou uma investigação em cada edição publicada. O subcomitê apresentou um relatório final que

²⁹ HOWE, Sean. *Op. cit.*, p. 29.

³⁰ Para maiores informações ver: WERTHAM, Frederic. *Seduction of Innocent*. New York & Toronto: Reinhart, 1954.

³¹ A perseguição promovida contra os quadrinhos era referente aos *comic books*. As *comic strips* não foram afetadas e continuaram com prestígio sendo publicadas sistematicamente nos jornais americanos.

não culpava os quadrinhos pelos crimes, mas recomendava aos empresários do setor que mudassem o conteúdo voluntariamente.

Contudo, trabalhos recentes como de Bart Beaty critica que toda a censura dos quadrinhos tenha ocorrido mediante um indivíduo apenas. A partir da análise de livros, discursos e relatórios de Wertham, Bearty demonstra que Wertham seguia uma agenda política muito mais próxima da “liberal”, destacando que, para o bem ou para o mal, Wertham consolidou os quadrinhos como tema digno de reflexão criteriosa.³²

De todo modo, em setembro daquele ano, quase todas as editoras que restavam formaram a *Comics Magazine Association of America*, que instituiu regras de autorregulamentação baseadas no Código Hays,³³ de Hollywood. O texto aprovado não somente baniu as imagens violentas, mas também proibia o uso de várias palavras e conceitos, tais como "terror" e "zumbis", além de determinar que os criminosos fossem sempre punidos e não podendo desrespeitar a santidade do casamento. Caso a revista não tivesse o selo do Código de Ética, os distribuidores não iriam comercializá-las. Os editores dos *comic books* por sua vez, argumentavam por meio de editoriais pró-quadrinhos que suas histórias estimulavam a leitura e que seus leitores eram inteligentes o suficiente para distinguir entre fantasia e realidade.³⁴

Em 1955, as empresas de quadrinhos se uniram para a criação de um sistema de controle interno e daí surgiu o *Comics Code Authority (CCA)*. O seu objetivo era impor uma autocensura nas histórias em quadrinhos antes que elas fossem para o seu público leitor. As capas das revistas passaram a exibir o selo do código, indicando que ela estaria livre de qualquer conteúdo considerado “subversivo”.

Essa autorregulamentação demonstrava como os produtos da indústria cultural contornaram as técnicas da arte e prosseguiram diretamente para uma intensificada estilização da vida. Segundo Eric Hobsbawm, “a principal acusação contra a cultura de massa é que ela cria um mundo fechado, e, ao fazê-lo, remove esse elemento essencial na humanidade, o desejo de um mundo perfeito e bom – a grande esperança do homem.”³⁵

³² BEATY, Bart. *Fredric Wertham and the critique of mass culture*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005, p. 204.

³³ O Código Hays foi um código de produção de filmes, que determinou uma série de regras restritivas do que se podia ver na tela e o que não em produções estadunidenses. Criado pela Associação de Produtores de Cinema da América (MPAA) descrevia o que era considerado moralmente aceitável. Ele foi escrito por um dos líderes do Partido Republicano na época, William H. Hays, um dos principais membros da MPAA, e tornou-se popular em seu nome. Foi aplicada a partir de 1934 até que ele deixou de existir em 1967 mudando para o novo sistema de classificação por idade da MPAA.

³⁴ SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. *Op. Cit.*, p. 54.

³⁵ HOBSBAWM, Eric. *Op. Cit.*, p.308.

1.3 – A grande virada: A *Marvel Comics*

No início da década de 1960, a filosofia de publicação de Martin Goodman continuou a seguir as tendências mercadológicas.³⁶ Distribuído pela *Independent News*, Goodman limitou a oito títulos por mês. Naquele momento, a empresa tinha reunido um pequeno grupo de talentos criativos. Esse grupo de artistas incluía Jack Kirby, Steve Ditko, Don Heck, Larry Lieber, Paul Reinman e Dick Ayers e todos se tornariam os principais nomes no (re)nascimento da linha de super-heróis da editora.

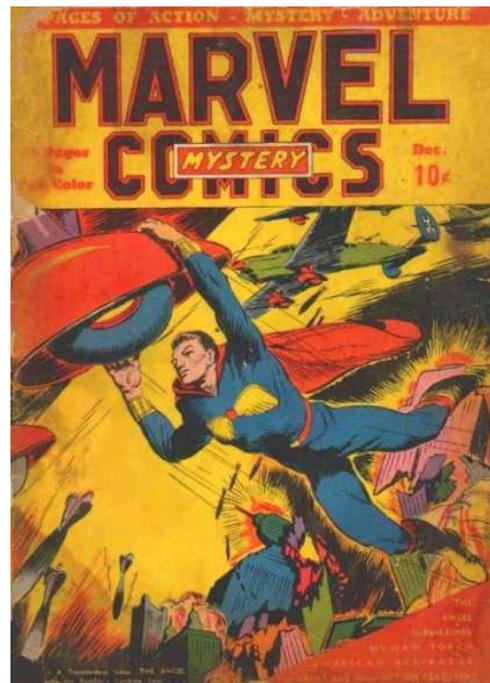
No mesmo período da década de 1960 vieram as primeiras histórias em quadrinhos da empresa sob a marca *Marvel Comics*. Elas foram a antologia de ficção científica *Journey into Mystery* nº69 e o título de humor adolescente *Patsy Walker* nº95, ambos datadas em junho de 1961, quando passou a ser exibida uma marca de "MC" nas capas.

Naquela época, a principal editora do segmento de quadrinhos era a *National Comics*, também chamada de *DC Comics*, que viria a ser caracterizada a como grande concorrente da *Marvel* no segmento de quadrinhos de super-heróis. A empresa foi a pioneira nos quadrinhos estadunidenses publicando regularmente revistas em quadrinhos - chamadas de *comic books* - com material original produzido para esse formato e não uma reimpressão de tiras de jornal. Isto tornou o formato padrão para as publicações que viriam posteriormente por outras editoras, além de estabelecer o preço 10 cents para cada exemplar.

A editora era uma fusão de várias companhias. A *National Allied Publications* foi fundada pelo Major Malcolm Wheeler-Nicholson, um ex-militar que se aventurou no mundo editorial. Em 1935, publicou a revista *New Fun: The Big Comic Magazine*. No mesmo ano, o major criou uma segunda revista, a *New Comics*, que estreou em dezembro de 1935 e por fim foi lançado um terceiro título chamado *Detective Comics* em março de 1937.

No mesmo ano de 1937, para quitar uma dívida com Harry Donenfeld, um publicador de *pulps magazines*, Nicholson foi obrigado a aceitá-lo como sócio e ainda Jack S. Liebowitz, contador de Donenfeld, formando a *Detective Comics, Inc.* O Major Wheeler-Nicholson permaneceu por um ano, mas os problemas financeiros da empresa continuaram e ele foi forçado a sair. Em 1938, a editora publicou aquele que pode ser considerado seu quarto título a revista *Action Comics*, que trouxe a estreia do Super-Homem logo em sua primeira edição.

³⁶ A editora publicava cinco quadrinhos de humor ou para adolescentes (*Millie The Model, a Date With Millie, Kathy, Patsy Walker, e Patsy and Hedy*), quatro *westerns* (*Gunsmoke Western, Kid Colt, Outlaw, Two-Gun Kid, Two-gun Kid, e Wyatt Earp*), quatro de terror e/ou suspense (*Journey Into Mystery, Strange Tales, Tales to Astonish, e Tales of Suspense*), dois de romance (*Love Romances e My Own Romance*), e um título de guerra (*Battle*). Ver SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. *Op. cit.*, p.68.



Figuras 01 e 02 – As primeiras capas da revista Marvel Comics (1939)



Figura 03 - Evolução do logotipo da DC Comics ao longo das décadas.



Figura 04 - Alguns dos principais personagens da DC. Da Esquerda para direita. Vingador Fantasma (Phantom Stranger), Adam Strange, Homem-Borracha (Plastic Man), Capitão Marvel (Captain Marvel), Zatanna, Batman, Super-Homem (Superman), Eléktron (Atom), Mulher-Maravilha (Wonder Woman), Ajax (Martian Manhunter), Flash, Lanterna Verde (Green Lantern), Aquaman, Gavião Negro (Hawkman), Arqueiro Verde (Green Arrow), Canário Negro (Black Canary), Mulher-Gavião (Hawkwoman), Tornado Vermelho (Red Tornado), Homem-Elástico (Elongated Man), Metamorfo (Metamorpho).

A *National Allied Publication* e a *Detective Comics, Inc.*, duas companhias com os mesmos donos (ainda que com cotas acionárias distintas) se fundiram em *National Comics* em 1944. No mesmo ano, a *National* ainda absorveu a *All-American Publications* empresa de Jack Liebowitz. Apesar do nome oficial ser *National Comics*, o logo "Superman-DC" foi usado na linha e a empresa foi coloquialmente conhecida como *DC Comics* anos antes da adoção oficial do nome na década de 1970 (Figura 03 e Figura 04).

Durante no final da década de 1930 e ao longo da década de 1940, a editora foi responsável pela criação de personagens marcantes na indústria dos quadrinhos além do Super-Homem, tais como: Batman (1939); Flash, Gavião Negro (*Hawkman*), Robin, Lanterna Verde (*Green Lantern*) e Átomo (*Atom*) (1940); Mulher-Maravilha (*Wonder Woman*), Arqueiro Verde (*Green Arrow*) e Aquaman (1941).

Quando a popularidade dos super-heróis diminuiu ao final da Guerra, a *DC* deu foco a outros gêneros, como ficção científica, *westerns*, humor e romance. Apesar da redução nas tiragens, títulos como *Action Comics* e *Detective Comics* que tinham como protagonistas Super-Homem e Batman, respectivamente sobreviveram. Contudo, em meados da década de 1950, o diretor editorial da *DC Comics* Irwin Donenfeld e Jack Liebowitz trabalharam com o editor Julius Schwartz dando início a um período de reformulações de personagens antigos da década de 1940. O primeiro a passar pelo processo foi o Flash na revista *Showcase* nº04. Nessa história, o herói passa a ter nova identidade, novo uniforme e uma nova origem atualizada e modernizada, agora com elementos de ficção científica nas narrativas.

Esse padrão passou a ser estendido para outros personagens da *DC Comics*. Ocorreu assim uma transformação dos heróis em seres mais humanos e perturbados e, como resultado, o desenvolvimento do personagem e seus conflitos pessoais tornaram-se quase tão importantes quanto o mito, os super-poderes e as aventuras épicas dos super-heróis. Isto deu novo fôlego aos *comics* e as vendas começaram a se recuperar. Assim, as versões reformuladas do Lanterna Verde, Gavião Negro, Eléktron (*The Atom II*); Aquaman, Arqueiro Verde chegaram às bancas na virada para a década de 1960.

Posteriormente, a *DC Comics* comprou os direitos de super-heróis de algumas editoras que encerraram suas atividades e os incorporou no seu panteão de personagens, a saber: a *Quality Comics*, adquirida em 1956 com personagens como Homem-Borracha (*Plastic Man*), e Tio Sam (*Uncle Sam*); a *Fawcett Comics*, com o Capitão Marvel (*Captain Marvel*) e todos os personagens relacionados a ele licenciados em 1972 e a *Charlton Comics* que em 1986 repassou a sua gama de heróis para o universo da *DC*, com destaque para o Besouro Azul (*Blue Beetle*) e o Capitão Átomo (*Captain Atom*).

No ano de 1961, a *Independent News* que distribuía as revistas da *Marvel*, retirou as restrições o que possibilitou um aumento de suas publicações de nove para doze títulos por mês. O editor Martin Goodman observou que uma nova tendência retomava o gênero de super-heróis ao mercado. A *DC Comics* tinha lançado no ano anterior o grupo de super-heróis Liga da Justiça da América (*Justice League of America*) reunindo os principais heróis da editora e apresentava boas vendas.

Assim, os editores da *Marvel* resolveram produzir novos personagens com superpoderes, só que agora reciclados e atualizando o conceito que vinha sendo utilizado desde a sua criação no final da década de 1930. Com a união dos trabalhos de Stan Lee e Jack Kirby, a *Marvel* criou um tipo de super-herói diferente do habitual. Até então, o típico super-herói era um modelo de virtude infalível, que cuidadosamente guardava sua identidade secreta e tinha uma namorada que normalmente era apaixonada por essa identidade civil.

Esses heróis das HQs deveriam inspirar a conduta dos homens na sua sociedade. Nesse sentido, podemos considerar o herói como um indivíduo que possui qualidades consideradas especiais, tais como habilidades físicas, mentais ou morais, capazes de levá-lo a vencer situações extremamente desfavoráveis e perigosas. Herói é “aquele cujo apelo está no cerne da moral aberta e, no campo espiritual, no motor da evolução humana”.³⁷

Contudo, Stan Lee e Jack Kirby queriam que seus novos heróis fossem mais próximos de pessoas “reais”, ou seja, que brigassem entre si, que cometessem erros, ou possuíssem fraquezas.³⁸ E o primeiro lançamento dessa nova linha seguiria esse modelo. Nesse sentido, o Quarteto Fantástico (*Fantastic Four*) não usava uniformes coloridos e nenhum de seus membros tinha suas verdadeiras identidades tratadas como um segredo do público. Na realidade, a ideia de Lee e Kirby era retratar esse grupo como se fosse uma família, com suas diferenças e conflitos pessoais, mas unidos por uma causa em comum que era a proteção da humanidade com seus surpreendentes poderes.

A partir do lançamento do Quarteto houve uma virada na história da *Marvel*. Até esse momento os lucros da empresa eram apenas de quadrinhos de terror ou de suspense. Embora tenha levado nove meses para que os números de vendas dos quadrinhos nas bancas fossem finalizados, a grande quantidade de cartas de leitores apontava que o Quarteto Fantástico havia alcançado uma popularidade expressiva. Antes disso, a *Marvel* raramente recebia cartas

³⁷ CHEVALIER, J. & CHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1982, p. 489.

³⁸ SAUNDERS, Catherine. *Op. cit.*, p. 81.

de fãs e quando recebia, na maioria eram reclamações sobre os erros de ortografia e de produção inacabada das revistas.³⁹

Após o lançamento de *The Fantastic Four* nº01, passaram a chegar à redação uma grande quantidade de cartas de leitores focadas em personagens e suas ações nas narrativas.⁴⁰ Os leitores também cobravam a equipe de criação por demandas, como o lançamento de outro título de super-herói, por exemplo. Para isso, os artistas decidiram que, no caso de lançamento de novos títulos, os personagens deveriam ser tão inovadores quanto foi o Quarteto.

Conforme o gênero de super-heróis se fortalecia, os títulos da *Marvel* que remetiam às histórias de terror e de suspense eram substituídos pelas narrativas dos heróis. Desse modo, estas revistas ficaram assim distribuídas: *Tales to Astonish* (Homem-Formiga, e posteriormente com Incrível Hulk e Príncipe Submarino), *Tales of Suspense* (Homem de Ferro e depois dividindo com o Capitão América), *Strange Tales* (Tocha Humana e Doutor Estranho, logo com Nick Fury substituindo as histórias do Tocha), *Journey Into Mystery* (Thor). Esse último inclusive teve seu título mudado para o personagem principal após algumas edições: *The Mighty Thor*.

Além dessas, ainda completavam o grupo revistas com personagens títulos lançados entre 1961 e 1964, a saber: *The Fantastic Four*, *The X-Men*, *The Avengers*, *Daredevil*, *Sgt. Fury and the Howling Commandos* e *The Amazing Spider-Man*.

É importante destacar os motivos que levaram a editora a impor um estilo narrativo que a fez se tornar a líder de vendas da indústria em quadrinhos antes do final da década de 1960. O primeiro deles foi essa relação com o leitor. Acreditando na importância das mensagens dos fãs das histórias, Stan Lee apostou na informalidade na seção de Cartas dos leitores, iniciando uma nova forma de tratamento na edição nº10 de *The Fantastic Four*, datada de janeiro de 1963.

Embora fosse sua secretária Florence Steinberg quem escrevesse a maioria das respostas aos leitores, Lee usou a seção para se estabelecer como a “voz” da *Marvel*. Nessa edição inclusive veio um aviso de que a partir daquele número, Stan Lee e Jack Kirby substituiriam a palavra editor por seus nomes, por entender que seus leitores já os conheciam suficientemente para usar uma forma mais descontraída de tratamento.

Outro ponto foi a interatividade com os leitores. Durante um tempo as capas das revistas estamparam um selo com a figura do personagem Coisa e uma frase misteriosa: *The*

³⁹ HOWE, Sean. *Op. cit.*, p. 38.

⁴⁰ SAUNDERS, Catherine. *Op. cit.*, p. 85.

M.M.M.S. Wants you, aludindo ao famoso cartaz do século XIX com a figura emblemática do Tio Sam apontando o dedo na direção de quem está lendo o cartaz.

Isto significava uma jogada de marketing de Stan Lee com a criação do fã-clube oficial da *Marvel*, *The Merry Marvel Marching Society* (algo como “A Sociedade em Marcha da Divertida *Marvel*”). Por apenas um dólar, o fã recebia pelo correio um *kit* completo com notas de 42 centavos com a cara do Dr. Destino, um diploma, um cartão de admissão e um disco de plástico com as vozes de Stan e dos desenhistas em diálogos sem muito nexos. De acordo com Florence Steinberg, secretária de Stan: “O fã-clube *Marvel* não tinha a finalidade de angariar fundos, mas a alta qualidade dos produtos fez com que milhares de pedidos e dólares voassem pela redação!”⁴¹

A intenção de Stan era fazer com que o leitor se sentisse como parte de algo grande do que estava acontecendo. A ideia de que quadrinhos era leitura de criança caiu por terra em definitivo quando os universitários começaram a escrever teses sobre a psique de Peter Parker, enquanto outros, de maneira aberta assumiam o Hulk como mascote de seu time de futebol americano. Stan e Kirby começaram a dar entrevistas para jornais e revistas de circulação nacional. A isso se deu o nome de *Marvelmania*.

A MMMS tinha seções de clube nas principais universidades dos Estados Unidos como Princeton e Cambridge. A secretária Florence Steinberg tinha de vir no fim de semana ao escritório para dar conta dos pedidos de filiação que chegavam constantemente. Florence dizia que era necessário “escrever o nome de cada um, fazer etiquetas para cada um, pegar centenas de notas de um dólar. A gente ficava jogando as notas uns nos outros, de tantas que eram!”⁴²

Duas edições mais tarde, a seção de cartas foi ampliada e passou a incluir as primeiras seções de “anúncios especiais”, que começou por agradecer aos leitores pelo seu apoio, declarando os resultados de uma pesquisa contra a adição de novos membros para o Quarteto Fantástico, um lembrete para ler o Homem de Ferro em *Tales of Suspense* e uma menção de que o Príncipe Submarino iria voltar.

Essa seção acabaria por se tornar o popular recurso dos chamados *Marvel Bullpen Bulletins*, que apareciam em todos os quadrinhos da *Marvel* e traziam informações sobre a editora e sobre as demais revistas que estariam no mercado no mês referente à publicação do *Bulletin*. Dentro do boletim, a coluna *Soapbox* funcionava como um editorial que o próprio Stan Lee escrevia.

⁴¹ Citado por GUEDES, Roberto. *Stan Lee – O reinventor dos super-heróis*. São Paulo: Kalaco, 2012, p.100.

⁴² HOWE, Sean. *Op. cit.*, p. 56.

A informalidade também foi percebida na estrutura das histórias. Em depoimento para um documentário, Stan Lee explica que criou um novo tipo de relacionamento entre o leitor e os criadores das narrativas logo nos primeiros anos da *Marvel Comics*. Stan deu *status* aos autores ao colocar os créditos autorias nas primeiras páginas. Até antes do advento *Marvel*, os leitores não tinham ideia de quem escrevia ou desenhava os gibis que tanto curtiam. Assim, o leitor saberia quem eram os responsáveis pelo material que consumia, inclusive com os nomes dos responsáveis pela arte-final e as letras, o que não era comum à época.⁴³

Além disso, existia uma apresentação descontraída nos créditos de abertura das histórias com os nomes dos artistas acompanhados de apelidos, o que fazia com que o público jovem se sentisse mais identificado e próximo. Os apelidos variavam mesmo quando se referia a um mesmo artista. Como alguns exemplos que podemos citar são: *Sovereign of script* (Soberano do roteiro); *Prince of pencilling* (Príncipe do lápis); *Imperator of inking* (Imperador da tinta); *Illustrator without peer* (Ilustrador sem igual), entre outros.⁴⁴

Stan Lee também usou suas habilidades de escrever quadrinhos de romance para criar as histórias de super-herói em um tom diferenciado. Cada herói teve uma vida amorosa cheia de complicações: o Homem-Aranha tinha dificuldades em arranjar namorada; Odin, o pai de Thor, não aprovava o namoro de seu filho com uma mortal e Tony Stark, o Homem de Ferro secretamente amava sua secretária Pepper Potts, mas essa por sua vez só tinha olhos para o leal motorista de Stark, Happy Hogan.

Nesse sentido, as narrativas da *Marvel* se distinguiam das demais editoras pelo universo das histórias em que se desenvolviam apresentarem características mais próximas da realidade, sendo muito mais humanizada e verossímil, além do que seus personagens eram mais originais e diferentes uns dos outros, apresentando uma densidade na afirmação de suas personalidades (Ver Tabela 01).

Como exemplo dessa aproximação com a realidade, podemos citar o fato da maioria das histórias se passarem em locais que de fato existem, como a cidade de Nova York. Isso tudo foi de acordo com as intenções de Stan Lee para a *Marvel*: se os heróis tinham personalidades reais e problemas reais da vida, então eles deveriam viver em uma cidade real e trabalhar em um lugar realista.⁴⁵

⁴³ GUEDES, Roberto. *Op. Cit.*, p. 100.

⁴⁴ *Stan Lee: Mutantes, Monstros & Quadrinhos*. Scott Zakarin. EUA: Columbia Tristar Entertainment, 2002. 95 min. DVD, color.

⁴⁵ SANDERSON, Peter. *The Marvel Comics – Guide to New York City*. New York: Pocket Books, 2007, p.10.

Nome do personagem	Ano de criação	Equipe de criação	Característica marcante	Enredo principal
Quarteto Fantástico (<i>Fantastic Four</i>)	1961	Stan Lee / Jack Kirby	Problemas de brigas em família	Grupo de quatro pessoas que reúnem arquétipos dos quadrinhos em uma única história: cientista; mocinha; adolescente e cômico.
Hulk	1962	Stan Lee / Jack Kirby	Dupla personalidade / Perseguição pelo exército	O personagem-título é uma criatura não humana, fora dos padrões conhecidos de super-heróis.
Homem-Aranha (<i>Spider-man</i>)	1962	Stan Lee / Steve Ditko	Azarado / Enfrenta problemas financeiros	Personagem principal é um adolescente com as narrativas desenvolvidas dentro do ambiente da juventude dos EUA.
Thor	1962	Stan Lee / Larry Lieber / Jack Kirby	<i>Alter Ego</i> com problemas na perna (Coxo)	O ambiente mágico do personagem frequentemente combatia elementos ligados à tecnologia.
Homem-Formiga (<i>Antman</i>)	1962	Stan Lee / Larry Lieber / Jack Kirby	Personagem ligado ao fascínio pela ciência	Estreou com o conto do cientista que encolheu, como várias histórias de fantasia da época que apresentava temáticas semelhantes.
Homem de Ferro (<i>Iron Man</i>)	1963	Stan Lee / Larry Lieber / Don Heck	Enfrenta problemas cardíacos	Temáticas em torno do complexo industrial-militar estadunidense.
Doutor Estranho (<i>Doctor Strange</i>)	1963	Stan Lee / Steve Ditko	Ligação com o ocultismo	Sua origem mística e alguns dos coadjuvantes são vinculados à cultura oriental.
X-Men	1963	Stan Lee / Jack Kirby	Narrativas pautadas na discriminação	Algumas habilidades aliadas às deformidades nos corpos dos personagens.
Demolidor (<i>Daredevil</i>)	1964	Stan Lee / Bill Everett	O personagem é cego	Personagem que usa dupla função de justiça como advogado e vigilante mascarado.

Tabela 01 – Os personagens da Marvel criados entre 1961 e 1964

Como a maior parte dos artistas da *Marvel* foram criados em Nova York, e a sede da empresa era localizada nessa cidade, foi natural que ambientassem as narrativas num local que lhes fosse familiar. Desse modo, muitos dos super-heróis da *Marvel* são inseridos na

cidade e são identificados como nova-iorquinos. Os quadrinistas da *Marvel* chegavam ao ponto de associar alguns de seus personagens com bairros específicos da cidade.

Embora o nome *Marvel* já estivesse consolidado desde que retomou as atenções para o mercado de super-heróis, foi apenas em maio de 1963 que a empresa finalmente oficializou uma nova marca e começou a se chamar *Marvel Comics*. Para fortalecê-la, a editora também introduziu uma caixa com o nome *Marvel Comics Group* no canto esquerdo superior em todas as capas das revistas *Marvel* (Figura 05). Em outro esforço de solidificar a marca, as narrativas dos personagens da editora passaram ser chamadas de Universo *Marvel* (*Marvel Universe*), ou seja, as histórias de todos os personagens estariam interligadas entre si, num mesmo mundo narrativo.

As informações do desempenho da *Marvel Comics* começaram a chegar ao público em geral. Jornais como *Chicago Daily News* e *The New York Herald Tribune* publicaram matérias sobre os recursos da empresa. Stan Lee foi entrevistado por personalidades como Tom Dunn e Mike Wallace⁴⁶ e o *National Observer* da *Dow Jones & Company* informou que a *Marvel* estava vendendo 33 milhões de revistinhas em um ano.⁴⁷ Algumas celebridades, como o diretor de cinema Federico Fellini e o cantor Peter Asher da dupla popular Peter and Gordon, diziam serem fãs da *Marvel*. Em 1967, o jornal *Stars and Stripes*, veículo de informação para os militares dos EUA fez uma reportagem especial sobre a *Marvel*.

Assim, tentando estender os negócios da editora, a *Marvel* começou a licenciar seus personagens em produtos como bonecos de plástico, passatempos, chapéus, fantasias de *Halloween*, cartões comerciais e jogos de tabuleiro, entre outros. E ainda transpôs suas criações para outras mídias, como a televisão.

1.4 – Consolidação de um trabalho: A Segunda Era *Marvel*

O ano de 1968 marcou o início da chamada "Segunda Era da *Marvel Comics*" esse período se iniciou com a ampliação no número de títulos publicados. Desse modo, as revistas com mais de uma história por edição foram desmembradas e duas novas revistas com diversos personagens tendo seus próprios títulos (Tabelas 02 e 03).

Ao final da década de 1960, a *Marvel* passou por mudanças significativas em seu funcionamento como empresa. A principal veio quando o acordo de distribuição da

⁴⁶ Conhecidos âncoras de televisão nos Estados Unidos. Wallace inclusive ficou famoso por apresentar o programa *60 minutes*, no qual entrevistou entre outros, John Kennedy, Richard Nixon, Ronald Reagan, Ayatollah Khomeini, e Vladimir Putin.

⁴⁷ SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. Op. cit., p.118.

companhia com a *Independent News* finalmente expirou e Martin Goodman assinou com a *Curtis Circulation*, que não limitaria o número de títulos. Com conseguinte, a *Marvel* agora poderia publicar todos os títulos na quantidade que quisesse. Desse modo, a editora se movimentou em novas direções.

Título antigo	Novo título com numeração contínua	Novo título com numeração nova
<i>Tales of Suspense</i> (Desde 1959)	<i>Captain America</i> #100	<i>Iron Man</i> #01
<i>Tales to Astonish</i> (Desde 1959)	<i>The Incredible Hulk</i> #102	<i>The Sub-Mariner</i> #01
<i>Strange Tales</i> (Desde 1951)	<i>Dr. Strange</i> #169	<i>Nick Fury, Agent of Shield</i> #01

Tabela 02 – As mudanças de títulos *Marvel*

Novos Títulos		
<i>Marvel Super Heroes</i>	<i>Silver Surfer</i>	<i>Captain Marvel</i>

Tabela 03 – Os novos títulos *Marvel* que foram lançados

Tentando tirar as sobras do que restava da editora, Goodman desativou a *Merry Marvel Marching Society* e vendeu a licença de mercadorias *Marvel* por dez mil dólares a um empresário de mala direta da Califórnia chamado Don Wallace. Wallace batizou sua empresa de *Marvelmania* e, embora comprasse anúncios no verso dos gibis, sua operação era independente da editora. A *Marvelmania* foi responsável pelo lançamento de uma linha de pôsteres, bótons, adesivos, material de escritório e portfólios artísticos. A maioria dessas imagens foi desenhada por Jack Kirby. Mais tarde, isto se estenderia em espuma para banho, kits de colorização por números, fantasias de Halloween, walkie-talkies, calendários, balões de festa e buzinas de bicicleta.⁴⁸

Outra medida tomada envolvia também a rival *DC Comics*: em 1969, as duas editoras acordaram subir o preço das revistas. Desde o surgimento dos *comic books* em 1934, o valor de cada revista custava 10 *cents* de dólar e esse valor assim permaneceu até 1962, quando

⁴⁸ HOWE, Sean, *Op. Cit.*, p.128.

passou para 12 *cents*. Por meio do acordo informal entre *Marvel* e *DC*, ao final da década de 1960, o custo de cada revista foi a 15 *cents*.

Em novembro de 1971, um acerto informal pedia que as séries expandissem de 36 para 52 páginas, contudo, com o alto valor de 25 *cents* por exemplar. Passado um mês, Goodman imediatamente voltou a menos páginas por 20 *cents* e ofereceu aos donos das bancas uma margem maior de lucro, garantindo à *Marvel* mais espaço na banca. A *DC* tentou fazer alarde com seu preço mais alto e revistas mais grossas, mas não foi bem sucedida; quando enfim decidiu voltar aos 20 *cents*, já era tarde. Pela primeira vez, a *Marvel Comics* passou a ser a editora de quadrinhos número um no mundo.⁴⁹ E o valor das revistas da *Marvel* só seria reajustado novamente em maio de 1974 (Ver anexo II sobre o preço das revistas).

Em 1970, Stan Lee havia recebido autorização de Martin Goodman para publicar uma revista chamada *Savage Tales*, que não teria supervisão do *Comics Code*. A estrela da capa era Conan, o Bárbaro, personagem dos *pulps* de Robert E. Howard do qual a *Marvel* comprara a licença a US\$ 2 mil por edição, mas cujo gibi mensal não permitia nudez, nem decapitações. Com temas e desenhos mais adultos e publicada em formato *magazine* (formato maior que os quadrinhos tradicionais) e em preto e branco para não se submeter às regras do Código, a revista de Conan foi escrita por Roy Thomas e na maioria das edições trazia os desenhos de John Buscema ou Alfredo Alcalá. Ela se tornou um dos maiores sucessos da editora.

Além do lançamento de Conan, outros dois fatos marcaram esse período. O primeiro dele foi a saída de Jack Kirby em 1970, motivada por desavença nos direitos sobre os personagens. A saída de Kirby da editora em direção à rival *DC Comics* assinalou o fim do período mais criativo da história da *Marvel*.

O segundo fato foi Stan Lee ter parado de escrever num título regular em 1972. A partir desse momento, o principal nome de criação da *Marvel* passaria a escrever narrativas apenas ocasionalmente. Lee abria espaço para uma nova geração de artistas que mantiveram a editora como líder de vendas no mercado de quadrinhos.

Além disso, a mudança de foco em narrativas como conotações mais realistas foi um dos fatores que marcaram esse período da *Marvel*, na chamada Era do Real. Em 1973, por exemplo, a namorada do *alter ego* do Homem-Aranha à época, Gwen Stacy morreu pelas mãos do maior inimigo do herói, o Duende Verde (*Green Goblin*), tendo quebrado o pescoço após uma queda da Ponte George Washington em Nova York.

A partir da concepção do Homem-Aranha em 1962, o personagem conviveu com tragédias desde sua gênese. A começar com o assassinato de seu tio Ben que o motivou a se

⁴⁹ *Ibidem*, p.116.

tornar um combatente do crime, passando por personagens menores como Bennett Brant e Frederick Foswell até culminar na morte do pai de Gwen, o Capitão George Stacy.

A morte da namorada do herói chocou os leitores que protestaram com cartas em desagravo pela decisão dos roteiristas. Contudo, isto serviu para corroborar uma aproximação dos leitores com a realidade mostrando que a morte é algo inevitável e que tragédias podem abater qualquer um. Desse modo, ao longo da década de 1970, as narrativas da *Marvel* foram marcadas por tragédias, com os personagens enfrentando a morte de entes queridos, principalmente das namoradas dos heróis.⁵⁰

Em meados da década de 1970, as revistas da *Marvel* estavam com circulação em queda similar a de todas as outras editoras. A *Marvel* mantinha sua posição de número um por meio de uma guerra de desgaste, expandindo sua linha de títulos incessantemente. Apesar das vendas baixas, ganhava mais espaço na banca e tentava vencer a *DC* no volume. Stan Lee projetou o retorno das revistas em preto e branco que tinha em mente desde que Goodman cancelara *Savage Tales*.

Como as alterações ocorridas no Código de Ética dos Quadrinhos haviam liberado vampiros e lobisomens, começaram a sair das rotativas títulos como *Dracula Lives*, *Monsters Unleashed*, *Tales of the Zombie* e *Vampire Tales*, cada uma com 76 páginas de conteúdo.⁵¹

Além desses títulos de terror, a editora seguiu filões ao longo da década de 1970, tentando sincronizar com as tendências que faziam sucesso naquela época seja nos filmes do cinema ou nas séries de TV. Nesse sentido, a *Marvel* tentou diversificar com a atualização do Código Comics alcançando sucesso moderado a forte com títulos temáticos de artes marciais (*Shang-Chi: Master of Kung Fu*, *Iron Fist*), espada e feitiçaria (*Conan the Barbarian*, *Red Sonja*), sátira (*Howard the Duck*) e ficção científica (adaptações dos filmes *2001: Uma Odisseia no espaço*, *Star Trek*, e uma série de longa duração de *Star Wars*, e uma produção original chamada *Killraven*).

Em outra frente, Stan Lee, que tinha desistido de escrever as histórias do Homem-Aranha nas revistas mensais, não desistiu completamente do personagem. Em janeiro de 1977, o aracnídeo estreou sua tira de quadrinhos nos jornais americanos escrita por Lee e desenhada por John Romita Sr. *The Amazing Spider-Man* se tornou uma tira de quadrinhos de

⁵⁰ Para corroborar com essa ideia, podemos destacar alguns exemplos de mortes de personagens femininas ligadas aos heróis: Janice Cord (namorada de Tony Stark/Homem de Ferro); Dorma (noiva de Namor, o Príncipe Submarino); Jarella (namorada do Hulk); Sharon Carter (namorada de Steve Rogers/Capitão América). Todas elas morreram de forma brutal.

⁵¹ HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.123.

aventura de sucesso, e isso permitiu que a *Marvel* lançasse outras tiras de quadrinhos, tais como: *The Incredible Hulk*, *Conan The Barbarian* e *Howard The Duck*.

A década marcou transformações nos rumos da *Marvel*, sobretudo no que diz respeito à mudança na chefia da editora. Stan Lee atuou como redator-chefe da *Marvel* desde 1941, sucedendo Joe Simon até 1972, quando se tornou editor da empresa. Roy Thomas então se tornou o novo redator-chefe até se demitir em 1974 para editar apenas os quadrinhos que ele mesmo escrevesse. Uma rápida sucessão de novos redatores-chefes se seguiu, incluindo Len Wein, Marv Wolfman, Gerry Conway e Archie Goodwin.

Finalmente, o editor-assistente Jim Shooter, que escrevia quadrinhos profissionalmente desde os quatorze anos, foi promovido a redator-chefe em 1978. Shooter preparou a editora para encarar a nova década que se aproximava quando a empresa estava produzindo entre 31 a 35 títulos por mês, incluindo revistas voltadas para leitores mais velhos.

1.5 - A diversificação de público

Em 1980, a *Marvel* estava em constante movimento. O principal canal da empresa para vender seus quadrinhos eram quiosques localizados em pequenas lojas. Vendendo para lojas de quadrinhos desde 1976, a empresa decidiu fazer uma grande aposta: lançou a primeira edição de um novo título mensal exclusivamente através de lojas de quadrinhos⁵². A aposta deu certo e a revista *Dazzler* nº01 vendeu 428 mil cópias⁵³, dando o impulso necessário para as vendas em lojas especializadas.

Na questão editorial, coordenar a continuidade cada vez mais complexa entre os títulos também estava virando um fardo. Uma das marcas do Universo *Marvel* era ser uma narrativa grande e unificada, onde tudo que acontecia num título teria impacto potencial em todos os outros. Isso era gerenciável quando Stan Lee supervisionava pessoalmente oito revistas por mês, mas “quase impossível quando um quadro de roteiristas emotivos, nos seus vinte e poucos anos, queriam deixar a imaginação vagar – ou quando a contabilidade pedia expansão da franquia.”⁵⁴

⁵² O mercado direto é a distribuição dominante e rede de varejo de livros em quadrinhos americanos. Trata-se de um distribuidor dominante e a maioria dos quadrinhos de lojas especializadas, bem como outros varejistas de livros em quadrinhos e mercadorias relacionadas. O nome já não é uma descrição totalmente exata do modelo pelo qual ela opera, mas deriva de sua implementação original: os varejistas contornando distribuidores existentes para fazer compras "diretas" de editoras. A característica definidora do mercado direto não é retornabilidade: ao contrário de livreria e banca de jornal de distribuição, a distribuição para o mercado direto proíbe distribuidores e varejistas de retornar as suas mercadorias não vendidas para as restituições.

⁵³ SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. *Op. cit.*, p.150.

⁵⁴ HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.156.

Unindo a questão editorial com as formas de comercialização do material, os editores da *Marvel* procuraram alcançar um novo público consumidor de suas histórias, mais maduro e com maior poder aquisitivo. Assim, em 1982 a editora lançou a *Epic*, uma revista formato *magazine*, de ficção científica, nos moldes da famosa publicação francesa chamada “*Métal Hurlant*”. Ela daria sequência à tendência da impressão colorida de alta qualidade e os autores ganhariam *royalties*, ou seja, o principal diferencial do *magazine* era que os autores retinham os direitos de suas histórias, o que atraiu muitos nomes de peso entre eles, Wendy Pini, Leo Duradona, Dave Sim e Carl Potts que vislumbravam o sucesso com revistas de nível superior, com faixa de lucro maior, destinadas a leitores com renda extra e pretensões de sofisticação.

A ideia de produzir uma linha de produtos de maior qualidade para o mercado de fãs já tinha sido abordada anteriormente. O editor Archie Goodwin afirmara que “com uma nova abordagem da distribuição poderia se pensar em termos de novos formatos para os quadrinhos e começar a adequá-los a públicos bem particulares, em vez de produzir para a venda em massa. Seria possível até fazer quadrinhos com perfil de livraria”.⁵⁵ Mesmo que as vendas de novos quadrinhos no geral estivessem em queda, o mercado de fãs e colecionadores havia crescido – as vendas sem devolução da *Marvel* haviam crescido vinte vezes em apenas cinco anos – e outros haviam descoberto formas de se beneficiar.⁵⁶

Lançado pelo editor-chefe Jim Shooter como um *spin-off*⁵⁷ da revista de sucesso *Epic Illustrated*, o cunho épico permitiu a seus criadores manter o controle e a posse de suas propriedades. Coeditado por Al Milgrom e Archie Goodwin, a marca também permitiu a *Marvel* publicar conteúdo mais objetivo sem a necessidade de cumprir o rigoroso *Comics Code Authority*. Os títulos foram impressos em papel de qualidade superior a dos quadrinhos típicos da *Marvel* e estavam disponíveis apenas por meio do mercado direto.

O primeiro projeto foi *Dreadstar*, uma história passada no espaço sideral e elaborada pelo escritor-artista Jim Starlin, publicado em novembro de 1982. *Dreadstar* tinha aparecido pela primeira vez na revista *Epic Illustrated* na edição nº3. Títulos subsequentes incluíram *Coyote* por Steve Englehart; *Alien Legion* (uma série de guerra ambientada no espaço, criado por Carl Potts, mas escrito por outros); *Starstruck*, uma trama satírica sobre lutadores da liberdade do sexo feminino por Elaine Lee e Michael Kaluta; *Sisterhood of Steel*, uma saga de elite composta por mulheres guerreiras escrita por Christy Marx e Mike Vosburg; e *Indigo*, um título controverso escrito por Steve Gerber.

⁵⁵ GOODWIN, Archie citado por HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p. 216.

⁵⁶Essa “adultização” dos quadrinhos da *Marvel* e a comercialização das chamadas *Graphic Novels*, serão debatidas no capítulo 03 desse trabalho.

⁵⁷ Um tipo de operação societária formando uma nova empresa ou entidade.

Contudo, o elevado preço de capa e o excesso de fantasia impediram uma maior popularidade de *Epic*, que foi cancelada pouco mais de 30 números depois, em fevereiro de 1986. Mas, o título gerou o selo *Epic Comics* dedicado a quadrinhos alternativos, como *Groo* de Sérgio Aragonés e a própria série *Dreadstar*, de Jim Starlin.⁵⁸

Embora a *Epic Comics* fosse para ser uma linha de propriedade do criador, as vendas iniciais baixas fizeram com que o selo passasse a publicar edições especiais de personagens da linha normal da *Marvel* produzidas por alguns de seus mais renomados artistas. Assim sendo, foi lançada *Elektra: Assassin*, protagonizada pela ninja assassina das narrativas do Demolidor; *Fusão (Meltdown)*, uma minissérie protagonizada pelos heróis Destruitor (*Havok*) e Wolverine dos X-Men; *Homem de Ferro: Crash* e a minissérie *Surfista Prateado: Parábola*, lidando com temas messiânicos, escrita por Stan Lee e com a arte pelo francês Jean Giraud, mais conhecido como Moebius.⁵⁹

O selo *Epic Comics* ainda licenciou uma variedade de material literário, os quais os mais conhecidos eram os romances e contos de Clive Barker, incluindo *Hellraiser*, *Nightbreed* e *Weaveworld*. Outras obras adaptadas incluem de *Tekworld*, de William Shatner, as antologias *Wild Cards* e *Neuromancer* de William Gibson. Além disso, trouxe a linha orientada para a ação de artistas famosos da *Marvel* com o material de Peter David (*Sachs e Violens*), Howard Chaykin (*Midnight Men*), Gerard Jones (*The Trouble with Girls*), Joe Kubert (*Abraham Stone*), Ron Lim (*Dragon Lines*) e Steve Purcell (*Sam & Max*).

A linha da *Epic Comics* foi encerrada no início de 1996, quando completou a reimpressão do mangá *Akira*. Em 2003, a marca foi trazida de volta, com dois objetivos: observar novos projetos de propriedade do criador e oferecer a novos talentos a oportunidade de trabalhar em propriedades da *Marvel* menos conhecidas.

A nova *Epic Comics* recebeu considerável atenção com “Trouble”, uma minissérie de Mark Millar, que supostamente seria uma *Retcon*⁶⁰ do mito do Homem-Aranha, revelando detalhes da adolescência de sua tia May Parker. Mas apesar de todos os personagens principais ostentarem nomes conhecidos dos fãs do Homem-Aranha, não houve nenhuma revelação explícita que poderia afetar a narrativa natural do Universo *Marvel*. Como não atingiu o sucesso esperado, a linha foi cancelada definitivamente.

⁵⁸ GUEDES, Roberto. *Op. Cit.*, p. 141.

⁵⁹ A *Epic Comics* também foi notável como uma das primeiras editoras de quadrinhos americanos a liberar o material originalmente produzido em outros países, como as *graphic novels* de Moebius, *Airtight Garage*, *The Incal* e *Blueberry*, publicado em traduções para o inglês por Jean-Marc Lofficier & Randy Lofficier. A *Epic* também publicou mangá clássico de Katsuhiro Otomo *Akira*, com traduções por Mary Jo Duffy.

⁶⁰ A discussão em torno das chamadas *retcons* será debatido no capítulo 04 desse trabalho.

Mesmo buscando um público mais adulto, a *Marvel* continuou voltada para o mercado infantil. Nesse sentido, em 1982, a *Marvel* começou um relacionamento que continuou até a década de 1990 com a *Hasbro Industries*, uma empresa de brinquedos bem conhecida pela comercialização dos bonecos Mr. Potato Head e G.I. Joe.⁶¹ esse último era uma linha de bonecos militares que foram bastante populares entre 1964 a 1978.

Nesse mesmo ano do acordo, a *Hasbro* relançou a linha de bonecos G.I. Joe. Nessa época havia uma série de restrições de como brinquedos relacionados à guerra poderiam ser anunciados na televisão. Tentando solucionar esse problema, a agência de publicidade da *Hasbro – Griffin Bacal* – propôs que a empresa deveria promover uma revista em quadrinhos, pois essa não teria restrição nos anúncios. Assim, uma equipe da *Marvel* foi designada para compor uma revista em quadrinhos do G.I. Joe, que posteriormente originou uma série de desenhos animados para a TV.

Em 1984, a *Marvel* também consolidou sua relação com a *Hasbro Toys* desenvolvendo o desenho *Transformers*, tal como foi feito com o G.I. Joe. Baseado no sucesso da *Marvel* com a *Hasbro*, “*Tomy Toys*” pediu a empresa para desenvolver outra linha de personagens Robóticos chamada *The Starriors*.

Algumas vezes, as decisões editoriais foram conduzidas dentro da linha de lançamento de brinquedos. Alguns anos antes, em 1979, a empresa *Parker Brothers* lançou o boneco ROM com intuito de ser um brinquedo eletrônico. Como brinquedos desse tipo eram bastante incipientes naquela época, foi tomada a decisão de produzir o boneco com o custo mais baixo possível. Como resultado, o boneco ROM foi lançado com muito poucos pontos de articulação e com olhos vermelhos em iluminação de LED. O previsto inicialmente era verde, contudo teria um custo maior de produção.⁶²

Para construir o interesse no brinquedo, a *Parker Brothers* licenciou o personagem para a *Marvel*, criando uma revista em quadrinhos com ROM. A narrativa seguiu a premissa de que ROM era um ciborgue – um ser metade humano, metade robô - e lhe deu uma origem, personalidade, um conjunto de personagens coadjuvantes e vilões e principalmente uma interação dentro do Universo *Marvel* algo que não ocorreu com o G.I. Joe, cujas histórias ocorriam em um universo à parte.

Em 1984, a *Marvel* se juntou com a *Mattel* para produzir uma linha de bonecos baseada nos personagens mais tradicionais da editora. A *Mattel* participara e perdera a concorrência de produzir bonecos dos personagens *DC* para a empresa *Kenner*. Para fazer

⁶¹ No Brasil são conhecidos por Senhor Cabeça de Batata e Comandos em Ação, respectivamente.

⁶² HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p. 218.

frente ao mercado, conseguiu um acordo com a *Marvel* impedindo que a *Kenner* tivesse o monopólio dos super-heróis.

A *Mattel* já fazia sucesso com a comercialização dos brinquedos de *He-Man e os Mestres do Universo* (*He-Man and the Masters of the Universe*) e a fabricante não queria investir mais dinheiro em um produto similar. Por esse motivo, a *Mattel* acordou com a *Marvel* a criação de uma grande saga que seria lançada simultaneamente com a linha de brinquedos e que a revista levasse o título *Guerras Secretas* (*Secret Wars*), pois, “de acordo com as pesquisas mercadológicas, as duas palavras deixavam as crianças em polvorosa.”⁶³

Assim sendo, o editor-chefe Jim Shooter ficou encarregado de fornecer ideias para uma série que incluísse a gama de heróis de quem a *Mattel* havia comprado a licença: Homem-Aranha, Hulk, Quarteto-Fantástico, X-Men, Vingadores e mais uma dúzia de vilões. A ideia veio de encontro com as expectativas de Shooter que pretendia há tempos criar uma narrativa que envolvesse vários personagens *Marvel* ao mesmo tempo. O projeto coroaria as várias interligações dos personagens, fortalecendo a opinião de que o universo fictício compartilhado era parte importante no apelo para atrair os leitores.

Além disso, *Marvel Super Heroes Secret Wars* foi importante ainda por dois motivos. O primeiro porque conseguiu reunir em uma saga seus mais conhecidos personagens e conseqüentemente proporcionou mudanças na continuidade de cada revista, ou seja, marcou o evento como um acontecimento importante que afetaria a narrativa de cada personagem.⁶⁴

O segundo motivo foi por *Guerras Secretas* ser a primeira de muitas sagas em quadrinhos que reuniu vários personagens ao mesmo tempo, ainda que não fosse escrita por autores consagrados. Segundo Diana Schutz, a leitura de quadrinhos da *Marvel* nos anos 1960 era motivada tanto pelos personagens quanto pelos nomes dos autores que o faziam. “Quando entramos na década de 1970, a equação começou a pesar ainda mais para o lado dos autores, e acabou gerando as editoras independentes, o mercado direto – guiado por autores, não personagens, nem editoras que publicavam esses personagens.”⁶⁵

Schutz afirma que o advento de *Guerras Secretas* pareceu que a *Marvel* estava tentando inverter a lógica da década de 1970 e preferir concentrar as vendas no apelo dos personagens e não dos autores. Embora não tivesse uma grande campanha de marketing, a

⁶³ *Ibidem.*, p. 263.

⁶⁴ Como exemplo disso podemos citar a mudança radical no uniforme do Homem-Aranha – primeira feita desde a criação do personagem – quando ele adotou um modelo inteiramente preto; a saída do Coisa do grupo Quarteto Fantástico, passando em seu lugar a super-heroína Mulher-Hulk; o desmembramento da equipe Os Vingadores com a criação de uma unidade do grupo na Califórnia – Os Vingadores da Costa Oeste.

⁶⁵ HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.264.

minissérie foi o título que mais vendeu no ano de 1984. Assim, Jim Shooter imediatamente aprovou uma sequência da minissérie em oito edições que foi lançada no ano seguinte.

Outra frente voltada para o público infanto-juvenil foi o licenciamento de personagens para um mercado primário de videogames. O primeiro a ser comercializado foi um jogo do Homem-Aranha para o console *Atari 2600*, produzido pela empresa *Parker Brothers* em 1982. Dois anos mais tarde a *Marvel* entrou em um acordo com a empresa de jogos para computadores *Adventure International* e produziu uma série de jogos com personagens da editora chamado *Questprobe* estrelando o Hulk, o Quarteto Fantástico, além de licenciar novamente o Homem-Aranha.

Esse veículo de entretenimento contribuiu para uma nova cultura de consumo de mídia. Desse modo, conforme o mercado de jogos eletrônicos foi evoluindo, a quantidade de jogos licenciados crescia na mesma proporção. Ao final da década de 1980, o número de jogos com personagens *Marvel* aumentou quatro vezes em comparação a quantidade que tinha em 1985. Atualmente não somente as histórias em quadrinhos, mas as formas de adaptação das mesmas para o cinema e a televisão também são vendidas para um grande público.

Novas mudanças apontavam na equipe editorial da *Marvel* em 1983. Mark Gruenwald, Ralph Macchio e Carl Potts se tornaram redatores e Tom DeFalco foi promovido a editor executivo, no qual envolveu o desenvolvimento de novos títulos e a supervisão de projetos especiais como as adaptações para os quadrinhos dos filmes de Indiana Jones pela *Marvel*.

Ainda em 1983, foi lançado “The Official Handbook of the Marvel Universe”, uma série com doze edições iniciais contendo verbetes enciclopédicos em ordem alfabética sobre centenas de personagens da *Marvel*, trazendo dados como o *alter ego* do personagem, sua altura, peso, poderes e um histórico com sua relevância para o universo da editora (Figuras 06, 07 e 08).

A série ganhou ainda mais duas edições para personagens considerados “mortos ou inativos” e outra de “armas, equipamentos e parafernália” utilizados nas narrativas. Catalogar todo o Universo *Marvel* era um empreendimento gigantesco, que ia necessitar de muita mão de obra, pois significava mais de quatro décadas de histórias para preencher em apenas algumas edições.

Embora toda a equipe tenha participado do processo, o projeto foi liderado por Mark Gruenwald encarregado da continuidade narrativa do Universo *Marvel*; seu assistente, Mike Carlin; Eliot Brown, na parte de projetos; e Jack Morelli, da equipe de produção. Com o

passar do tempo, o impulso do projeto foi crescendo: chegaram a preencher cada edição com mais de 50 mil palavras. ⁶⁶

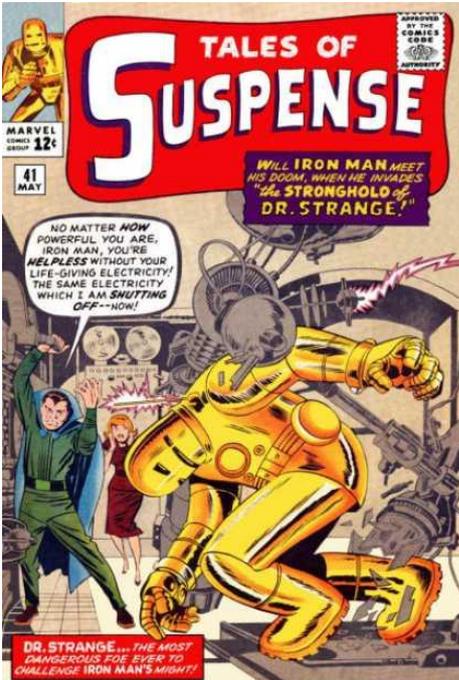
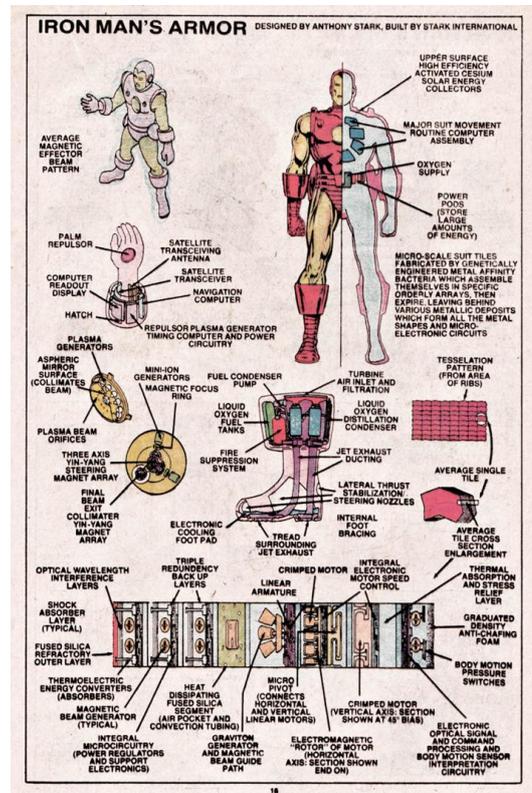
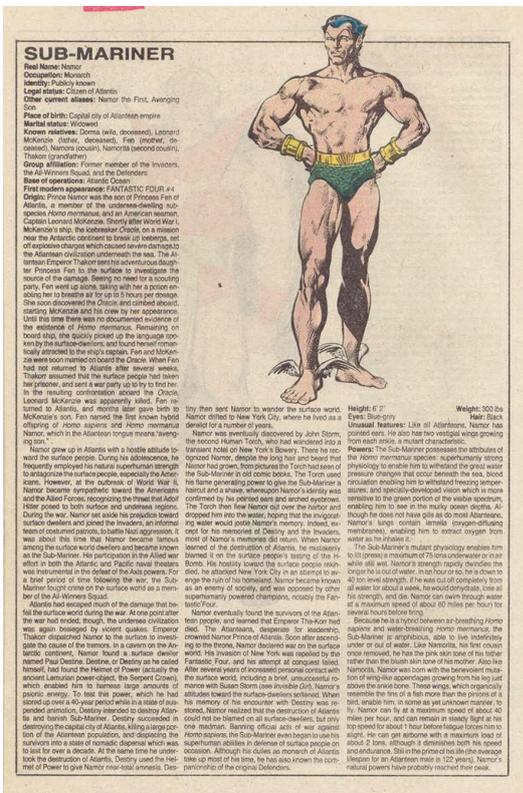


Figura 05 – Capa de Tales of Suspense #41, de Maio de 1963.



Figura 06 – Capa de The Official Handbook of the Marvel Universe – 1983.



Figuras 07 e 08 – Alguns exemplos de páginas internas do The Official Handbook of Marvel Universe.

⁶⁶ HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.258.

O ano de 1986 foi o vigésimo quinto aniversário do Universo *Marvel*, que começou da edição de *The Fantastic Four* nº01 e Jim Shooter decidiu que todas as revistas de novembro de 1986 marcariam a ocasião com um retrato do principal personagem do título em questão. Shooter também produziu em um novo projeto: ele celebraria o nascimento do Universo *Marvel* criando um novo. Shooter então recrutou alguns dos artistas mais novatos da empresa para começar a trabalhar em oito séries sob um novo projeto da *Marvel*, cujos detalhes estavam sob sigilo. Sob o lema não oficial “O mundo que você vê pela janela”, as histórias tratariam de um mundo igual ao nosso, no qual alguém com poderes de repente provocariam espanto realista.

Chamado de Novo Universo (*New Universe*), as novas narrativas foram constituídas sobre a ideia de pessoas reais ganhando poderes sobre-humanos. Estes novos títulos habitariam um mundo que se olhava e se comportava como se fosse um dos leitores. Nesse mundo não haveria alienígenas, seres mágicos e nenhuma tecnologia de ficção científica. Tratava-se de um universo completamente separado, com a sua própria continuidade e sem a existência de *crossovers*⁶⁷ com personagens de outras linhas ou editoras. Os títulos também operariam em tempo real e os personagens envelheceriam junto com seus leitores.

O Novo Universo enfrentou problemas substanciais. Jim Shooter tinha planejado contratar os melhores criadores, mas isso se tornou inviável quando a controladora da *Marvel*, *Cadence Industries*, ameaçou vender a empresa, criando uma grande pressão para a editora em cortar custos e aumentar as receitas. Outro ponto era a limitação dos elementos de fantasia e as atividades dos seus personagens serem pouco expostas ao público. No entanto, esse Novo Universo permitiu também eventos catastróficos, antes da sua extinção, os quais dificilmente ocorreriam no universo tradicional, como a destruição de Pittsburgh ou uma guerra entre EUA e África do Sul.

Os primeiros títulos do Novo Universo foram lançados em julho de 1986 e venderam na faixa dos 150 mil exemplares, o que frustrou lojistas de todo os EUA. Assim, o Novo Universo não foi o sucesso esperado pela *Marvel*. Os críticos se queixavam que os conceitos dos personagens eram pouco inspirados e que alguns eram derivados de outros estabelecidos em personagens já conhecidos dos quadrinhos. As vendas eram baixas e em 1989 o selo foi subitamente encerrado.

Em 1987, Tom DeFalco se tornou editor-chefe e diferente de Shooter que concentrava toda a atenção nele mesmo, DeFalco optou por uma atuação mais discreta. Ele nomeou Mark

⁶⁷ Quando personagem(ns) de um título aparece(m) em um título de outro personagem. O primeiro *crossover* dos quadrinhos começou no encontro entre o Tocha Humana Original e o Príncipe Submarino em 1940.

Gruenwald como editor-executivo. Eles inicialmente escreveram o *Bullpen Bulletins* juntos, mas não o assinavam. Os dois imediatamente começaram a formular um plano editorial que ia aumentar ligeiramente o número de títulos ao longo dos próximos cinco anos.

A *Marvel* aumentou o número de títulos mensais, acrescentando um título novo a cada mês. Além disso, a empresa expandiu algumas de suas linhas mais populares com dois novos títulos relacionados aos X-Men (*Excalibur*, *Wolverine*, juntando-se a *The Uncanny X-Men*, *New Mutants* e *X-Factor*) e à linha do Justiceiro com *The Punisher War Journal*.

Em 1989, a *New World Entertainment*, que possuía a *Marvel* há três anos, vendeu uma parte da empresa *Marvel* ao investidor bilionário Ronald Perelman. O empresário venceu uma proposta concorrente de US\$ 81 milhões vinda de um grupo de investidores sob o comando do ex-empresário dos *Allman Brothers* Steve Massarsky e Jim Shooter. Pouco tempo depois, Massarsky e Shooter viriam a formar sua própria editora de quadrinhos, a *Valiant/Voyager*.⁶⁸ Acreditando que a *Marvel* tinha o potencial para se tornar tão grande como a *Disney*, em termos de propriedade intelectual, pronta para ser rentável, Perelman começou a adquirir outras empresas.

Assim, o negócio editorial da *Marvel* se expandia rapidamente. Não só havia novos títulos surgindo a todo o momento, mas os mais rentáveis como *The Uncanny X-Men* e *The Amazing Spider-man* haviam passado para a periodicidade quinzenal. DeFalco e Gruenwald fizeram planos para lançar novas séries. Com a estrutura econômica do mercado direto, pensaram que haveria espaço para títulos com um público devoto, mesmo que menor. Logo proporcionaram o retorno de personagens dos anos 1970 como Guardiões da Galáxia (*Guardians of the Galaxy*), Motoqueiro Fantasma (*Ghost Rider*), Deathlok e Nova – sendo que o último foi reintroduzido como integrante dos Novos Guerreiros (*New Warriors*), revista sobre uma nova equipe de heróis adolescentes.

1.6 - A era da imagem

Na virada para a década de 1990 as narrativas estavam se tornando secundárias. As capas de revistas variantes e com efeitos visuais estavam em ascensão, incentivando a compra de revistas para revenda e não para leitura. Guardar as revistas, depois vendê-las para colecionadores por um preço maior que adquirido, passou a ser de interesse de alguns compradores.⁶⁹

⁶⁸ HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.312.

⁶⁹ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, p. 283.

Numa era onde páginas de abertura eram chamativas e personagens empunhando grandes armas estavam com vendagem em alta, foram poucas as boas narrativas desse período. Entre elas estava a obra do escritor e artista Frank Miller, *Elektra Lives Again* e uma *graphic novel* tão inovadora quanto retrospectiva, em que o quadrinista Barry Windsor-Smith criou o que alguns consideram a história definitiva de Wolverine, *Weapon X*, apresentada na revista *Marvel Comics Presents*.

A *Marvel* teve bastante lucro no início dos anos 1990 devido ao *boom* das revistas em quadrinhos nos Estados Unidos. A empresa então conhecida como *Marvel Entertainment* fundiu-se com a *Toy Biz*, de Ike Perlmutter, fabricante especializada em bonecos de personagens, também chamados de *action figures*. Estes são figuras plásticas posáveis de um personagem, não apenas de quadrinhos, mas também de filmes, videogames, ou de programas de televisão.

Além das *action figures*, outro produto também começava a despertar a atenção dos consumidores de quadrinhos: os chamados *trading cards*. Entre os torcedores de beisebol nos EUA já faziam sucesso há décadas. Os *cards* são pequenos cartões, geralmente feito de papelão grosso ou papel, que normalmente continham de um lado do cartão, uma imagem de um determinado jogador de beisebol e atrás uma breve descrição da imagem, juntamente com outro texto em que trazia informações tais como estatísticas desse jogador, a equipe em que atuava e outras curiosidades.⁷⁰

Embora geralmente associados com esportes, os *trading cards* passaram a serem comercializados contendo assuntos não esportivos, como por exemplo, desenhos animados, séries de televisão, filmes, e principalmente quadrinhos. Ainda em 1990, a *Marvel* começou a vender a primeira série da coleção *Marvel Universe Cards* distribuída pela empresa *Impel Marketing*, que posteriormente mudou seu nome para *Skybox International Inc.*

Os *cards* dos personagens eram distribuídos em categorias diferenciadas tais como: super-heróis, supervilões, personagens novatos, batalhas famosas e imagens de equipes de heróis e vilões. Assim, uma nova série da *Marvel Universe* foi lançada a cada ano com novos elementos sendo incluídos nas coleções. Logo na segunda série, em 1991, foram incorporadas aos cartões as avaliações de energia dos personagens, incluindo atributos como velocidade, resistência, inteligência, força, agilidade e nível de poder avaliadas para cada personagem em uma escala de 1 a 7. A série II incluiu também três cartões comerciais explicando o que cada

⁷⁰ No Brasil, esse tipo de coleção pode ser comparável aos álbuns de figurinhas cromadas que são comercializadas há décadas no país, principalmente relacionadas à jogadores de futebol.

classificação significava. Em séries posteriores, as explicações foram impressas no interior da embalagem em que vinham os cartões. (Figuras 09 e 10).

Com o passar dos anos a comercialização dos *cards* foram se intensificando com o lançamento de novas coleções de personagens isolados como Homem-Aranha e os X-Men e com coleções especiais chamadas *Masterpieces*, contendo desenhos mais bem elaborados e trazendo uma breve descrição da origem dos personagens.

De fato, o início da década de 1990 apresentou grandes vendas na história da indústria de quadrinhos. Conforme já comentado, as narrativas dos quadrinhos apresentavam nessa época uma queda de qualidade em detrimento de um maior aprimoramento dos desenhos. Essa “Era da Imagem” foi representada por uma nova geração de artistas que davam prioridade a cenas de lutas mais fortes, uma maior expressão facial nos personagens, e principalmente uma remodelação dos corpos com um nítido apelo sexual. Era o realce aos músculos dos personagens masculinos e um redesenho dos personagens femininos com destaque para uniformes mais justos e ênfase nas áreas erógenas.

Entre 1990 e 1991, a *Marvel* superou três vezes o recorde de vendas de um exemplar na história dos *comic books*. O primeiro foi o primeiro número do quarto título mensal do Homem-Aranha, simplesmente chamado de *Spider-Man*, lançado em 1990.⁷¹ Com roteiro e desenhos do artista Todd McFarlane, a revista vendeu 2,5 milhões de exemplares, estabelecendo o primeiro recorde, em parte porque a edição foi ajudada por uma série de capas variantes.

No ano seguinte, o recorde seria superado duas vezes. Em agosto de 1991, com cinco milhões de exemplares vendidos, a revista *X-Force* nº01 estreou no mercado. Roteirizada por Fabian Nicieza e Rob Liefeld, e desenhada por esse último, a revista narrava as aventuras do novo grupo de heróis mutantes X-Force, comandada pelo herói Cable em substituição à revista *New Mutants*. Ao preço de US\$ 1,50, cada edição vinha com cinco *cards* totalmente exclusivos, o que fez com que os colecionadores casuais se lançassem na compra do título, fazendo estoque de centenas de exemplares.⁷²

Dois meses mais tarde foi a vez da nova revista *X-Men* bater o recorde com oito milhões de exemplares vendidos no primeiro número da série. Escrita pelo roteirista de longa data dos X-Men, Chris Claremont, e desenhada por Jim Lee, essa edição até hoje mantém o recorde de revista mais vendida da história nos EUA. Assim como a revista *Spider-Man*, a *X-*

⁷¹ Os outros títulos do personagem eram *The Amazing Spider-man*, *Peter Parker: The Spectacular Spider-man*, e *Web of Spider-man*.

⁷² HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.332.

Men nº01 teve seus números impulsionados graças às suas capas variantes. A cada semana, uma nova capa era distribuída às lojas, até chegar a uma quinta na versão de US\$ 3,95, com capa dobrável unindo todas as anteriores. (Figuras 11, 12 e 13)

Segundo Sean Howe:

“Com incremento constante na quantidade de produtos, assim como inflação nos preços, a *Marvel* conseguiu superar-se um trimestre atrás do outro. As vendas de 1992 quase duplicariam os US\$ 115 milhões de 1991. Mas a editora nunca mais viria a bater os números individuais de *X-Men* nº01, nem de *X-Force* nº01. Nem mesmo de *Spider-man* nº01.”⁷³

Apesar do clima de otimismo, a *Marvel* enfrentava sérios problemas internos. Os debates em torno dos direitos autorais de personagens e o não repasse da renda nas vendas de *souvenirs* como camisetas e bonés feitos pelos artistas da nova geração provocou uma ebulição na empresa. É verdade que as discussões a respeito desses temas já haviam ocorrido em outras épocas, só que agora a insatisfação não era provocada por um ou dois artistas, mas por um grupo considerável e que incluíam os principais nomes da editora.

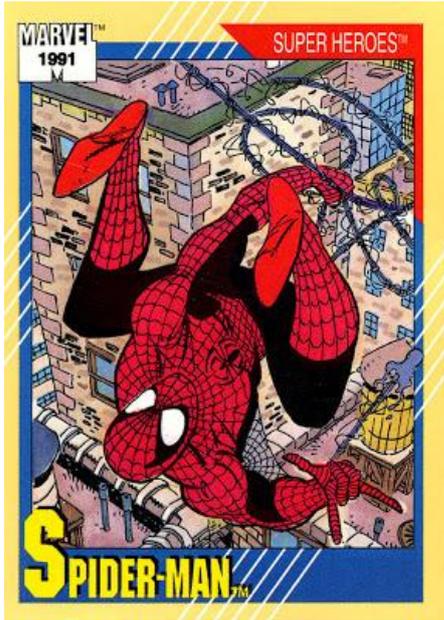
Em 1992, sete dos mais valorizados artistas da *Marvel* deixaram a editora para formar sua própria linha de personagens, a saber: Todd McFarlane (conhecido por seu trabalho em *Spider-Man*), Jim Lee (*X-Men*), Rob Liefeld (*X-Force*), Marc Silvestri (*Wolverine*), Erik Larsen (*The Amazing Spider-Man*), Jim Valentino (*Guardians of the Galaxy*) e Whilce Portacio (*The Uncanny X-Men*).⁷⁴ Estava criada a *Image Comics*.

A *Image Comics*⁷⁵ foi a editora que passou a ser um local onde os criadores pudessem publicar os seus materiais sem ter que ceder os direitos autorais dos seus personagens, sendo que estes ficam como propriedades de quem os criou. O seu nome – *Image* – não é por acaso. A editora foi criada por desenhistas com a proposta de valorização maior dos desenhos em detrimento de melhores roteiros nas revistas, algo em que os próprios desenhistas seriam também responsáveis. O sucesso da *Image* mudou significativamente a posição dos criadores na indústria das histórias em quadrinhos.

⁷³ *Ibidem*, p.247.

⁷⁴ Na época da fundação da *Image Comics* em 1992, esses artistas pertenciam a uma mesma geração de jovens quadrinistas que começaram a trabalhar profissionalmente na década de 1980. Com idades variando entre 25 e 33 anos – exceção feita a Jim Valentino que tinha 40 anos - eles tinham origens diversas dentro dos EUA e alguns eram estrangeiros como os casos de Todd McFarlane (Canadense), Whilce Portacio (Filipino) e Jim Lee (Sul-coreano). A característica em comum de todos eram os desenhos com os traços impactantes.

⁷⁵ Alguns dos principais títulos da editora são: *Spawn*, *Savage Dragon*, *WildC.A.T.S.*, *Youngblood*, *Cyberforce*, *Gen13*, *Shadowhawk*.



Figuras 09 e 10:
Exemplos dos cards em formato frente e verso.



Figuras 11, 12 e 13: As capas das revistas que mais venderam na história da Marvel: Spider-Man nº01; X-Force nº01 e X-Men nº01

1.7 – A falência e a retomada no século XXI

A *Marvel* se precipitou ao dizer que o aumento de 33% no preço de capa durante esse período não havia reduzido as vendas de forma significativa. Então começaram os planos para mais um aumento. Os cinco meses que o departamento industrial havia passado fazendo experiências para a edição platinada renderam diversos protótipos – capas laminadas, capas em relevo – que podiam passar por aperfeiçoamentos e serem aplicados em títulos futuros. Não apenas em edições limitadas, mas em tiragens de seis dígitos. Uma edição de *The Incredible Hulk* foi produzida às pressas com tinta fosforescente; as vendas tiveram alta de 300%, o que levou à reimpressão imediata. Seguiram-se uma capa metálica para *Silver Surfer* e uma capa de *Ghost Rider* que brilhava no escuro, as duas com boa vendagem.⁷⁶

Querendo os super-heróis em todas as frentes, a *Marvel* comprou a empresa de chiclete *Fleer*, que conseguia grandes lucros com a confecção de *trading cards*, só que voltado para fãs de jogadores de beisebol. Pagando US\$ 265 milhões pela *Fleer*, a *Marvel* duplicou suas vendas em 1991 – e acumulou US\$ 240 milhões em dívidas.⁷⁷

Contudo, nessa época ocorreu uma greve sem precedentes na história do beisebol. Com quase mil jogos cancelados, os fãs de beisebol se sentiram ultrajados e recusaram-se a adquirir qualquer produto relacionado aos atletas e equipes.⁷⁸ Com isso, a *Fleer* foi impactada com um enorme prejuízo e, por conseguinte, a *Marvel* também foi prejudicada. No intuito de amenizar o prejuízo por causa dos milhões de *cards* não vendidos, a editora dispensou boa parte de seus profissionais, desencadeando uma fase de histórias de baixa qualidade e com uma consequente queda acentuada nas vendas.

No meio da década de 1990, a editora enfrentou graves problemas financeiros, com acusações de que seu proprietário Ronald Perelman havia tirado todo o dinheiro da empresa em proveito próprio. Como consequência, a *Marvel* anunciou que o seu distribuidor exclusivo passaria a ser o *Heroes World*, o que fez com que toda a indústria de distribuição de revistas de revistas em quadrinhos sofresse um grande abalo. A *Heroes World* era um negócio primariamente regional, servindo Nova York, Nova Jersey e Connecticut, mas a equipe da *Marvel* que avaliou as distribuidoras decidiu que, uma vez aparelhada com uma tropa de representantes, ela serviria aos propósitos da editora.

Na prática, toda loja de quadrinhos que desejasse acesso à editora com 40% do mercado seria obrigada a abrir uma conta. Enquanto isso, todas as outras distribuidoras

⁷⁶ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, p. 297.

⁷⁷ HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.250.

⁷⁸ Visto em: <http://sports.espn.go.com/mlb/news/story?id=1856626>, acessado em 21/07/2014.

ficariam de fora. Essa perda potencial da maior empresa da indústria de quadrinhos originou o encerramento das atividades da maioria dos distribuidores.⁷⁹

A *Marvel* inflacionou os preços dos gibis até chegar a US\$ 1,95 em 1996 – um aumento de 100% nos sete anos desde que Perelman adquiriu a empresa (Ver Anexo II). Desde então, custos relacionados com impressão e distribuição só aumentaram. Em dezembro de 1996, a *Marvel* tinha entrado em processo de falência, numa tentativa de reestruturar as suas atividades, emergindo em 1997 com um novo dono: Carl Icahn, que aproveitou a fragilidade da *Marvel* para assumir o seu controle.

Icahn era conhecido no mundo financeiro pelo modo agressivo como tomou controle da companhia aérea *TWA*, que desmembrou em várias operações para depois vendê-las.⁸⁰ O banco *Chase Manhattan* forçou Perelman a sair e ordenou a fusão da *Marvel Characters* (que detinha as propriedades intelectuais) com a sua subsidiária *ToyBiz*, sob controle de Icahn.

Contudo, o plano de recuperação de Icahn não era muito diferente do de Perelman, e os fundadores da *Toybiz*, Isaac Perlmutter e Avi Arad conseguiram convencer os bancos a lhes dar o controle da nova empresa. Perlmutter já tinha recuperado empresas em dívida como a antiga divisão de produtos de higiene da *Remington* e a *Coleco*, a partir da qual co-criou a *ToyBiz*. Arad era designer industrial e responsável pelo desenvolvimento de produto. Juntos, passaram a controlar a empresa em 1998.

Arad e Perlmutter tinham contatos na indústria cinematográfica, fundamental para poder licenciar personagens a estúdios de cinema e produtores de videogames. Um plano que colocou dinheiro suficiente na conta da *Marvel* para poder regressar aos lucros pouco mais de três anos depois da sua falência.

Com muitas dívidas, a *Marvel* foi obrigada a fazer algumas concessões, tais como: a *Toy Biz* e a *Marvel Entertainment Group* fundiram-se e viraram *Marvel Enterprises*. O licenciamento de publicações internacionais ficou a cargo da antiga subsidiária *Panini*. Ocorreu a venda dos direitos cinematográficos em contratos com duração de vários anos de seus principais personagens, como o Homem-Aranha, que foi vendido à *Sony* por 10 milhões de dólares, e os *X-Men* e o *Quarteto Fantástico*, repassados para a *Fox*. A *Marvel* perdia o controle do licenciamento, mas a decisão tomada no desespero acabou se transformando em um divisor de águas para a indústria do entretenimento.⁸¹

⁷⁹ Até a época do desenvolvimento dessa tese, existe apenas uma grande distribuidora de histórias em quadrinhos nos Estados Unidos: a *Diamond Distribution*. Assim, esse fato causou um imenso dano à indústria dos *comics*.

⁸⁰ GUEDES, Roberto. *Op. Cit.*, p. 146.

⁸¹ HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.278.

O lançamento no ano 2000 do filme “X-Men” pela *Fox* gerou uma arrecadação de 300 milhões de dólares em bilheteria, além de obter críticas positivas da imprensa especializada. Dois anos depois, o Homem-Aranha do diretor Sam Raimi conseguiu 850 milhões de dólares. Desse modo, a indústria do cinema conquistava um novo filão de produções que renderiam milhões em faturamento no início do século XXI.⁸²

No plano editorial, os novos proprietários fizeram mudanças para uma revitalização das revistas da empresa. Em 1998, as questões de falência da *Marvel* tinham sido resolvidas no tribunal e o editor-chefe Bob Harras foi contratado, juntamente com o editor Bill Jemas, trazendo estabilidade de personagens bem conhecidos da *Marvel* de volta.

Durante os anos do processo de falência da *Marvel* e o imbróglio nos tribunais, a linha editorial da empresa também seguiu rumos indefinidos. Por meio de uma tentativa de reiniciar as histórias de alguns de seus principais personagens recontando suas origens a partir de uma perspectiva da década de 1990 - ao invés da década de 1960 quando foram criados - a *Marvel* desagradou os leitores mais antigos e a editora teve cancelar o projeto Heróis Renascem (*Heroes Reborn*) menos de um ano após o seu início.

Desse modo, as revistas de personagens como Capitão América, Thor, Homem de Ferro, Vingadores, e Quarteto Fantástico tiveram suas edições recomeçando do número 01. Embora nem todas as revistas tivessem reiniciado a sua contagem⁸³, era como se o plano dos editores fosse recomeçar a *Marvel* do zero, iniciando um novo ciclo.

A editora começou a adicionar uma capa dupla para muitas de suas histórias, uma tendência que começou no final do ano anterior. As dobras que iam para fora das capas eram repletas de informações que poderiam atrair novos leitores. Foi esse tipo de pensamento que levou à criação da logomarca *Marvel Knights*, uma linha de quadrinhos que exploravam o lado mais sombrio do Universo *Marvel* incluindo uma nova leva de autores como o escritor e desenhista Jimmy Palmiotti e o artista e editor Joe Quesada.

Marvel Knights foi criado como um selo da *Marvel Comics* que aborda temas mais maduros que os da linha editorial principal, sendo destinada principalmente a adolescentes mais velhos. A marca se originou em 1998, quando a *Marvel* terceirizou quatro títulos (*Black Panther*, *Daredevil*, *The Punisher* e *The Inhumans*, respectivamente os personagens Pantera Negra, Demolidor, Justiceiro e Os Inumanos) para Joe Quesada proprietário da empresa *Event Comics*. A *Event* contratou as equipes criativas para o selo e a *Marvel* publicou as revistas.

⁸² A discussão sobre a transposição dos heróis dos quadrinhos para as telas de cinema será debatido na segunda parte desse capítulo.

⁸³ As revistas da linha Homem-Aranha e X-Men, por exemplo, permaneceram com sua contagem normal.

Tanto Joe Quesada quanto Jimmy Palmiotti já haviam trabalhado com publicidade, e graças a seus contatos no meio da indústria cinematográfica, Quesada foi responsável pela contratação das equipes criativas para a linha *Marvel Knights*. Com alguns nomes ligados ao cinema foi formada uma equipe diferenciada, como no caso mais notório do diretor Kevin Smith, que assumiu o título do Demolidor, dando um novo enfoque ao personagem.

No ano 2000, o advogado e executivo Bill Jemas se tornou o novo presidente da *Marvel Comics* e rapidamente promoveu Joe Quesada – que estava em ascensão devido ao trabalho com o selo da *Marvel Knights* – na posição de editor-chefe. A parceria dos dois recriou conceitos da *Marvel*. Entre as novas normas editoriais da empresa continha a instrução para que as equipes de criação parassem de ressuscitar personagens mortos em histórias passadas em detrimento da dramaticidade das narrativas e as consequências que decorrem quando morrem, bem como cessar a nostalgia que pareciam assolar a maioria das revistas da *Marvel* na época.⁸⁴

Algumas opções foram consideradas, incluindo ideias drásticas como encerrar o Universo *Marvel* existente acabando com a continuidade vinda desde a década de 1960 e recomeçar do zero. No entanto, a ideia não foi adiante. De acordo com Quesada:

“Consideramos aquilo por um instante, mas entenda que, quando Bill assumiu as rédeas do Universo *Marvel* na época – como diz o mercado estava um lixo e literalmente qualquer coisa que fosse feita poderia ser a última. Isso era terrível, mas também liberador, pois não tínhamos nada a perder.”⁸⁵

Quando Joe Quesada se tornou editor-chefe da *Marvel*, no ano 2000, havia enorme incerteza em relação ao seu futuro na *Marvel*, questionando se os quadrinhos eram ou não uma mídia que sobreviveria no século XXI. Sob o comando de Quesada, a linha *Marvel Knights* continuou com boas vendas. Logo Jemas e Quesada criaram o selo *Ultimate* - uma linha de revistas que reformulava os personagens *Marvel*, atualizando-os com novas origens para os dias atuais que permaneceria no topo de vendas por anos.

O Homem-Aranha foi o primeiro personagem do novo selo, iniciando o novo universo. Sua criação nasceu de três desejos simples: devolver Peter Parker às suas raízes de adolescente, fazer uma renovação no personagem e contar uma história que fosse perfeita para o influxo de novos leitores gerados pelo filme do personagem que estava por estrear.⁸⁶ É justo dizer que, no mundo das HQs, modernizar um personagem não era novo. Mas a série do

⁸⁴ SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. *Op. cit.*, p.200.

⁸⁵ QUESADA, Joe citado por: LUPOI, Marco M.. In: BENDIS, Brian Michael & BAGLEY, Mark. *Op. Cit.*, p.08.

⁸⁶ LUPOI, Marco M.. In: BENDIS, Brian Michael & BAGLEY, Mark. *A Coleção Oficial de Graphic Novels Marvel – Ultimate Homem-Aranha – Poder e Responsabilidade*. São Paulo: Salvat do Brasil, 2014, p. 06.

Homem-Aranha Ultimate alcançou um bom público de leitores. Atualizaram um personagem sem perder o espírito que o tornou popular.

A premissa básica na qual o Universo *Ultimate* seria moldado era bem simples: versões novas e mais jovens dos personagens num Universo *Marvel* diferente. Mas nem todos os criadores que a *Marvel* abordou entenderam o conceito de imediato. Eles atualizaram o cenário, por exemplo, trocando o emprego de Peter Parker como fotógrafo *freelancer* da década de 1960 por um gênio *web designer* no final dos anos 1990, mas não havia nenhuma mudança essencial no núcleo do personagem.

Não por acaso, boa parte das adaptações da *Marvel* para o cinema são influenciadas pelas características criadas na linha *Ultimate*, com o intuito de arrebatar um público não leitor de quadrinhos que assimilaria mais facilmente a introdução de personagens na época atual, ao invés de contar narrativas de décadas atrás.⁸⁷

Em 2001, a linha editorial misturou escritores já estabelecidos, como Grant Morrison e Peter Milligan com recém-chegados como Brian Michael Bendis e Judd Winick. Além do mais, Quesada fez como o escritor e diretor Kevin Smith contratando escritores de outros meios de comunicação além dos quadrinhos, como o criador da série de TV *Babylon 5*, J. Michael Straczynski, que tinha realizado trabalhos para a editora *Top Cow*, assumindo os roteiros do principal título do Homem Aranha e Joss Whedon, roteirista do seriado *Buffy, a caça-vampiros*, que assumiu os roteiros dos X-Men

A *Marvel* começou a implementar mudanças em sua estrutura editorial. As primeiras páginas ganharam recapitulações das tramas das edições anteriores, liberando os roteiristas de ter que inserir explicações desajeitadas nos diálogos ou nos recordatórios. A qualidade da colorização e da impressão melhorou. A prática de exceder a tiragem – por meio da qual os lojistas podiam sempre fazer novos pedidos de material que vendesse rápido, mas que rendia à *Marvel* montes de estoque não vendido – terminou.

As seções de *graphic novels* nas livrarias tinham começado a crescer e parecia que os quadrinhos não eram mais apenas para um público pequeno. Muitos dos colecionadores tinham mudado para a conveniência de reimpressão de edições coletadas. Ao sentir que as coleções encadernadas podiam ser parte vital dos negócios da editora, a *Marvel* começou a demarcar início e fim de arcos de história – ao invés de se expandir em dezenas de edições, de forma que meia dúzia de “episódios” poderia ser facilmente reunida em um único volume

⁸⁷ Para esse trabalho nós iremos nos ater apenas ao Universo dito tradicional da *Marvel*, ou seja, referente à sua continuidade desde a década de 1960. Os diversos selos fora da continuidade e considerados de “outra dimensão” são expostas nesse capítulo como forma de mostrar como foi a evolução editorial da *Marvel Comics*.

encadernado. Com isso, eles poderiam ser comercializados em grandes livrarias, valendo-se de capa dura, brochura e material extra.

Em 2001, a *Marvel* desenvolveu a criação de uma linha inteira de quadrinhos de super-herói destinada a um público adulto chamada *MAX*. Nessas edições, o conteúdo de violência, sexo e o uso de palavrões era livre. A primeira edição foi da revista *Alias*, escrita por Brian Michael Bendis e contava a história da protagonista da revista Jessica Jones, uma ex-super-heróina que deixou a vocação para se tornar uma investigadora privada.

Contudo, devido ao seu alto grau de conteúdo violento e referências diretas a sexo pesado, a revista não teve aprovação do *Comics Code Authority*, o que provocou problemas em sua distribuição. Uma gráfica do Alabama, por exemplo, recusou-se a imprimir a primeira edição e a *Marvel* teve de achar outra gráfica para poder publicar.

Desse modo, por ordem do editor-chefe Bill Jemas, a *Marvel* se retirou do *Comics Code Authority* após quase cinquenta anos e estabeleceu o seu próprio sistema de classificação a partir de então. As outras editoras distribuidoras se surpreenderam, mas a *Marvel* tomou a decisão de não mais se submeter voluntariamente a uma entidade externa que impunha limites ao conteúdo de seu produto.

Assim sendo, ficaram estabelecidas as duas linhas editoriais da empresa: uma para adolescentes mais velhos - *Marvel Knights* - e outra para adultos - a *MAX*. Ambas utilizavam os personagens clássicos da editora e com narrativas que davam continuidade regular a *Marvel*. Ainda assim, os títulos *MAX* são os únicos da *Marvel* que podem apresentar conteúdo explícito. A marca *MAX* não foi o primeiro esforço da *Marvel* em apresentar conteúdo explícito em seus títulos. Conforme dito anteriormente, embora já tivesse lançado a *Epic Comics* na década de 1980, a série foi muitas vezes caracterizada com conteúdo mais forte do que a sua marca principal. No entanto, com o selo *MAX* foi a primeira vez que a *Marvel* produziu especificamente quadrinhos com conteúdo sem censura.

Mesmo com toda a inovação, a criação do novo selo não escapou de críticas, principalmente vindas de seu principal nome. O ex-presidente da *Marvel*, Stan Lee, criticou abertamente a marca. Referindo-se à minissérie *Fury*, baseada no personagem Nick Fury, que ele cocriou, Lee disse: "Eu não sei por que eles estão fazendo isso. Eu não acho que eu iria fazer esses tipos de histórias."⁸⁸ Embora fosse uma espécie de relações públicas da *Marvel* para o grande público, a declaração de Lee demonstrava as contradições e desafios de unir a tradição com os novos tempos.

⁸⁸ HOWE, Sean. *Op. cit.*, p.299.

As novas linhas de *Ultimate* e *MAX* tinham acumulado fãs e sucesso de crítica, mas a *Marvel* continuou a lançar novas ideias e conceitos. Foi essa atitude e vontade de experimento que fez surgir a *Icon*, uma nova marca da *Marvel* que publicaria criações de propriedade dos próprios artistas. Com esse novo selo, criadores como Brian Michael Bendis e Michael Avon Oeming foram capazes de mover a suas populares séries *Powers* da *Image Comics* para a *Marvel*, ganhando maior distribuição. David Mack fez o mesmo com o seu título de *Kabuki* e mais tarde, outros nomes criariam propriedades originais para o selo, incluindo escritores como J. Michael Straczynski, Ed Brubaker e Mark Millar.

A *Marvel* tinha restabelecido suas propriedades, retornando muitos personagens às suas origens. Agora, a editora decidiu restabelecer outra de suas tradições - o *crossover*, produzindo narrativas de grandes eventos como Vingadores – A Queda (*Avengers Disassembled*) e Guerra Secreta (*Secret War*)⁸⁹. A reunião de seus principais personagens em sagas fechadas era algo que a concorrente *DC Comics* se encontrava bem sucedida nas publicações Crise de Identidade (*Identity Crisis*) e Crise Infinita (*Infinite Crisis*).

Em 2006, em meio ao segundo mandato do presidente dos EUA, George W. Bush, a editora lançou a minissérie Guerra Civil (*Civil War*), que recebeu bastante atenção da mídia não especializada. Cada revista que estava ligada à história principal da guerra em curso e ostentou uma imagem de capa dividida, permitindo que os títulos fossem facilmente reconhecíveis para os fãs dos personagens.

Na história, o *alter ego* do Homem de Ferro, Tony Stark foi ao Congresso americano para falar sobre uma Lei de Registro de Super-herói, na qual todos os super-heróis deveriam ser fichados pelas autoridades federais, inclusive revelando seus nomes verdadeiros. Ante um Congresso apavorado, a comunidade heroica viu-se dividida ao meio. Alguns heróis se aliaram com o Homem de Ferro, em favor de registrar os seus poderes para o governo, e outros ficaram no acampamento do Capitão América, para ajudar a formar uma rebelião contra o Registro.

Essa saga discutiu de maneira profunda, vários fatores políticos e éticos, aumentando ainda mais a verossimilhança do Universo *Marvel* com o universo real. Pois naquele período, o governo de Bush estava sendo criticado pelas violações de direitos individuais dos cidadãos americanos em nome da segurança nacional, cuja confiança estava abalada desde os atentados de 11 de Setembro de 2001, quando os Estados Unidos foram atacados em seu próprio solo continental.⁹⁰

⁸⁹ essa última sem relação com a minissérie da década de 1980.

⁹⁰ Estas questões serão discutidas mais profundamente no segundo capítulo desse trabalho.

Essa atenção por parte da mídia não foi novidade. Por se tratar de personagens difundidos na cultura de massa, seus uniformes, símbolos e narrativas acabaram sendo reconhecidos até por pessoas que não acompanhavam as revistas. Assim, quando as histórias trazem mudanças drásticas nos personagens como a morte ou uma troca nos *alter egos* – principalmente quando essa última inclui troca de raça ou de gênero – a mídia não especializada a destaca consideravelmente.⁹¹ Tanto que, após o sucesso de Guerra Civil, a *Marvel* percebeu o potencial do evento de *crossover* de sucesso para gerar vendas com as reimpressões da minissérie vendendo acima das expectativas.

No mesmo período em que conseguiu a atenção da mídia, com a consolidação de seus personagens nas telas de cinema, a *Marvel* passou a investir num novo mercado aplicado à tecnologia. Em 2006, a empresa criou sua própria enciclopédia *wiki* dentro de seu *website*, que já existia desde meados dos anos 1990. Ou seja, as informações dos personagens que eram vendidas em coleções de livros na década de 1980, por meio dos *cards* na década de 1990, no alvorecer do século XXI elas poderiam estar literalmente ao alcance das mãos. A um custo menor e a acessibilidade facilitada permitiram ao leitor buscar informações sobre uma determinada revista ou sobre a cronologia de um personagem, por exemplo.

Algumas pessoas viram isso como o próximo estágio na evolução do meio: a *Marvel* estava esperando para levar seus personagens para a vida do público em geral. E a empresa estava se preparando com dois procedimentos relativamente novos: os filmes e o comércio de livros de super-heróis em formato de brochura. Dando continuidade ao uso da internet, no ano seguinte a *Marvel* anunciou a *Marvel Digital Comics Unlimited*, um arquivo digital de cerca de 2.500 edições de histórias em quadrinhos antigas, disponíveis para leitura após o pagamento de uma pequena taxa mensal ou anual.⁹²

Em 31 de agosto de 2009, a *Walt Disney Company* comprou a *Marvel Entertainment* por quase cinco bilhões de dólares em dinheiro e ações. Boatos e especulações quanto ao futuro dos personagens percorreram as redes sociais e fóruns de quadrinhos na rede. A preocupação na possível infantilização das histórias dos personagens era uma constante, uma vez que a *Disney* é maior empresa de entretenimento infantil do mundo, com personagens amplamente conhecidos como Mickey Mouse, Pato Donald e o Pateta.

⁹¹ Entre alguns exemplos, nós podemos citar a Morte do Super-Homem e o aleijamento do Batman, pela editora *DC Comics* no início da década de 1990 e o casamento do Homem-Aranha em 1987 e a morte do Capitão América ao final da citada minissérie Guerra Civil.

⁹² À época da escrita desse trabalho, a *Marvel* anunciou o acesso a 15 mil edições antigas e as edições dos seis meses anteriores por 99 centavos de dólar por mês. Visto em: <http://gizmodo.uol.com.br/Marvel-unlimited-99-centavos/>. Acessado em 02 de agosto de 2014.

Contudo, isso não se confirmou. Devido à proliferação de filmes de super-heróis e produção de animações para TV e DVD, os quadrinhos voltaram às vistas do grande público, e republicações em coletâneas brochuras ou capas duras luxuosas ocupam lugar de destaque nas estantes das livrarias. Em 2011, por exemplo, as duas edições mais vendidas da *Marvel* foram as que trouxeram a morte da versão *Ultimate* do Homem-Aranha com venda de 167 mil exemplares e a morte do Tocha Humana com 144 mil exemplares, novamente com grande cobertura midiática. Há um consenso entre os leitores que a morte é relativa no universo ficcional dos quadrinhos, pois o personagem que “morre” acaba retornando vários meses depois num lance de marketing.

Por fim, o mais recente recurso editorial da *Marvel* foi o projeto intitulado “Marvel NOW!”. Esse consistiu no relançamento de várias correntes de quadrinhos publicados pela *Marvel* e que estreou em outubro de 2012 com a numeração das revistas iniciadas desde o número 01. O relançamento também incluiu alguns novos títulos, como *Uncanny Avengers* e *All-New X-Men*.

Descrito como um deslocamento do universo de personagens, *Marvel NOW!* implicou em alterações tanto no formato de publicação quanto no universo ficcional de atrair novos leitores. Mudanças editoriais incluíram novas equipes criativas para cada um dos títulos e mudanças que compreendiam alterações em desenhos de personagens. Ele marca a próxima fase da chamada *Marvel ReEvolution*, de março de 2012.

No entanto, isto não seria uma reinicialização do Universo *Marvel* com uma nova cronologia começada do zero. O intuito era promover uma série de mudanças para o *status quo* dos personagens, fazendo com que *alter egos*, uniformes, composição das equipes de heróis, mudanças de *design*, especialmente das capas, e nos formatos digitais de modo que conquistasse novos leitores que eram introduzidos ao universo de heróis por meio dos filmes.

Em 2015, a editora lançou a minissérie *Secret Wars*, cujo nome homenageava a antiga saga de mesmo nome da década de 1980. Dessa vez a proposta foi expor todos os universos alternativos já exibidos ao longo da trajetória da *Marvel*. Ao fim da série os universos se fundiriam constituindo um único universo contendo características e personagens de todas as realidades apresentadas, formando uma linha temporal apenas.

A ideia provocou polêmica entre leitores, pois se acreditava que seria um *reboot* do Universo *Marvel*, ou seja, um relançamento de uma nova cronologia, abolindo toda a continuidade anterior, embora mantendo os elementos mais importantes das séries. Fato esse que acabou não ocorrendo, mas sim a extinção das linhas editoriais alternativas, como a linha *Ultimate*, por exemplo, agora incorporada ao universo tradicional da *Marvel*.

A indústria de revistas em quadrinhos sofreu grandes alterações desde seu início nos anos 1930. Passando pelas décadas por crises e competições com outras mídias, essa indústria se reinventou trazendo públicos diferenciados para narrativas diferenciadas. Seu conteúdo amadureceu embora ainda sofra o pré-julgamento de ser apenas uma leitura infantil.

Contudo, ela ainda tem a necessidade de se reinventar para angariar e renovar mais fãs. Segundo Sean Howe:

“A idade mediana do consumidor mensal de quadrinhos *Marvel* paira em torno dos trinta anos, de forma que a maioria dos leitores assistiu os ciclos narrativos repetirem-se diversas vezes. Os fãs reclamam das mortes, ressurreições e sagas, mas em acessos coletivos de repetição compulsiva, votam afirmativamente com seus dólares (os títulos mais baratos custam US\$ 2,99 cada). Isso aponta para um desafio central à franquia comercial narrativa, desafio que existia muito antes de Stan Lee dizer a seus editores e roteiristas que queria apenas a “ilusão” de mudança: as histórias contadas por imaginações livres arriscam não só a integridade de marcas corporativas, mas, aos olhos dos leitores de longo prazo, o enredo sagrado que se formou ao longo das décadas, por centenas de mãos. Os gibis que ficam ao largo do grande enredo e das sagas sofrem desvantagem comercial.”⁹³

1.8 - A originalidade do “Método *Marvel*” e sua criação coletiva

A narrativa das revistas *Marvel* alcançou grande sucesso editorial, resultando inclusive na transposição dos personagens para outras mídias responsáveis por aumentar ainda mais a sua popularidade e repercussão social. Um dos pontos principais que contribuem para explicar a *Marvel Comics* na indústria dos quadrinhos é a originalidade de suas narrativas, o que resultava de todo um processo de produção de roteiros e desenhos.

O “Método *Marvel*” (*Marvel Way* ou *Marvel Style*), como viria a ser denominado, exigia que os artistas soubessem transformar um argumento básico numa história bem ritmada e visualmente concisa, que o roteirista tinha como base escrever os diálogos. No início da *Marvel* na década de 1960, essa função era exercida quase exclusivamente por Stan Lee.

A ideia de Lee era que os quadros das revistas funcionassem como filmes mudos, para minimizar a necessidade de explicação verbal. Os artistas idealmente colaborariam com suas próprias ideias narrativas – personagens, subtramas – às histórias, o que os desenhistas como Jack Kirby e Steve Ditko faziam.⁹⁴

Normalmente naquele período, a produção de uma obra dentro da indústria de quadrinhos era feita por meio da elaboração de um roteiro (*script*). Ou seja, a história era descrita painel por painel, página por página em todos os detalhes para o artista completar com legendas, diálogos e efeitos sonoros. Na *Marvel*, a ideia era utilizar o que chamam de

⁹³ HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.310.

⁹⁴ HOWE, Sean *Op. cit.*, p.39.

enredo (*plot*), o que consistia numa narrativa para o artista trabalhar, sem o detalhamento da informação painel por painel e antes do diálogo ser escrito. O “Método *Marvel*” é também conhecido como *Plot-First*, na qual a trama poderia ser executada a partir de algumas frases escritas para várias páginas.⁹⁵

O “Método *Marvel*” funcionava da seguinte maneira: o roteirista fazia um resumo da história, e o desenhista a ilustrava a partir desse resumo - inclusive a diagramação dos quadros. Somente então o roteirista retornava para preencher os diálogos. Desse modo, a maior parte das produções da *Marvel* resultou de um processo colaborativo entre diferentes escritores, artistas, editores, arte-finalistas, coloristas e letristas. Em cada estágio, as páginas estavam sujeitas ao modo como a pessoa que estava trabalhando nelas interpretava a história. Aquilo que talvez se perdesse na visão de um único criador, poderia ser compensado com a contribuição de outros profissionais que acrescentavam mais conteúdo à informação original.

As histórias em quadrinhos comunicam em uma linguagem que se destaca pela experiência visual comum do criador e do público. Espera-se que os leitores tenham uma compreensão fácil da combinação imagem-palavra e da decodificação do texto. Desse modo, os quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem que exige que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas tanto visuais quanto verbais.

Definida como arte sequencial pelo quadrinista Will Eisner, as histórias em quadrinhos nasceram do desenho narrativo.⁹⁶ Isto denota uma preocupação com a arte de narrar por meio de imagens sucessivas em seus diversos enquadramentos, suas relações entre texto e imagem, e que lhe garantiria maiores possibilidades artísticas e narrativas.

Sua técnica de contar histórias por meio de sequências visuais possibilitou a leitura iconográfica e se firmaram como meio de comunicação.⁹⁷ As HQs representam uma forma de manifestação, um veículo de comunicação, além de uma linguagem artística e literária que trabalha com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.

Na arte sequencial, o artista tem o objetivo, desde o início, de prender a atenção do leitor e ditar a sequência que ele seguirá na narrativa. As limitações inerentes à tecnologia são simultaneamente um obstáculo e um trunfo na tentativa de realizar isso. Segundo Eisner, as páginas são a constante na narração da revista em quadrinhos, pois elas deverão ser

⁹⁵ LEE, Stan. *How to write comics*. Watson-Guption Publications: New York, 2011, p.48.

⁹⁶ EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

⁹⁷ *Ibidem*, p.38.

trabalhadas logo que a história estiver solidificada. Algumas páginas têm de conter mais cenas individuais que outras.⁹⁸ Eisner continua:

“Uma vez desenhada, a imagem torna-se um enunciado preciso que permite pouca ou nenhuma interpretação adicional. Quando palavra e imagem se “misturam”, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação.”⁹⁹

Desse modo, a linguagem das histórias em quadrinhos pode se apresentar em variadas formas: das mais simples às mais complexas. Nós poderíamos dizer, no momento em que um indivíduo tem contato com a linguagem dos quadrinhos, seja por meio de uma revista, uma tira de jornal ou qualquer outro meio, que é a união de sistemas de linguagem diferentes que chama sua atenção, reunindo as noções de perspectiva, simetria e cores, bem como a parte textual que engloba gramática, sintaxe, semântica entre outros.

1.9 - Desenhando super-heróis

A queda do liberalismo nos anos 1930 era tida como vulnerável, pois sua forma de governo característica, a democracia representativa, de uma maneira geral não seria uma maneira convincente de governar estados. Desse modo, essa crise foi compensada na produção cultural com o surgimento de heróis com características que remetem seja direta ou indiretamente ao liberalismo e ao modelo individualista estadunidense. Segundo Carlos de Hollanda Cavalcanti:

“...havia a reminiscência de uma crise de grandes proporções que suscitou o irromper da figura do herói como processo compensador do medo coletivo, ainda que tardiamente em relação à Grande Guerra. O temor do caos, a expectativa de aproximação de uma época, na qual o “outro” obscuro, quer sejam criminosos, marginais, alienígenas, estrangeiros... ou um desastre natural levariam esse caos à ordem estabelecida e fez com que se compensasse a ansiedade através da produção imaginária de heróis. Isso pode ocorrer como uma forma de catarse coletiva, seja como fator unificador/motivador/criador de identidade, seja como fortalecimento dos ânimos ante o medo e a necessidade de adesão a um sistema de valores.”¹⁰⁰

Era como se esses novos modelos inspirassem a conduta dos homens e compensassem as inseguranças da realidade de crise econômica que atravessava a sociedade americana como heróis. No entanto, a qualificação de herói não é reservada apenas ao mundo da fantasia, pois é aplicável a indivíduos que existem de verdade e que se destacam em nossa sociedade.

⁹⁸ *Ibidem*, p.65.

⁹⁹ *Ibidem*, p.127.

¹⁰⁰ CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. *Entre Luzes e trevas: o Príncipe Valente e as representações políticas e civilizacionais nos quadrinhos (1936-1946)*. Dissertação (Mestrado em História) – Rio de Janeiro, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007, p. 33.

Portanto, o herói possui uma existência real. Ele pode ser transportado para a literatura, para as histórias em quadrinhos, para o cinema, para a televisão, etc.

Para Umberto Eco, a industrialização representada pela modernidade e os avanços da tecnologia, permitiu à sociedade se nivelar. Os problemas psicológicos e as frustrações de ver a máquina imperando tornaram a força individual desmerecida frente à força coletiva. A necessidade de poder do indivíduo ficou cada vez menos satisfeita. Assim, um herói moderno, belo, forte, bondoso, incapaz de mentir e principalmente, invencível, tornou-se o sonho imaginário do receptor dessa cultura da modernidade.¹⁰¹

Os quadrinistas Stan Lee e John Buscema no livro *How to draw comics – The Marvel way* definem que a constituição física de um super-herói difere da constituição física real de um ser humano. Normalmente a altura de uma pessoa corresponde a $6\frac{1}{2}$ cabeças. Mas para dar uma sensação de imponência ao personagem, ele é desenhado em $8\frac{3}{4}$ cabeças, o que daria ao personagem, segundo as palavras dos quadrinistas, as proporções heroicas necessárias. Caso contrário, se mantivessem a proporção $6\frac{1}{2}$ cabeças, a figura pareceria atarracada.¹⁰²

Isso pode variar de personagem para personagem. Quando se retrata uma figura de aparência não humana nas narrativas, por exemplo, devem-se fazer proporções diferentes. Quanto maior a cabeça em relação ao corpo, mais o personagem parece pesado e corpulento. Na realidade, os quadrinistas dizem que talvez o mais importante seja sempre exagerar um pouco as qualidades heroicas do personagem e tentar ignorar ou omitir qualquer característica negativa, não significativa¹⁰³ (Ex: Coisa e Rei do Crime). Além disso, os ombros são firmes e largos, os quadris bem estreitos, os cotovelos um pouco abaixo da linha da cintura e as mãos sempre ficam no meio da coxa. A diferença entre desenhar um personagem masculino de um personagem feminino seria o quadril mais largo do que os ombros para as mulheres em relação aos homens. Os personagens femininos não têm os músculos destacados, com o propósito de parecer mais suave e delicado, fazendo contraste com a versão masculina, muscular, angulosa. Além disso, a cabeça feminina é desenhada ligeiramente menor do que a masculina. Na realidade, geralmente todas as proporções da mulher são um pouco menores do que a do homem, menos os seios (Figuras 14 e 15).

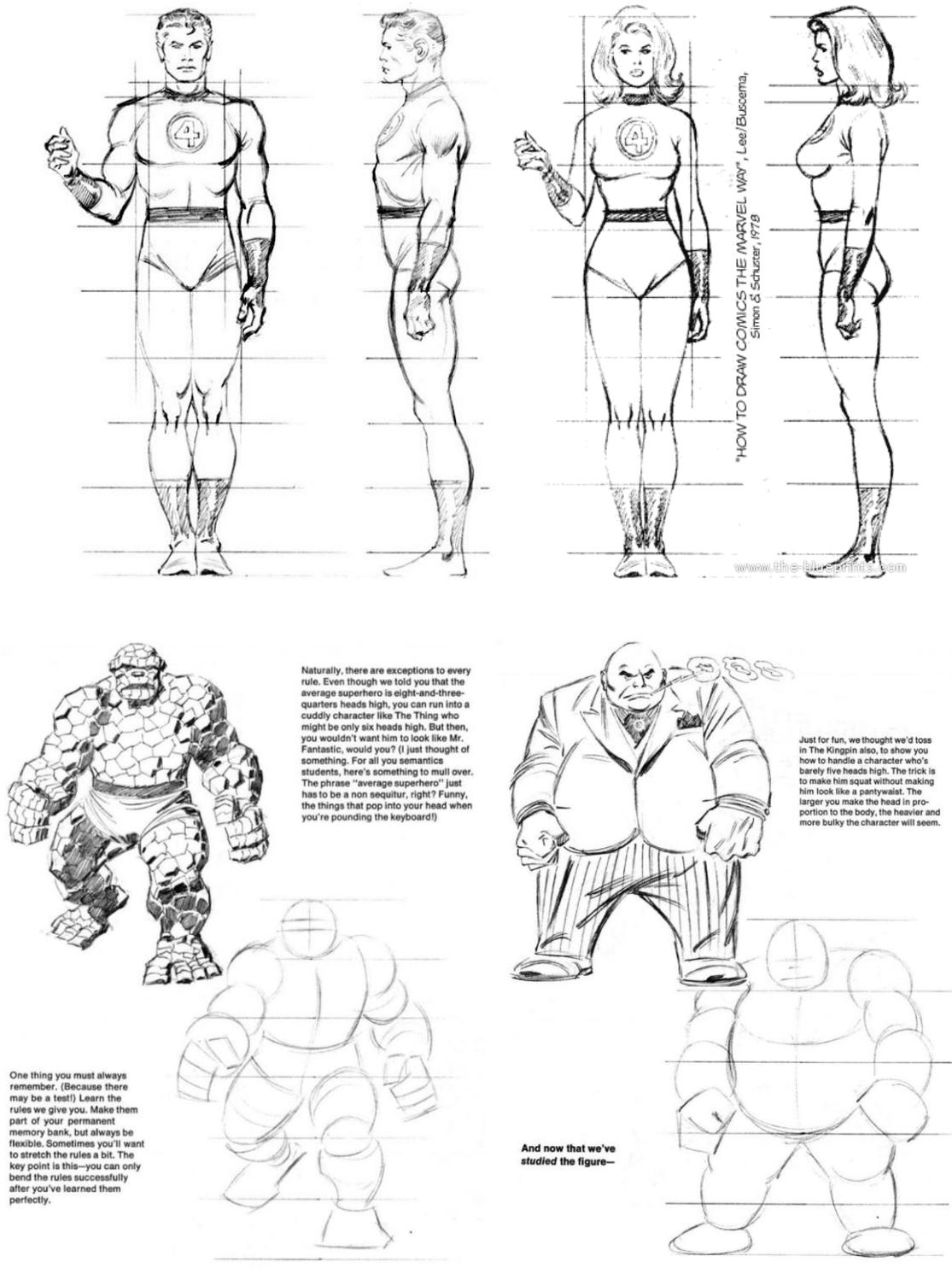
Na constituição de um vilão pelo “Método *Marvel*” os braços e pernas do personagem são mais pesados e imponentes. Caso use uma capa ou túnica, ele parece ser esvoaçante, dando a sensação de ação, mesmo quando o personagem esteja parado. Seu peito é maior,

¹⁰¹ ECO, Humberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

¹⁰² BUSCEMA, John & LEE, Stan. *How to draw comics – The Marvel way*. New York: Simon & Shuster, 1984, p.42.

¹⁰³ *Ibidem*, p.49.

mais volumoso e com as mãos maiores e mais fortes. O espírito *Marvel* “seriam os desenhos desenvolvidos de forma imponente. Eles são simples, soltos e com vida.”¹⁰⁴



Figuras 14 e 15: Exemplos de esboços para a criação dos personagens Masculina (Senhor Fantástico), Feminina (Mulher Invisível), não humano (Coisa) e do vilão (Rei do Crime).

¹⁰⁴ *Ibidem*, p.66.

Portanto, a arte não é mais compreendida somente como obra, mas também como dispositivo para intercâmbios de toda ordem, na qual existe uma interferência do receptor, o espectador daquela arte. Assim, podemos dizer que a arte não é o seu produto final, mas se define pelo processo pelo que ela passa.

O tratamento das imagens aparecerá em obras sob a marca de “testemunhos” da História, retornando uma tradição e simultaneamente acomodando um padrão de tratamento para as imagens quando objeto do interesse da pesquisa histórica: seu papel de testemunhos, de provas tangíveis de um passado que existiu. Pois é por meio das imagens que o passado ganha forma para parcelas cada vez mais significativas de público.

Atualmente, a leitura e a escrita, ainda que muito difundidas, não abarcam do mesmo modo todos os grupos da sociedade contemporânea. Assim como há grupos que se estabelecem mais a partir da expressão oral e visual, há grupos sociais que se reconhecem mais na expressão escrita. Mas mesmo nesses casos, o grande alcance da escrita não foi capaz, ainda, de alcançar todas as possibilidades de expressão humana.

Segundo Paulo Knauss,¹⁰⁵ o potencial de comunicação universal das imagens pode ser caracterizado como atividade especializada. A imagem é capaz de atingir todas as camadas sociais ao ultrapassar as diversas fronteiras sociais pelo alcance do sentido humano da visão. Desse modo, a cultura é definida como produção social e, por isso, o olhar pode ser definido como construção cultural.

1.10 – Indústria gráfica - Escolhas, métodos e peso editorial

A *Marvel Comics* foi pioneira com a criação intensa de mundos de fantasia, uma variedade de realidades virtuais, com direito a mapa, dicionários e gráficos de alturas, pesos e respectivos níveis de poder. Foi algo que se vendeu sozinho para colecionadores. O estilo *Marvel* sempre era levar o leitor até o centro da ação repetindo poses parecidas com várias cenas de luta.¹⁰⁶

Conforme passam as gerações, os leitores de histórias em quadrinhos também mudam suas preferências e um refinamento na qualidade da arte acaba se fazendo necessário. Um exemplo disso é a evolução das capas das revistas produzidas pela *Marvel*.

A ideia da capa de uma revista é chamar a atenção do leitor para o seu conteúdo interno. Em geral, as revistas de super-heróis trazem alguma cena impactante que resumiria a

¹⁰⁵ KNAUSS, Paulo. *O desafio de fazer história com imagens: arte e cultura visual*. IN: ArtCultura, Uberlândia, V.8, nº12, p.98.

¹⁰⁶ MORRISON, Grant. *Superdeuses*. São Paulo: Seoman, 2012, p. 399.

narrativa contida no magazine. Ela pode ser acompanhada apenas da imagem, mas na maioria das vezes, também traz algum enunciado que indica a atração principal do gibi. Em outras palavras, ilustra o porquê o leitor deve comprar esse exemplar.

Na primeira década de sua existência, a *Marvel* usava capas tradicionais, apenas acrescentando termos diferenciados para suas revistas, tais como: “A maior revista em quadrinhos do mundo” (*The Fantastic Four*); “Os mais estranhos heróis de todos” (*The X-Men*); “Aí vem...” (*Daredevil*). As capas poderiam ser acompanhadas de balões de fala comum aos quadrinhos e em geral, a imagem ilustrava o clímax da história principal, o que servia para aguçar a curiosidade dos fãs.

Contudo, na década de 1960 as capas tinham um estilo sóbrio, ou seja, não eram tão interativas e serviam apenas como resumo de seu conteúdo. A partir da década de 1970, embora não tão difundido, a ilustração das capas adquiriu um dinamismo que despertava a atenção do leitor não apenas sobre o que esperar do conteúdo narrativo da revista, mas também apreciar a arte da capa.

Como exemplo disso, podemos reparar na comparação entre as três primeiras capas em destaque (Figuras 16 e 17). Nas duas primeiras, de 1964 e 1966, respectivamente, notamos o estilo de ação comum aos gibis de super-heróis com os elementos constituintes da capa seguindo os padrões: o título estático no alto da publicação, o selo de identificação da *Marvel* no canto superior esquerdo e alguns dizeres transmitindo ao leitor o que ele irá desfrutar no interior da revista.

Já na terceira capa, de 1968, vemos uma percepção diferente, com o personagem Hulk interagindo com sua própria capa. Nela, temos o Golias Esmeralda escorando e erguendo o título da revista que traz o seu nome. Esse título está em um formato rochoso o indicaria o quão pesado é justificando a expressão do personagem em um misto de dor e determinação.

Aos pés de Hulk vemos a chamada para a história que está nesse exemplar, ao mesmo tempo em que o esforço do Golias para erguer o título proporciona que seu pé direito faça pressão esmagando a chamada de capa. Chamada essa em formato igualmente rochoso o que daria a ideia do grande esforço que o Hulk está realizando nessa figuração. Ao mesmo tempo, ela reforça a ideia da principal característica do personagem, que é a sua superforça e incrível invulnerabilidade (Figura 18).

Ao longo da década de 1970 não ocorreram mudanças profundas nesse sentido. Embora houvesse um aprimoramento na qualidade dos desenhos, de um modo geral as capas desse período mantiveram o padrão sóbrio. A partir dos anos 1980, com a inserção de novas gerações de quadrinistas, a metalinguagem ganhou força nas capas.

Nos exemplos a seguir, podemos reparar nas quatro capas restantes nos exemplos. Nelas observamos uma total interação entre os elementos que compõem as capas. Na capa da revista *The Mighty Thor*, de 1983, aparece a introdução de um novo personagem nas narrativas do Deus do Trovão. Vestindo um uniforme parecido com o de Thor, a figura de Bill Raio Beta (*Beta Ray Bill*) faz sua primeira aparição na revista (Figura 19). Ele aparece empunhando o martelo de Thor em posição de ataque em direção de quem está lendo a revista. Contudo, ao atacar o que seria seu oponente, Bill Raio Beta também destrói o título da revista, bem como o selo de identificação da *Marvel*. Assim como no caso da revista do Hulk, a capa passa uma mensagem de imponência do personagem.

Entretanto, ao contrário dos exemplos das capas anteriores, essa capa não traz nenhuma informação adicional. Ela apresenta o personagem sozinho, vestindo o uniforme do personagem principal, o que aguçaria ainda mais o interesse do leitor, pois se tratava de uma figura desconhecida, que nunca tinha aparecido antes nas narrativas de Thor, colocando até em dúvida se ele era um herói ou vilão.

Além disso, a capa apresenta algo pouco comum nas capas que é a assinatura do desenhista Walt Simonson na obra, o que podemos observar na parte inferior da capa, próximo ao martelo. Normalmente, os artistas apenas desenhavam as capas sem identificação de quem as fez. Os próprios leitores percebiam quem as desenhou mediante o conhecimento que os fãs dos quadrinhos tinham sobre o estilo de cada artista. Nesse caso, era o estilo de Simonson, que começava a desenhar a revista de Thor a partir daquela edição. Era como se o desenhista quisesse apresentar o seu “cartão de visitas” aos leitores.

No quinto e sexto exemplos, nós percebemos características semelhantes às apresentadas anteriormente. A diferença é o estilo que faz aparecer uma metalinguagem. Na capa de *Fantastic Four*, de 1983, vemos uma mão com luva de aço pertencente ao principal vilão do Quarteto Fantástico, o Doutor Destino (*Doctor Doom*). Ela faz o movimento de rasgar a capa da revista e por entre as brechas que se formam podemos ver a primeira página da história contida no gibi. O leitor só se dará conta disso a partir do momento em que manusear o exemplar e perceber a semelhança entre as duas páginas (Figura 20).

Na capa da revista *The Uncanny X-Men*, de 2000, dois dos heróis do grupo de heróis mutantes, Ciclope (*Cyclops*) e Jean Grey, são atacados pelo vilão Apocalipse, que ergue Ciclope pela cabeça até destruir o título da revista. Nesse caso, assim como no exemplo da revista de Thor, passa-se a ideia de que os heróis da revista correm perigo ao serem atacados pelos vilões. O esfacelamento do título da revista seria uma metáfora da ameaça que os personagens enfrentariam na narrativa contida nos exemplares (Figura 21).

Já no último exemplo, na revista “Captain America”, de 2007, a metalinguagem sugere outro aspecto. A edição traz a história sobre a morte do herói Capitão América e para tornar mais impactante e atrativo para o leitor, o desenhista da capa altera o logotipo da revista, optando por inseri-la na figura. Desse modo, o título da revista aparece como uma manchete de jornal, na qual anuncia a morte do personagem. (Figura 22)

A mão usando a luva do personagem caída, algemada e ensanguentada sobre a página do jornal apresenta uma capa com característica chocante. Mostra as consequências da saga Guerra Civil indicando o destino trágico do Capitão América. A técnica empregada pelo desenhista expõe a união da capa com o interior da revista, fazendo o leitor perceber que a narrativa já começa desde a capa.

O “Método Marvel” se constituiu em um padrão editorial que tinha como pressuposto certas regras, mas que ao mesmo tempo valorizava a marca autoral de criação visual. Assim, elementos fixos como o próprio título se tornaram motivo da ação figurativa, aproximando a tipografia da iconografia, ultrapassando a mera condição complementar tradicional.

1.11 – Desenvolvimento das narrativas

O “Método *Marvel*” se impôs nas narrativas da editora imprimindo um ritmo próprio que alçou a *Marvel* ao patamar que se encontra atualmente. Como já foi exposto anteriormente, as características peculiares dos personagens da *Marvel* foram o diferencial para o seu sucesso entre os fãs de quadrinhos.

Por mais que se tenha uma boa história desenvolvida, por se tratar de uma revista de aventura, o que mais se espera de um gibi de super-herói são as cenas de luta. Lógico que a psique do personagem pode ser bem elaborada, a trama e os personagens secundários bem estruturados, mas o que diferencia essas revistas das demais é a ação que nelas ocorre.

Desde o início da *Marvel* na década de 1960 esse ponto já se destacava. E poucos cartunistas parecem ter entendido isso mais do que Jack Kirby, cujos quadrinhos de super-herói estão fartamente cobertos com cenas de luta. No nível mais abstrato, podemos conceituar uma cena de luta - no gênero estreito de super-heróis, ou qualquer outro tipo de quadrinhos - como uma sequência de ações agressivas ou defensivas de dois ou mais combatentes e seus efeitos.



Figuras 16 e 17 -
The Avengers n°06
(Julho de 1964) e
The Amazing
Spider-Man n°40
(Setembro de 1966)



Figura 18 -
Hulk King-
size n°01
(1968)

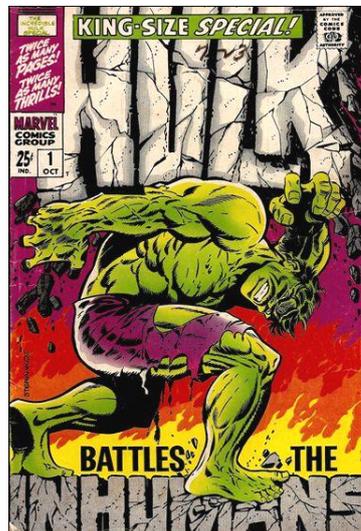
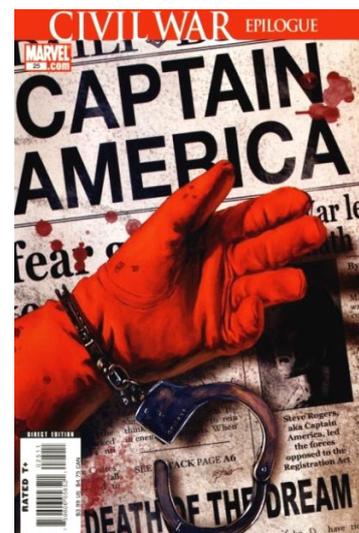


Figura 19 -
The Mighty
Thor
n°337(Novem-
bro de 1983)



Figuras 20, 21 e 22: Fantastic Four n°258 (Setembro de 1983); The Uncanny X-Men n°377 (Fevereiro de 2000); Captain America v4 n°25 (Janeiro de 2007).

Os participantes de uma cena de luta podem ser pessoas, mas eles também podem ser animais, robôs, criaturas monstruosas ou qualquer outra coisa que pode atuar - que pode agir de uma forma ou de outra. Onde houver mais do que dois participantes, eles podem ser distribuídos em qualquer número e maneiras. Ou seja, pode ser um contra dois, um contra três, dois contra dois, dois contra um, etc.

Em princípio, não há limite para o número de combatentes que podem participar de uma cena de luta, mas na prática há restrições de forma que se impõe, como a dimensão de uma página, a qualidade de reprodução de impressão, e os limites da percepção de leitura.

Numa cena de luta, pelo menos um participante está tentando provocar algum dano, e em cada etapa, o que acontece depende das ações de ambos os combatentes – o que cada um deles está fazendo. Desse modo, as cenas de luta exigem um dinamismo do desenhista para poder produzir tantas cenas de ação em tão pouco espaço.

Como exemplo dessa estrutura, podemos observar um exemplo de cena de luta desenhada por Jack Kirby em apenas uma única página (Figura 23). Nessa sequência, vemos uma cena de luta entre Capitão América e Batroc, o Saltador (*Batroc, the Leaper*). Ao longo dos painéis podemos perceber uma troca de agressões entre os oponentes, com cada personagem estando no papel de agressor em determinado momento, até termos um vencedor no embate.

Conforme diz Will Eisner, as posturas dos seres humanos são mais especificamente um registro do movimento expressivo que fazem parte do inventário do que o artista reteve a partir da observação.¹⁰⁷ Eisner ainda conclui:

“...quando uma imagem é habilidosamente retratada, ao ser apresentada ela consegue deflagrar uma lembrança que evoca o reconhecimento e os efeitos colaterais sobre a emoção. Trata-se aqui, é evidente, da memória comum da experiência.”¹⁰⁸

A postura de um corpo é um movimento selecionado de uma sequência de movimentos relativos de uma única ação. Nesse caso, é preciso selecionar uma postura, de um fluxo de movimentos, para contar um segmento de uma história.¹⁰⁹

Ao historiador cabe selecionar os aspectos descritivos da obra que se apresenta como documento. A confortável leitura realista oferece descrições do espaço, de práticas e de

¹⁰⁷ EISNER, Will. *Op. Cit.*, p.103.

¹⁰⁸ *Ibidem*, p.103.

¹⁰⁹ *Ibidem*, p.107.

personagens para serem vistos como representação de grupos sociais. A leitura realista do documento visual reproduz a representação evidente que já existia, o fato.¹¹⁰

Segundo Scott McCloud, em sua obra *Desvendando os quadrinhos*, devido à habilidade dos quadrinistas em representar ação com drama, as linhas de movimento destacadas se tornaram uma especialidade americana. Assim, nessa abordagem tanto o objeto em movimento quanto os cenários são desenhados num estilo claro, e o caminho do movimento é imposto sobre a cena.¹¹¹

Um fator de impacto nas histórias em quadrinhos como forma de arte é o fato de que se trata de um veículo principalmente visual. O trabalho plástico domina a atenção inicial do leitor. Isso leva o artista a concentrar suas habilidades no estilo, na técnica e em recursos gráficos que têm como propósito fascinar o olhar.

Observemos a imagem de ação do Homem-Aranha desenhada por Steve Ditko em 1964. Num mesmo quadro vemos o herói aracnídeo agindo contra três criminosos de uma vez só. Ditko preferiu resumir toda a cena de luta do personagem a um único quadro, ao invés de destrinchá-lo em três. Dessa forma, acompanhamos o movimento do personagem em três saltos nos quais ele esmurra os bandidos um de cada vez seguido de onomatopeias diferentes (Figura 24).

Outro ponto que devemos debater quanto à constituição corporal dos personagens diz respeito às suas expressões faciais. Mesmo considerando os movimentos do corpo humano, o que transmite as suas sensações é a aparência do rosto. E é mais difícil fazer uma distinção entre postura e gesto no rosto, devido aos limites da sua anatomia. Com exceção das orelhas e do nariz, a superfície do rosto está em constante movimento. Os movimentos musculares de sobrancelhas, lábios, mandíbulas, pálpebras e maçãs do rosto respondem a um comando emocional localizado no cérebro.

O rosto é usado com frequência pelos artistas para demonstrar a mensagem inteira do movimento corporal. A partir da leitura de um rosto, as pessoas podem fazer julgamentos diários envolvendo dinheiro, o seu futuro político e as suas relações sentimentais.¹¹²

¹¹⁰ GUIMARÃES, Manoel Luiz L. Salgado & MACHADO, Hilda – Introdução. In: SILVA, Francisco Carlos Teixeira da (Org.). *História e Imagem*, p. 16.

¹¹¹ MCCLOUD, Scott. *Desenhando os Quadrinhos*. São Paulo: MBooks, 2007, p.112.

¹¹² EISNER, Will. *Op. Cit.*, p.112.

Figura 23:
Tales of
Suspense
n°85
(Janeiro de
1967)



Figura 24:
The
Amazing
Spider-man
n°16
(Setembro
de 1964)



Na obra *How to draw comics – The Marvel Way*, os quadrinistas Stan Lee e John Buscema expõem diferenças ao desenhar as cabeças dos personagens no sentido de distingui-los entre mocinhos e vilões. Além disso, por se tratar de uma obra de ficção científica, também se faz necessário distinguir algumas figuras de aparência não humana que por ventura podem aparecer nas narrativas.

Seguindo as orientações dos quadrinistas, as dimensões do desenho de uma cabeça humana têm aproximadamente cinco olhos de largura, com a distância entre os olhos equivalente à largura de um olho. A boca é formada a partir de um triângulo equilátero, começando na parte superior do nariz, com as laterais do triângulo descendo e tocando as partes externas das narinas. A largura da boca será fixada pelo ponto onde as duas linhas cruzam a linha da boca (Figura 25).

No mais, Lee e Buscema sugerem que não se acrescente detalhes extras na testa ou ao redor do nariz, mantendo-o pequeno, ou do queixo o qual permanece firme e forte. Além disso, os autores recomendam que se adicione volume e espessura ao cabelo, não deixando que a cabeça tenha um aspecto achatado.¹¹³

Para desenhar os vilões, Lee e Buscema fazem a opção que os desenhos tenham tamanhos variados de todas as formas e categorias. Desse modo, diferentemente dos mocinhos, as cabeças dos vilões podem se apresentar quadradas, redondas, largas, estreitas, etc. Para esses personagens as possibilidades são maiores, acrescentando uma personalidade forte na composição do personagem (Figura 26).

Contudo, o ponto mais complexo para se desenhar um rosto numa história em quadrinhos de super-herói diz respeito a uma de suas principais características: o uso do uniforme, sobretudo, o uso da máscara.

A utilização de uniformes sempre foi uma característica para distinguir um quadrinho de super-herói de outras variantes. As roupas com cores marcantes, os emblemas no peito ou no cinto dos personagens serviam de símbolos de reconhecimento das figuras. E um dos grandes desafios dos desenhistas era conseguir transmitir as emoções quando estes heróis e vilões usavam máscaras cobrindo todo o rosto. Em um primeiro momento, dada essa dificuldade, os artistas procuraram mecanismos que permitissem ao leitor identificar os sentimentos do personagem mesmo sem ver suas feições.

¹¹³ BUSCEMA, John & LEE, Stan. *Op. Cit.*, p.90.

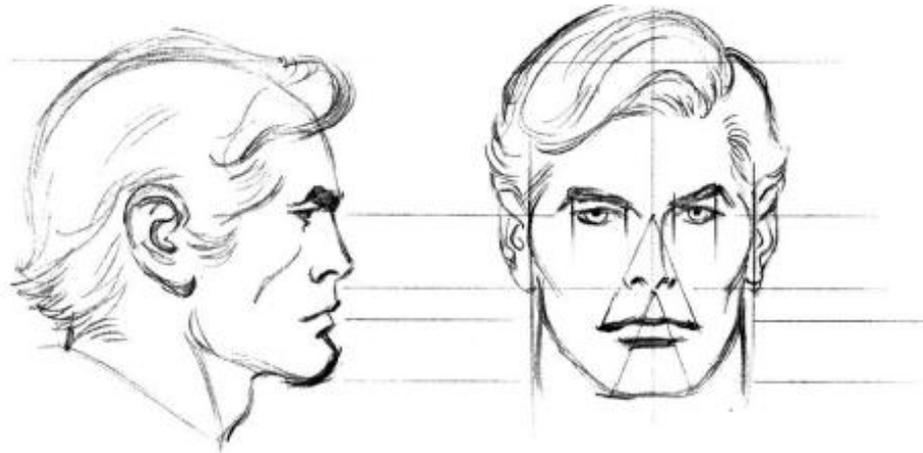


Figura 25 Exemplo de desenho de cabeça humana



Figura 26: Exemplos de vilões

Isto poderia ser perceptivo dado o movimento do corpo, caso estivesse em ação, ou em posição de repouso. Além disso, o uso dos balões de fala também poderia induzir ao leitor a expressão que o desenhista queria passar. Contudo, ainda assim seria necessário que houvesse alguma técnica que permitisse facilitar a interação entre o leitor e a narrativa apenas visualizando o personagem.

Para exemplificar esse tema, usaremos o personagem Homem de Ferro para ilustrar o debate. O herói em questão veste uma armadura que cobre seu corpo por inteiro. E com um agravante que, ao invés de uma máscara para cobrir o seu rosto, o Homem de Ferro utiliza um capacete já com um rosto pré-moldado, tendo fendas no local dos olhos e da boca.

Isto era um empecilho a mais para o desenhista na condução da narrativa. Embora as cenas de lutas possam dar dinamismo à trama, são os conflitos internos dos personagens que movem a história. Assim, é importante que o leitor saiba que emoções estariam passando por trás da máscara do Homem de Ferro. Para tanto, ao longo das décadas os diferentes desenhistas do personagem procuraram assumir técnicas de desenho que permitissem transmitir os sentimentos do herói.

A principal técnica foram os acréscimos de sombreamento na face do Homem de Ferro. Desse modo, algumas leve pinceladas escuras no capacete do “Vingador Dourado” já servia como uma das formas gráficas para o leitor visualizar as expressões do herói. Por se tratar de um objeto inanimado, os efeitos na arte visual tiveram que ser sutis para que o desenho ficasse mais atraente e verossímil.

Outra forma de apresentar o personagem foram mostrar os olhos de seu *alter ego* Tony Stark por entre as fendas do capacete quando a imagem era aproximada. Além disso, não raro a fenda da boca mostrava os dentes de Stark unidos como se estivessem rangendo, dando uma demonstração que o personagem estaria num momento de fúria ou de dor, uma vez que seus lábios não apareciam nas imagens.

Nas figuras 27 a 33, podemos observar vários exemplos de como os desenhistas se apropriaram das técnicas ao longo das cinco décadas de existência do personagem. Observemos que as diversas imagens representam expressões faciais que se seriam imperceptíveis se considerarmos alguém usando um capacete na vida real. Assim sendo, podemos reparar nas figuras que nas diversas ações do Homem de Ferro percebemos suas expressões bem fixadas. Além do sombreamento, algumas vezes o desenhista usa uma “licença poética” para alterar levemente as fendas do capacete para cima ou para baixo como se fossem sobrancelhas e lábios permitindo a representação de sentimentos de raiva, dor, angústia e alegria.

A última figura representa a atual armadura do Homem de Ferro, com a fixação de uma face única. Contudo, ela é diferente de todas as outras, pois apresenta o sumiço das fendas que, em substituição, é exposta com uma expressão séria com o desenho acima dos olhos como se tivessem com as sobrancelhas arqueadas (Figura 34).

Além disso, o capacete tem os olhos iluminados e a região do queixo apresentando os mesmos contornos sérios, combinando com os olhos. Sob essa estrutura o personagem ganhou um aspecto mais imponente, com o objetivo de intimidar seus adversários. Não por acaso esse foi o *design* utilizado nos filmes de grande sucesso do personagem.



Figuras 27 a 34 - O rosto do Homem de Ferro ao longo do tempo.

A imagem, e todas as formas de visualização do passado, possuem uma tradição particularmente rica. Os leitores da primeira década do século XXI foram criados à base de CGI, HDTV, DVDs de alta definição, glamour aerografado e queriam ver essa estética representada nos seus quadrinhos: menos *cartoon*, mais ilustração; menos grafismo, mais fotografia. Peles incólumes, iluminadas como se fosse por dentro. Essa nova tendência mirava o fotorrealismo luminoso, um estilo 3D simulado além do natural.¹¹⁴

¹¹⁴ MORRISSON, Grant. *Op. Cit.*, p.250.

O leitor, que exerce o papel de receptor, encontra-se diante da mensagem empenhado num ato de interpretação que consiste essencialmente numa decodificação. Na medida em que o autor exigir que a mensagem seja decodificada, de modo a dar um significado unívoco e preciso correspondente a tudo quanto pretendeu comunicar, introduzirá em sua mensagem elementos de reforço, de reiteração, que ajudam a restabelecer os significados.¹¹⁵

Para Umberto Eco, a relação entre os sucessivos enquadramentos das narrativas dos *comics* é montada de modo original, pois sua estrutura quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. dessa forma, o leitor pode juntar esses elementos na imaginação e os vê como *continuum*.¹¹⁶

A maior diferença entre as tiras e as revistas em quadrinhos é o tamanho. As tiras em quadrinhos de Stan Lee foram impressas de forma grande e tinha quatro painéis detalhados, permitindo que os criadores preenchessem cada painel com informações, mantendo a história em movimento. A continuidade das histórias, no entanto, teve que ser estruturada para que tivessem a sensação de expectativa para a próxima tira, especialmente entre a sexta-feira e aquela que era publicada na segunda-feira. Além disso, há um ritmo para a palavra escrita, não muito diferente de música. Segundo Stan Lee, quando se lê Shakespeare não faz muito sentido as palavras arcaicas, mas, deve-se ouvir o fluxo das palavras e modos de como elas são veiculadas.¹¹⁷

Stan Lee ainda complementa que:

“As Histórias em Quadrinhos são meios de comunicação – tal como a televisão e os filmes do cinema, e como tais devem ser julgados a partir de seus méritos individuais. Uma história é uma história, seja ela apresentada entre duas capas ou em uma tela. Se as palavras tem impacto dramático, se as figuras são visualmente apelativas, se a temática é emocionalmente relevante, então certamente ele é digno da atenção do leitor.”¹¹⁸

1.12 - Da HQ ao audiovisual: Os símbolos *pop* renovados

A cultura, em seu sentido mais amplo é uma forma de atividade que implica alto grau de participação, na qual as pessoas criam laços e identidades. A cultura modela os indivíduos evidenciando e cultivando suas potencialidades e capacidades de fala, ação e criatividade. A cultura da mídia participa igualmente desses processos, mas também é algo recente na aventura humana. As pessoas passam um tempo considerável ouvindo rádio, assistindo à televisão, frequentando cinemas, consultando a internet. Trata-se de uma experiência que

¹¹⁵ ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1993. p.94.

¹¹⁶ *Ibidem*, p.147.

¹¹⁷ LEE, Stan. *Op. Cit.*, p.46;

¹¹⁸ *Ibidem*, p.46;

passou a dominar a vida cotidiana, servindo de pano de fundo onipresente e muitas vezes de sedutor primeiro plano para o qual convergem nossa atenção e nossas atividades.¹¹⁹

O termo cultura de massa privilegia excessivamente um dos núcleos da vida social. As sociedades modernas podem ser consideradas não só industriais e maciças, mas também técnicas, burocráticas, capitalistas, de classes, burguesas, individualistas. Há de um lado, uma “cultura” que se define em relação à natureza, às qualidades propriamente humanas do ser biológico chamado homem, e, de outro lado, culturas particulares segundo as épocas e os modelos de sociedades.

Segundo Edgar Morin, A cultura de massa é algo que constitui um corpo de símbolos, mitos e imagens concernentes à vida prática e à vida imaginária e como toda cultura elabora modelos, normas. Todavia, para essa cultura estruturada segundo a lei do mercado, não há prescrições impostas, mas imagens ou palavras que fazem apelo à imitação, conselhos, incitações publicitárias. A eficácia dos modelos propostos vem, precisamente, do fato de eles corresponderem às aspirações e necessidades que se desenvolvem realmente.¹²⁰

Para Teixeira Coelho, a arte não é mais do que uma exacerbação e uma exasperação da cultura. A obra de cultura é uma obra coletiva no processo, o nós é mais determinante que o eu: não quer dizer que nela a participação do indivíduo seja inexistente ou desimportante, mas a obra de cultura não resulta dele, não cabe ao indivíduo: ou seja, não depende do indivíduo a realização de uma obra de cultura.¹²¹

Inversamente, a obra de arte é determinada em última instância por um indivíduo; o conjunto final de uma obra de arte pode trazer a marca de vários indivíduos ou, bem mais raro, de um coletivo, mas na obra de arte, o determinante é um indivíduo. A obra de arte se dirige ao indivíduo antes que a comunidade: não necessariamente visa alguém em particular, mas se visa pessoas e não instituições.¹²²

Segundo Lynn Hunt, na sua obra *A nova História Cultural*,¹²³ o leitor é sempre visto pelo autor (ou pelo crítico) como necessariamente sujeito a um único significado, a uma interpretação correta e a uma leitura autorizada. De acordo com essa concepção, compreender a leitura seria, sobretudo, identificar as combinações discursivas que a constroem, impondo-lhe uma significação intrínseca e independente de qualquer decifração.

¹¹⁹ KELLNER, Douglas. *A Cultura da mídia*. Bauru: EDUSC, 2001, p.11.

¹²⁰ MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1975, p.94

¹²¹ COELHO, Teixeira. *A cultura e seu contrário*. São Paulo: Ilumiuras, 2008, p.15.

¹²² *Ibidem*, p.122.

¹²³ HUNT, Lynn. *A Nova História Cultural*. _____, p.213.

Assim, Hunt afirma que o ato de ler se situa estrategicamente no ponto de “aplicação” onde o universo do texto se encontra com o do leitor, onde a interpretação da obra termina na interpretação do eu. Ler é entendido como uma “apropriação” do texto, tanto por concretizar o potencial semântico do mesmo, quanto por criar uma mediação para o conhecimento do eu através da compreensão do texto.¹²⁴

A caracterização desses modos de leitura é, portanto, indispensável a qualquer abordagem que pretenda reconstruir a maneira como os textos puderam ser aprendidos, compreendidos e manipulados. O termo “arte” pode ser aplicado a esse processo ou não.

1.13 - O domínio da imagem e seu reconhecimento na sociedade

O quadrinista Scott McCloud nos traz uma percepção sobre os quadrinhos e as mídias em geral. Segundo ele:

"Ainda que relegados a uma condição minoritária, os quadrinhos oferecem um inestimável portal através do qual podemos ver nosso mundo. Hoje a imagem animada - tanto pelo cinema como pela tevê - constitui parte do leão de tais portais. Os quadrinhos, como outras formas minoritárias, são vitais para diversificar nossas percepções de mundo."¹²⁵

A história das práticas culturais deve levar em conta interpenetrações e restabelecer algumas das complexas trajetórias que vão da palavra falada ao texto escrito, da escrita que é lida aos gestos que são executados, do livro impresso, à leitura em voz alta.

Desde os primeiros anos da *Marvel*, os personagens da editora despertavam a curiosidade dos leitores e logo foram sendo incorporados à cultura dos EUA. Em 1965, Hulk e Homem-Aranha foram citados na revista *Esquire*¹²⁶ como algumas das personalidades considerados símbolos revolucionários. Os dois foram mencionados por universitários, ao lado de um dos expoentes da Revolução Cubana, o guerrilheiro Che Guevara e o cantor Bob Dylan que estava no início de sua carreira artística.¹²⁷

Questionados pela *Esquire* sobre o porquê da popularidade desses personagens da *Marvel*, os estudantes universitários nos EUA responderam que eram figuras emblemáticas e que representavam suas angústias pessoais. Sobre o Hulk, disseram que o personagem representava “um pária que lutava contra as instituições estabelecidas”.¹²⁸

¹²⁴ *Ibidem*, p.215.

¹²⁵ McCloud, Scott. *Op. Cit.*, p.120.

¹²⁶ A revista *Esquire* é uma revista estadunidense direcionada ao público masculino, editada pela Hearst Corporation. Foi fundada em 1933 e prosperou durante a Grande Depressão.

¹²⁷ WRIGHT, Bradford W. *Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 2001, p. 223.

¹²⁸ *Ibidem*.

De fato, nesse período as narrativas do Golias Esmeralda tratavam de sua peregrinação através do país e sendo perseguido pelo exército americano que o considerava uma ameaça. Naquela época, o envolvimento estadunidense na Guerra do Vietnã encontrava contestações dentro dos Estados Unidos e o exército era chamado para reprimir as manifestações estudantis no período. Diante disso, as forças armadas americanas eram vistas como adversárias dos universitários que contestavam o sistema vigente.

Já o Homem-Aranha foi citado pelos estudantes, pois era visto como “um sujeito atolado em problemas, conflitos amorosos, dívidas financeiras, e questionava sua própria existência.”¹²⁹ Os estudantes consideravam o personagem como sendo um deles, seja pela proximidade da idade do herói, seja por seus problemas mundanos, bem próximos da realidade.

No final da década de 1960 e início da seguinte, os personagens *antiestablishment* da *Marvel* concederam à empresa maior credibilidade junto ao público. Alguns exemplos são marcantes, como o personagem de Peter Fonda no filme *Sem Destino (Easy Rider)*¹³⁰ que tinha como apelido Capitão América; o cantor folk Jerry Jeff Walker gravou uma canção chamada *Ballad of the Hulk* para seu álbum *Mr. Bojangles*; um desenho colorido do Hulk ilustrou a edição de setembro de 1971 da revista *Rolling Stone*¹³¹; o Doutor Estranho – personagem identificado com a cultura *beat* - serviu de inspiração para a capa do disco *A Saucerful of Secrets* da banda inglesa Pink Floyd.

Segundo Bradford Wright, embora algumas dessas reapropriações tivessem presumidamente significado irônico, elas nunca traíram a afeição genuína pelo comportamento desviante de super-heróis *Marvel* quando questionavam o *status quo* e as autoridades.¹³²

Em meio a isso tudo, Stan Lee era requisitado para palestras em universidades. A edição anual da *Esquire* dedicada às universidades trouxe os personagens *Marvel* numa

¹²⁹ *Ibidem.*

¹³⁰ *Easy Rider* é um *road movie* americano de 1969, escrito por Peter Fonda, Dennis Hopper e Terry Southern, produzido por Fonda e dirigido por Hopper. O filme conta a história de dois motociclistas que viajam através do sul e sudoeste do Estados Unidos, com o objetivo de alcançar a liberdade pessoal. Um marco na filmografia de contracultura, *Easy Rider* explora as paisagens sociais, assuntos e tensões nos EUA da década de 1960, tal como a ascensão e queda do movimento hippie, o uso de drogas e estilo de vida comunal.

¹³¹ *Rolling Stone* é uma revista dedicada à música, política, e cultura popular que é publicada mensalmente. A princípio, foi uma revista dedicada à Contracultura hippie da década de 1960. Contudo, a revista foi se distanciando dos jornais *underground* da época adotando padrões jornalísticos mais tradicionais e evitando as políticas radicais. Nos anos de 1970, *Rolling Stone* começou a estabelecer sua marca pela sua cobertura política.

¹³² WRIGHT, Bradford W.. *Op. Cit.*, p. 230.

matéria de seis páginas, todas coloridas, e dizia que a empresa já havia “vendido 50 mil camisetas estampadas e 30 mil suéteres e havia esgotado os tamanhos adultos de ambos”.¹³³

Os universitários deram suas opiniões à revista, provando que curtiavam o que os autores da editora vinham fazendo. Nesse momento, as obras-primas em papel barato que a *Marvel* fazia já eram referência nas aulas de física da *Cornell University*. Aos poucos, os jornais começaram a prestar atenção: o *Wall Street Journal* percebeu o aumento nas vendas, enquanto o *Village Voice* os destacou como os *beatniks*¹³⁴ haviam adotado as histórias adoidadas e moderninhas.¹³⁵

As artes se apropriaram dos recursos dos personagens e narrativas da *Marvel*. O poeta Michael McClure usou um monólogo de “Strange Tales” nº130 como peça central de sua controversa peça *The Beard*, em 1965. O pintor Roy Lichtenstein se apropriou de um dos quadros de Jack Kirby em X-Men na sua pintura *Image Duplicator*, e o cineasta Paul Morrissey, futuro colaborador de Andy Warhol, fez um filme experimental de dez minutos, *A Origem do Capitão América*, no qual um ator lia *Tales of Suspense* nº63 em voz alta. Havia outras revistas espalhadas pelo fundo do filme de Morrissey – e eram todas da *Marvel*.¹³⁶ Os autores e artistas da *Marvel* conquistaram o respeito do público em geral.

1.14 – Música, dublagens e ação: a transposição para as telas de TV

O processo de criação dos *comics* divulga a repercussão social dos super-heróis, não só por meio das revistas, mas igualmente por meio de mídias como a televisão e o cinema. No que concerne à *Marvel*, a primeira inserção em outras mídias ocorreu em 1966, quando vários de seus personagens protagonizaram série de desenhos animados (Figuras 35 a 40).¹³⁷

Com a necessidade de produzirem a série mais rapidamente para lançar na TV, o *cartoon* teve uma animação extremamente limitada. Adotou-se a técnica da xerografia, que consiste em tirar fotocópias das páginas das revistas e manipulá-las o mínimo possível. Logo, os desenhos apareceriam na TV como se fossem o quadrinho da revista, apenas com os lábios

¹³³ HOWE, Sean. *Op. cit.*, p.60.

¹³⁴ Os Beatniks foram um movimento sociocultural nos anos 50 e princípios dos anos 60 que subscreveram um estilo de vida antimaterialista, na sequência da 2.ª Guerra Mundial.

¹³⁵ *Ibidem*, p.45.

¹³⁶ *Ibidem*, p.46.

¹³⁷ Na realidade, a primeira adaptação de um personagem da *Marvel* para outra mídia foi realizada em 1944, quando a produtora *Republic Pictures* lançou nos cinemas uma série do Capitão América em quinze episódios para serem exibidos nos cinemas americanos durante a Segunda Guerra, sendo o filme mais caro que o estúdio já havia produzido.

Contudo, essa adaptação fora realizada quando a editora ainda se chamava *Timely Comics*. Assim sendo, consideraremos as animações da década de 1960 como a primeira transposição de mídia já com o nome de *Marvel Comics*.

dos personagens se mexendo. Para compensar a falta de movimento, a aplicação de técnicas, como o *zoom*, para dar a impressão que o boneco corria, ou o abuso de onomatopeias que apareciam escritas na tela em tamanho exagerado para sugerir o dinamismo da situação.

Mesmo com uma técnica precária e poucos episódios, os super-heróis *Marvel* logo alcançariam uma grande popularidade. O programa de televisão se chamava “Marvel Super Heroes” e transportou as histórias dos quadrinhos para episódios de folhetins estrelando Capitão América, Hulk, Homem de Ferro, Thor e o Príncipe Submarino, planejados para serem exibidos um em cada dia da semana. As aventuras de cada um dos heróis tinham três segmentos, que duravam cerca de 7 minutos (foram ao todo 195 segmentos). O segundo e terceiro segmentos apresentavam um resumo do anterior, antes de continuar com a ação, conforme era prática nas histórias em quadrinhos.

Na primavera americana de 1966, quando a série entrou em produção, já havia uma fartura de produtos licenciados: livrinhos, LPs, kits de montar, fantasias, broches, bótons, *trading cards*, jogos de tabuleiro, camisetas e suéteres, brinquedos e adesivos.

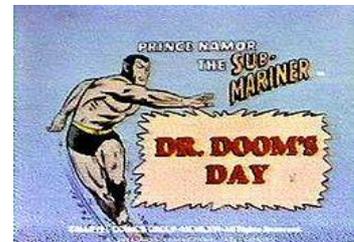
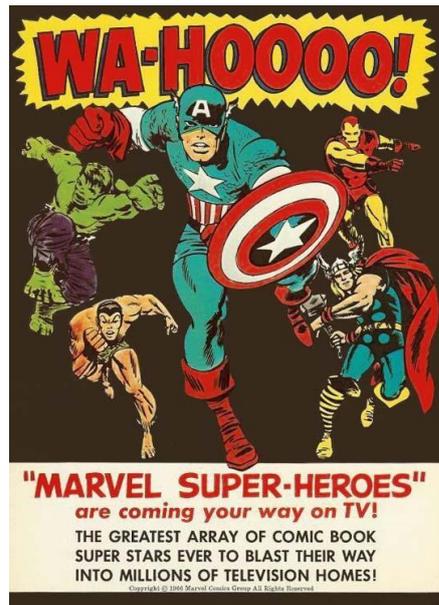
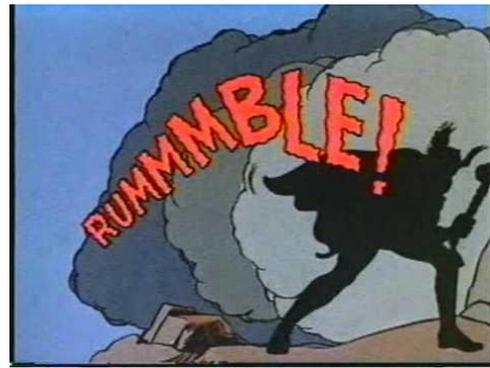
Esse efeito de combinar e transpor narrativas para diversas mídias é denominado por Henry Jenkins como “cultura da convergência”. Para ele, convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando.¹³⁸

Desse modo, a convergência midiática se refere ao fluxo de conteúdos por meio de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.¹³⁹ Jenkins acredita que a convergência midiática não deve ser entendida somente como um processo de avanços e transformações tecnológicas. Na cultura da convergência, as velhas e as novas mídias se cruzam, o produtor e o consumidor interagem de maneira inesperada.

A convergência seria algo muito mais complexo do que uma série de tecnologias congregadas num único aparelho e incluiria transformações culturais como o incentivo à busca de novas informações por parte dos consumidores que fazem conexões entre conteúdos midiáticos dispersos. São os conteúdos em circulação por diferentes suportes de mídia que procuram proporcionar a experiência do entretenimento das pessoas que circulam entre os meios de comunicação e compreendem esse mercado.

¹³⁸ JENKINS, Henry. *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. São Paulo: Aleph, 2009, p.29.

¹³⁹ *Ibidem*.



Figuras 35 a 40 – O cartaz (centro) e as imagens dos desenhos animados da Marvel em 1966.

Ou seja, a convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a

partir de pedaços e fragmentos de informações e traídos do fluxo midiático e transformados em recursos por meio dos quais compreendemos nossa vida cotidiana.¹⁴⁰

Diante do sucesso que foi *The Marvel Super Heroes*, a *Marvel* cedeu os direitos de uso de duas de suas principais séries. A primeira delas foi o Quarteto Fantástico. A animação foi criada pelo estúdio *Hanna-Barbera*, criadora de séries como *Tom e Jerry*, *Space Ghost*, *Johnny Quest*, entre outros.

Seguindo os moldes dos desenhos animados antigos, das décadas de 1960 e 1970, diferentemente dos desenhos de hoje, a série não segue uma cronologia. A introdução do desenho conta um pouco da origem dos personagens principais, mais por meio de imagens do que de narração, embora exista um episódio onde Reed Richards explica não só a origem dos quatro heróis, mas também a origem do Doutor Destino.

O desenho animado deixa de lado os dramas pessoais dos personagens, algo que os estúdios não se interessavam muito na época, já que os desenhos eram direcionados para as crianças e deveriam se entregar apenas à aventura. Porém, isto não impediu que alguns pontos fossem ressaltados. Por exemplo, o fato do Senhor Fantástico já estar casado com a Mulher Invisível, que foi narrado numa história específica nas HQs e o Coisa se mostra em alguns momentos incomodado com sua aparência, um dos temas centrais da revista do supergrupo.

A série animada teve 20 episódios de 22 minutos cada, com desenhos de personagens feitos pelo famoso desenhista Alex Toth.¹⁴¹ Ela foi ao ar na emissora *ABC* entre 1967 e 1970. Os 20 episódios foram sendo repetidos na emissora até que a rede cancelou o programa. Também foi executado novamente como parte da série contínua Mundial de Super Aventura de *Hanna-Barbera*.

A outra série foi o Homem-Aranha que estreou em 1967, quando o personagem já conquistava considerável sucesso entre o público das HQs. A rede *ABC* resolveu investir em uma série de desenho animado com qualidade melhor que os exibidos no *The Marvel Super Heroes* e com a música de abertura que se tornou o tema do personagem: “*Here comes the Spider-man*”.¹⁴² Nascia assim a primeira versão do Homem-Aranha nas telas, talvez a mais fiel às HQs até hoje.

¹⁴⁰ *Ibidem*, p.30.

¹⁴¹ Alexander Toth (1928 - 2006) foi um cartunista americano com trabalho ativo nos anos 1940 até a década de 1980. O trabalho de Toth começou na indústria americana de quadrinhos, mas ele também é conhecido por seus projetos de animação para *Hanna-Barbera* ao longo dos anos 1960 e 1970. Seu trabalho inclui *Superamigos (Superfriends)*, *Space Ghost*, *Os Herculóides* e *Homem-Pássaro (Birdman)*.

¹⁴² Para ver a abertura e ouvir a música-tema: <https://www.youtube.com/watch?v=4o29VoxtsFk>. Acessado em 22 de Setembro de 2014.

Contudo, quem cuidou da produção foi a *Gantray-Lawrance Animation* do Canadá, que não tinha muita verba para produzir o show. Embora tenha uma qualidade de animação superior aos dos primeiros desenhos da *Marvel*, a série apresentava pouca técnica. Para ilustrar o baixo orçamento, ao contrário do seu uniforme nas revistas que tinha desenhos de teias no corpo inteiro, o herói aracnídeo tinha teias desenhadas no uniforme apenas na máscara, luvas e botas, diminuindo assim os custos. Além disso, era comum que o Homem-Aranha piscasse os olhos, mesmo estando com o rosto inteiro coberto pela máscara. Isto garantiria um pouco de expressão facial do personagem.

Assim como o desenho do Quarteto Fantástico, os roteiros eram mais infantis, sem preocupação com dramas aprofundados, focando pouco a vida de Peter Parker em casa e na universidade. Em se tratando da cronologia, tinha-se o objetivo de que cada episódio fosse atemporal, portanto, sem influência nos acontecimentos do episódio anterior.

Como consultor da série foi designado o próprio desenhista do herói à época, John Romita. A escolha, porém, não interferiu na estética da adaptação. A concepção dos personagens seguiu à risca o traço original de Steve Ditko, primeiro desenhista do Homem-Aranha e o responsável pela constituição estética do universo do herói aracnídeo. O desenho foi cancelado em 1970, contabilizando um total de 52 episódios.

Durante a década de 1970, as produções animadas da *Marvel* ficaram escassas, com a empresa dando prioridade à produção de seriados *live-action* para TV. A criação da *Marvel Productions* se tornou uma subdivisão da empresa *Cadence* responsável pelos novos desenhos animados dos super-heróis da *Marvel*. Stan Lee ficou com o cargo de diretor-criativo.

Apenas em 1981 a *Marvel* passou a ter uma produção relevante no campo da animação. Dessa forma, foram lançadas três animações ligadas ao Homem-Aranha exibidas pela rede americana NBC: Homem-Aranha (*Spider-man*); Mulher-Aranha (*Spider-Woman*) - uma heroína que estreou nos gibis em 1977 - e Homem-Aranha e seus incríveis amigos (*Spider-man and his Amazing Friends*), que fez mais sucesso e era uma continuação da animação anterior do aracnídeo.

Além do Aranha, o desenho era co-estrelado pelo Homem de Gelo (*Iceman*) e por Flama (*Firestar*). A heroína, aliás, foi criada exclusivamente para o desenho animado, que foi proibido de usar o Tocha Humana por causa de problemas contratuais, pois os direitos do personagem pertenciam a outro estúdio.

A personagem agradou tanto que, anos mais tarde, Flama foi inserida na continuidade das revistas *Marvel* e se tornou membro dos Vingadores. Na realidade, esse foi o primeiro caso da *Marvel* em que a adaptação entre as mídias se deu de modo contrário, ou seja, a

criação da animação acabou influenciando na mídia impressa original da narrativa. Esse também é um exemplo da cultura de convergência, na qual se integram múltiplos textos para criar uma narrativa ampla que não pode ser contida numa única mídia.¹⁴³ A convergência das mídias torna inevitável o fluxo de conteúdos pelos variados suportes.

A série animada foi exibida por três temporadas, sendo que na segunda temporada dividiu o programa nas manhãs de sábado com outro desenho animado da *Marvel*: O Incrível Hulk (*The Incredible Hulk Animated Series*), baseada no personagem de mesmo nome e produzida com a mesma técnica de animação do desenho do Homem-Aranha. Com recursos tecnológicos mais desenvolvidos, as duas séries animadas foram capazes de retratar o ambiente dos quadrinhos transposto para as telas de TV.

A posterior compra da *Marvel* por Ronald Perelman, no final dos anos 1980 colocou a empresa na Bolsa de Nova York e promoveu o aumento do número de títulos da *Marvel* que eram publicados. Em meio a isso, a *Marvel* vendeu o seu catálogo de animação à empresa *Saban Entertainment* e fechou permanentemente o seu estúdio de animação, optando por contratar serviço de terceiros para produzir seus projetos de animação.

Na década de 1990, a *Saban* foi responsável pela produção de uma nova leva de desenhos animados inspirados em personagens da *Marvel*. Tendo a ex-diretora da *Marvel Productions* Margaret Loesch à frente da rede *Fox Kids*, o desenho animado dos X-Men finalmente teve uma defensora no mercado televisivo e estava programada para estreia em 1992.¹⁴⁴ Com cinco temporadas, a série animada dos X-Men (*The X-Men Animated Series*) se tornou um dos maiores sucessos na animação da *Marvel*.¹⁴⁵ Aproveitando o grande sucesso que as revistas dos mutantes e suas derivações faziam naquela época, o desenho dos X-Men era bastante fiel às narrativas dos quadrinhos. Desde o *design* dos uniformes, passando pelas personalidades dos personagens e a aparição de elementos ligados à mitologia dos X-Men, a série teve uma boa audiência inclusive por telespectadores que não conheciam as histórias do grupo de heróis, passando até mesmo a ser tornar leitores das revistas da *Marvel*.

Essa popularidade dos personagens permitiu que a série de animação inspirada na *Marvel* que mais episódios fossem produzidos completando um total de 76 episódios entre 1992 e 1997. Para Henry Jenkins:

“... as narrativas se tornaram a arte de construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior que o filme,

¹⁴³ JENKINS, Henry. Op. Cit., p.134.

¹⁴⁴ HOWE, Sean. Op. Cit., p.250.

¹⁴⁵ Houve uma primeira tentativa de transpor o grupo de heróis mutantes para a TV em 1989 com o episódio piloto intitulado X-Men: *Pryde of the X-Men*, mas acabou não vingando.

maior, até do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções.”¹⁴⁶

Com o sucesso da série dos X-Men, a *Saban* elaborou outras séries inspiradas nos personagens *Marvel*: uma nova série do Homem-Aranha com quatro temporadas e 65 episódios produzidos, o que lhe tornou a segunda série animada de maior sucesso na década de 1990, ficando atrás somente dos X-Men. Ainda na mesma década foram produzidas animações do Homem de Ferro, Quarteto Fantástico, Incrível Hulk e Surfista Prateado.

Em todas houve uma manobra de marketing na qual as séries eram exibidas em horários próximos uma das outras, assim o telespectador poderia acompanhar todas em sequência. Além disso, por focar um público infanto-juvenil, junto com os desenhos foi lançada uma linha de brinquedos inspirada nestas séries animadas, recorrendo novamente para essa cultura de convergência com os consumidores mais envolvidos indo atrás de dados em múltiplos meios.

1.15 – Tomando forma em carne e osso: os seriados *live-action*

Uma vez consolidado o modelo de mídia entre as crianças, caberia à *Marvel* se encarregar da transposição de suas narrativas para alcançar um público mais adulto. Para isso era necessário investir em programas que trouxessem esse público e que a identificação com a trama fosse imediata, com a exibição em horários em que a audiência estivesse concentrada nesse público-alvo.

Na década de 1970, a *Marvel* vendeu os direitos de fazer filmes *live-action*¹⁴⁷ com Homem-Aranha e Hulk. Por US\$ 12,5 milhões garantiu os direitos de TV *live-action* de doze personagens *Marvel* à escolha da emissora, o que incluiria entre outros, Doutor Estranho, Capitão América, Tocha Humana, Miss *Marvel* e Príncipe Submarino.

Em 1977, a rede de televisão americana *CBS* lançou dois filmes *live-action* do Incrível Hulk desenvolvidos para televisão. O ator Bill Bixby estrelou a obra como o *alter ego* do Golias Esmeralda, Bruce Banner, que na adaptação televisiva assumiu o nome de David Banner. Para o papel de Hulk foi escolhido o fisiculturista Lou Ferrigno, que tinha seu corpo totalmente pintado com a cor verde e ainda usava uma peruca arrepiada para compor o

¹⁴⁶ JENKINS, Henry, *Op. Cit.*, p.158-9.

¹⁴⁷ Live-Action é um termo utilizado no cinema, teatro e televisão para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, de carne e osso, ao contrário das animações. O termo é usado para distinguir os trabalhos em que, normalmente, se utilizaria uma animação, como em desenhos animados, videogame, histórias em quadrinhos, onde um trabalho de animação é adaptado.

personagem. O sucesso dos filmes permitiu que fosse elaborado um seriado do personagem pela mesma emissora.

A narrativa do seriado era predominantemente linear e explicada em detalhes. O constante uso de *flashbacks* ao longo da trama e o uso de poucos personagens fixos – basicamente eram o personagem-título e o repórter investigativo que o perseguia no seriado – ajudavam o público a se identificar com a história. Além disso, na abertura de cada episódio havia uma contextualização da narrativa e do perfil do protagonista para situar o espectador do por que da transformação em Hulk.

No mesmo ano a CBS também produziu um seriado *live-action* do Homem-Aranha. Com o mesmo título da principal revista do aracnídeo - *The Amazing Spider-Man*-, o programa era estrelado pelo ator Nicholas Hammond no papel principal Homem-Aranha/Peter Parker.

Mesmo inspirada no personagem mais popular da *Marvel*, a série não obteve o mesmo sucesso do Hulk. Enquanto a série do Golias Esmeralda teve cinco temporadas, a do herói aracnídeo teve apenas duas, terminando em 1979. Um dos motivos apontados é que, enquanto o seriado do Hulk era voltado para o público adulto, o Homem-Aranha fazia sucesso com um público infanto-juvenil.

Entre 1978 e 79, a CBS também lançou mais dois filmes para TV inspirados nas histórias dos heróis *Marvel*. O primeiro foi do Doutor Estranho, um personagem voltado para as artes místicas e o lado do ocultismo. Desse modo, a narrativa do filme de TV fugia bem às experiências anteriores de Hulk e Homem-Aranha. Ao contrário do cenário real em que se passavam as histórias dos seriados, a história do Doutor Estranho se passava num ambiente irreal, o que provocou uma rejeição do público e a não produção do seriado.

O segundo filme, lançado em 1979, foi do Capitão América. O episódio-piloto foi estrelado pelo ex-jogador de futebol americano Reb Brown no papel-título, mas também não teve audiência suficiente para a produção de um seriado do personagem. Embora também passado em cenários reais, vagando por todos os Estados Unidos, o filme apresentou um roteiro muito ruim, o que comprometeu a trama como um todo. Um segundo filme do Capitão ainda foi elaborado no mesmo ano, mas também sem sucesso.

Além disso, um dos motivos para o fracasso de um seriado do Capitão América foi a interferência da rede *CBS* que impôs limitações criativas ao filme com o objetivo de não ser muito próximo dos quadrinhos, descartando praticamente toda a mitologia do personagem. Na história que passava na TV, Steve Rogers é filho do Capitão América original e não se

envolveu na Segunda Guerra Mundial. Ele era contemporâneo dos anos 1970 e até arredo ao fato de aceitar se vestir de super-herói.

A inspiração das adaptações da *Marvel* também foi sentida nos seriados produzidos. Tanto a série do Hulk quanto a do Homem-Aranha tinham distorções de suas histórias originais. Enquanto nos quadrinhos o Hulk era visto quase como uma força da natureza, praticamente indestrutível, na televisão o personagem, embora poderoso, possuía limitações perceptíveis quando socava um automóvel ou uma parede, por exemplo, demonstrando um esforço para realizá-lo, o que nos quadrinhos era algo natural.¹⁴⁸

Já na série do Homem-Aranha, as principais mudanças sentidas foram em relação ao elenco de coadjuvantes que sempre teve força entre os leitores da revista do personagem. Apenas o chefe de Peter Parker, o editor do jornal Clarim Diário J.J. Jameson aparece no seriado, mas com a personalidade modificada em relação aos quadrinhos. Se na história original, Jameson odiava o aracnídeo, no seriado ele chegava a admirá-lo. O próprio Homem-Aranha que se mostrava ativo e falante durante o combate aos criminosos nos *comics*, não dizia uma palavra quando estava vestido com o uniforme do herói.

Além disso, um problema comum em todas as séries e filmes-piloto eram os recursos reduzidos que impediam o desenvolvimento de efeitos especiais melhores para a época. O Hulk, por exemplo, era interpretado por um ator real pintado com tinta verde no corpo inteiro ao invés de ser gerado por efeitos de computador.

As cenas de luta do Homem-Aranha eram pouco convincentes com o personagem realizando poucos movimentos. A demonstração de seus poderes também era escassa. O herói praticamente não aparecia pendurado numa teia – marca registrada do personagem – e a escalada em paredes deixava exposto que o ator mal tocava a ponta dos dedos na superfície, o que permitia ao telespectador perceber que o ator estava pendurado por fios. Os problemas de produção chegaram a incomodar o próprio Stan Lee que fez anotações para a melhoria do programa. Quando produtores ignoraram as sugestões de Lee sobre o seriado do Homem-Aranha, ele reclamou sobre os roteiros em público.

A ausência de supervilões era uma constância nas duas séries. Justamente para evitar o uso de mais efeitos especiais, os criminosos que apareciam eram bandidos comuns que enfrentavam os heróis, mas por serem desprovidos de dons especiais, eram facilmente derrotados por eles.

¹⁴⁸ Um exemplo disso foi em um filme derivado do seriado intitulado *A Morte do Incrível Hulk (The Death of Incredible Hulk)* no qual o personagem morre ao cair de um helicóptero. Nos quadrinhos é comum o Hulk sobreviver à explosões nucleares ou saltar centenas quilômetros sem sofrer qualquer ferimento.

No entanto, o destaque nas séries de TV de Homem-Aranha e Hulk haviam impulsionado a popularidade dos dois títulos, fazendo as vendas da revista do Hulk, por exemplo, subir 35%.¹⁴⁹ Ou seja, de algum modo, o objetivo principal da *Marvel* foi alcançado que era divulgar seus personagens e aumentar as vendas de seu produto principal.

Assim, diante de mais insucessos que sucessos, a *CBS* que havia comprado direitos dos personagens da *Marvel*, decidiu não investir mais nesse tipo de produção. Sob a alegação de que a “*CBS* iria virar uma rede de desenhos animados”, o presidente da emissora que negociara os direitos autorais com a editora acabou demitido pelo CEO da emissora *CBS*.

Segundo Sean Howe, embora o programa do Hulk tivesse uma boa audiência, os planos para outras franquias desapareceram. Como a série *O homem do fundo do mar* não fez grande sucesso, o seriado do Príncipe Submarino foi considerado muito similar e descartada pela emissora. O programa do *Tocha Humana* foi abandonado porque a *CBS* temia que pudesse levar as crianças a atear fogo no próprio corpo.¹⁵⁰

Em 1986, a *Marvel Comics* foi comprada pela *New World Entertainment*, uma grande empresa produtora de filmes e obras para televisão. A *New World* planejou criar uma série de filmes estrelando os personagens da *Marvel*. A empresa produziu para o cinema *O Justiceiro (The Punisher)*, em 1989, estrelando Dolph Lundgren, astro sueco de filmes de ação americanos e outro filme comercializado diretamente para *home video* do Capitão América, em 1990, com Matt Salinger no papel principal, e outros três filmes para TV protagonizados pelo *Incrível Hulk*, como continuação do antigo seriado da TV.

Antes da virada da década de 1980/90, tanto a *Marvel* quanto a *New World* foram repassadas para a *MacAndrews & Forbes Holdings*, do financista Ronald Perelman. Segundo Stan Lee, diante dos investimentos e a visão de negócios que Perelman tinha, existia uma empolgação sobre o crescimento no ramo do entretenimento que a *Marvel* poderia tomar.

Nas palavras de Stan: “Eu fiquei empolgado, pois, pela primeira vez, a *Marvel* pertencia a um homem abonado que comandava um conglomerado. Eu esperava que isso nos desse um respaldo financeiro igual ao da nossa principal rival, a *DC Comics*, que pertencia à *Warner Bros.*”¹⁵¹ Só que isso ainda levaria mais de uma década para se consolidar.

¹⁴⁹ HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.312.

¹⁵⁰ *Ibidem*, p.142.

¹⁵¹ *Ibidem*, p.156.

1.16 – E a *Marvel* ganha Hollywood

Conforme foi dito anteriormente, no início da década de 1990 começou a era dos artistas de histórias em quadrinhos *superstars*. Todd Mcfarlane, Jim Lee e Rob Liefeld foram acumulando muitos de fãs com seus estilos de desenho dramáticos nas páginas de títulos como *The Amazing Spider-Man*, *The Uncanny X-Men* e *The New Mutants*. Na realidade, os desenhistas começaram a desfrutar de tamanha liberdade criativa que os argumentistas começaram a ficar em segundo plano. No entanto, essa nova abordagem dos quadrinhos como produto estava claramente funcionando, e as vendas bateram recordes. Essa expansão da empresa permitiu que houvesse uma abertura de capital da *Marvel*.

Quem via a possibilidade de retorno garantido eram tanto os contadores de Wall Street quanto as hordas de colecionadores. As ações passaram de US\$ 16,50 a US\$ 18 no primeiro dia, a um volume de 2,3 milhões de títulos. A maior parte do dinheiro arrecadado não voltaria à *Marvel*, contudo – seria dividido entre a *MacAndrews & Forbes*, a *holding* de propriedade total de Perelman e o próprio Perelman, que ficou com um dividendo: US\$ 10 milhões.¹⁵² No Festival de Cannes de 1991, a *New World Entertainment* anunciou planos para uma sequência do filme do Justiceiro e um filme da Mulher-Hulk (*She-Hulk*) estrelando Brigitte Nielsen, assim como um piloto de TV do Quarteto Futuro (*Power Pack*) baseado na série de Louise Simonson chegou a ser filmado.

Existia uma empolgação com o uso de personagens da *Marvel* nas telas de cinema. O diretor James Cameron que acabara de lançar o filme Exterminador do Futuro 2 (*Terminator 2*) conseguiu US\$ 54 milhões na estreia, revelou seu interesse em realizar um filme do Homem-Aranha. Contudo, a *New World* estava apresentando problemas financeiros. Em outubro, Perelman vendeu a maior parte dos ativos da produtora à *Sony*. O Justiceiro 2 e Mulher-Hulk nunca foram filmados e o Quarteto Futuro não foi vendido.¹⁵³

Essa relação entre cinema e quadrinhos sempre esteve próxima. A história da narrativa em quadrinhos se encontra dentro da história da cinematografia, ou seja, dos esforços e dos métodos encontrados pelo homem para gravar o movimento. A ilustração natural e espontânea é incapaz de descrever o movimento por apresentar uma natureza estática. Foi justamente essa incapacidade dinâmica que exigiu do artista a busca de novas soluções dando início ao processo de construção cinematográfica.

A possibilidade de intercâmbio entre os dois diferentes meios de comunicação resultou na busca de processos adequados para sugerir esse movimento. O processo técnico de

¹⁵² *Ibidem*, p.241.

¹⁵³ HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.243.

impressão gráfica das histórias em quadrinhos é muito semelhante ao processo técnico de produção e projeção das imagens cinematográficas e ao processo técnico de captação e transmissão simultânea das imagens dinâmicas. No entanto, há analogias no resultado de leitura ou acompanhamento do movimento pelo consumidor. Principalmente quanto à montagem de planos de uma história (em quadrinhos impressos, em celuloide filmado, ou em feixe de elétrons dirigidos ao tubo de imagens).¹⁵⁴

O gênero “adaptação de quadrinhos para os filmes” pertence ao “agrupamento do narrar”. Segundo Cícero Nogueira, nesse agrupamento se encontram os gêneros que apresentam, como capacidades de linguagem dominantes, a mimese da ação através da criação da intriga, apresentando predominância de sequências narrativas e dialogais em sua constituição e com uma linguagem verbal bem próxima da coloquial em sua modalidade oral, apoiada por balões, onomatopeias e quadros, que são os responsáveis pela progressão temporal.¹⁵⁵ Na transposição de textos oriundos dos quadrinhos para o cinema, podemos observar que as histórias em quadrinhos têm uma narratividade peculiar se comparada à mídia cinematográfica. Estes textos são mais condicionados pelos aspectos pertinentes à sua linguagem. Naquele momento, o panorama não estava propício para a transposição para as telas. A *Marvel* investia em animações para a TV e outro componente apareceu para corroborar com o cenário.

Em meados da década de 1990, a *Marvel* apresentou graves problemas financeiros. Após decisões empresariais controversas e uma série de equívocos comerciais com a publicação de histórias com roteiros ruins em detrimento dos desenhos. Além disso, houve a compra de empresas de outras áreas que jamais deram lucro que fizeram a *Marvel* entrar em processo de falência em 1996, com dívidas em valores de milhões de dólares, conforme mencionado anteriormente.

Temendo encontrar o mesmo destino de suas concorrentes e com os índices de venda sendo superados pela grande rival *DC Comics*, a única saída da *Marvel* foi vender os direitos cinematográficos de seus personagens para outras empresas. Desse modo, Capitão América, Hulk, X-Men, e muitas outras propriedades foram parar nas mãos de outros estúdios e deram um alívio financeiro para a *Marvel*. Apesar disso, poucos filmes foram produzidos a partir desses acordos, até que em 1998 a *New Line Cinema* mostrou o potencial das HQs no cinema com *Blade*, o Caçador de Vampiros (*Blade, the vampire hunter*).

¹⁵⁴ NOGUEIRA, Cícero de Brito. *Transposição da HQ para o cinema*. Revista FSA, Teresina, v. 9, n. 2, art. 6, pp. 81-97, Ago./Dez. 2012, p.82.

¹⁵⁵ *Ibidem*, p.83.

Embora *Blade*, personagem da revista “A Tumba de Drácula” nunca tenha virado mais do que *cult* nos quadrinhos, o filme estrelado por Wesley Snipes rapidamente fez US\$ 70 milhões. *Blade* estava em desenvolvimento havia uma década e, embora a *Marvel* só tivesse recebido US\$ 25 mil do rendimento, de repente, havia provas de que os personagens da editora seriam viáveis enquanto franquia cinematográfica.¹⁵⁶

Aproveitando os contatos que os executivos tinham na indústria do cinema, começou uma venda progressiva dos direitos cinematográficos dos personagens. A *Marvel* perdia o controle de licenciamento de seu patrimônio, mas foi o suficiente para regressar aos lucros pouco mais de três anos após decretar sua falência.¹⁵⁷

Algumas concessões tiveram que ser feitas, tais como o licenciamento de publicações internacionais à antiga subsidiária Panini e vender os direitos para alguns dos principais estúdios de cinema. O que parecia ser uma atitude desesperada para driblar a falência acabou se transformando num divisor de águas para a indústria do entretenimento. Dessa forma, a compra dos direitos de imagem dos personagens na década de 1990 ficou assim distribuída entre os estúdios de Hollywood (Tabela 04).

Assim, os estúdios começaram a se movimentar para produzir os filmes. Até então as produções inspiradas em quadrinhos de super-heróis estavam sendo vistas com desconfiança. Embora a *DC Comics* tivesse sido bem-sucedida nas décadas de 1970 e 80 com a exibição das películas de Super-Homem e Batman, na década de 1990, a situação se inverteu. Proprietária da editora e produtora dos filmes dos personagens *DC*, a *Warner* sofria uma decadência com péssimas adaptações cinematográficas e o gênero de super-heróis passou a ser visto como um deboche por parte do público.

No ano 2000, a produção *X-Men (X-Men, The Movie)*, do diretor Bryan Singer foi o impulso que faltava para colocar a *Marvel* de volta à ativa de uma vez por todas. A história do filme não se inspirou tanto nas narrativas de Chris Claremont, roteirista de maior sucesso dos mutantes, optando por uma trama sustentada na ficção científica que tratava do próximo estágio da evolução, tentando encontrar seu lugar num mundo humano temente e ameaçador.

Com críticas positivas e grande retorno financeiro, o filme foi o estopim para os lançamentos que se seguiram no gênero de super-heróis. O elenco contava com nomes consagrados na indústria como os veteranos Patrick Stewart (Professor Xavier) e Ian McKellen (Magneto) e novos atores como Halle Berry (Tempestade), Anna Paquin

¹⁵⁶ HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.284-5

¹⁵⁷ RAVIV, Dan. *Comic Wars: Marvel's battle for survival*. New York: Heroes Books, 2004, p.58.

(Vampira). Além de levar o então desconhecido ator australiano Hugh Jackman ao patamar de *superstar* por sua atuação como Wolverine, o membro mais popular dos X-Men.

Estúdio	Personagem licenciado
<i>20th Century Fox</i>	<ul style="list-style-type: none"> . X-Men e todos os títulos derivados do grupo de mutantes (Wolverine, Deadpool, Cable, etc.); . Quarteto Fantástico e os personagens envolvidos com o título ou que tenham feito sua primeira aparição nele (Surfista Prateado, Doutor Destino, os Skrulls, etc.); . Demolidor e todos os personagens que compõem o universo do herói (Elektra, Rei do Crime, Mercenário, Bem Urich, etc.).
<i>Sony Pictures</i>	<ul style="list-style-type: none"> . Homem-Aranha e os personagens ligados ao aracnídeo sejam heróis, vilões ou figuras coadjuvantes (Gata Negra, Duende Verde, J.J. Jameson, Venom, etc.); . Motoqueiro Fantasma e demais figuras vinculadas ao personagem (Coração Negro, Abigor, Mephistopheles, etc.); . Thor e os demais personagens originados dele (Odin, Loki, Sif, etc.).
<i>Universal Pictures</i>	<ul style="list-style-type: none"> . Hulk e todas as figuras vinculadas ao personagem (General Ross, Betty Ross, Líder, etc.); . Namor, o Príncipe Submarino e os demais seres do Reino de Atlântida (Dorma, Byrrah, Attuma, etc.).
<i>Lionsgate Entertainment</i>	<ul style="list-style-type: none"> . Justiceiro e toda a mitologia que envolve o personagem; . Homem-Coisa e seu universo; . Viúva Negra.
<i>New Line Cinema</i>	<ul style="list-style-type: none"> . Blade, o caçador de vampiros e os quadrinhos de terror da <i>Marvel</i>; . Homem de Ferro e seus personagens coadjuvantes e vilões (Happy Hogan, Pep Potts, Mandarim, Justin Hammer, etc.).

Tabela 04: A distribuição dos direitos cinematográficos no final da década de 1990 e início dos anos 2000.

Esse era o filme de super-heróis que não dependia de poderes nem de uniformes com marca registrada. Os uniformes dos X-Men que haviam mudado radicalmente ao longo dos

anos eram aqui revistos, com roupas de aviador em couro preto diferente de qualquer coisa presente nos quadrinhos. O foco do filme era nos personagens com quem o público poderia se identificar e num tema que reverberava particularmente bem na intersecção do novo século, contrastando o velho contra o novo.¹⁵⁸

Inclusive, a questão dos uniformes também marcou a cultura de convergência para os filmes. Nos quadrinhos, os X-Men, à exceção dos primeiros anos, o grupo de heróis se caracterizaram pelos uniformes coloridos e diferenciados entre si. A partir do momento em que o diretor preferiu padronizá-los na tela grande, transmitiu a ideia de igualar os personagens que se destacariam por suas características individuais.

Logo após o lançamento e o posterior sucesso do filme, as histórias em quadrinhos dos X-Men passaram a adotar a padronização das vestimentas dos mutantes. O roteirista da revista Grant Morrison entendeu que o uso na mudança nos uniformes era importante para representar os novos tempos, considerando que roupas de couro pretas são mais verossímeis na época atual do que os *collants* coloridos.

Isto corrobora com Henry Jenkins,¹⁵⁹ pois segundo ele uma história transmidiática se desenrola por meio de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de modo distinto e valioso para o todo. Jenkins conclui ao afirmar que oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. Isto seria a lógica econômica de uma indústria de entretenimento integrada, na qual uma única empresa pode ter raízes em vários diferentes setores midiáticos.¹⁶⁰

Nas histórias em quadrinhos, os segmentos são os próprios quadros, que encontram seus paralelos nas sequências e planos da linguagem cinematográfica. A narrativa, por meio de “cortes gráficos” entre os quadros o leitor constrói mentalmente o movimento, o *timing*, o tempo e espaço.

Nos quadrinhos, esses quadros são fruto das próprias características de mídia e do processo criativo do autor mais do que no cinema, um sistema predominantemente tecnológico. Assim,

“Os quadrinhos, por comporem um “audiovisual impresso” que têm à disposição um espaço menor para exposição de imagens, têm capacidade e necessidade de sínteses maiores que o cinema, compondo-se numa linguagem a qual requer, além do texto escrito, que o próprio traço do desenho traga em si uma escritura, tendo por função se aproximar daquele do qual se originou.”¹⁶¹

¹⁵⁸ MORRISON, Grant. *Op. Cit.*, p. 368.

¹⁵⁹ JENKINS, Henry. *Op. Cit.*, p.135.

¹⁶⁰ *Ibidem*, p.136.

¹⁶¹ NOGUEIRA, Cícero de Brito. *Op. Cit.*, p.84.

A *Marvel* reintroduziu o gênero de filme de super-herói para a nova geração. Quase que instantaneamente os super-heróis conquistaram o grande público. Em 2002, continuando a ideia de grandes *blockbusters* cinematográficos com orçamento da *Marvel*, o filme do Homem-Aranha foi lançado finalmente com características digno de seu status de ícone.

Dirigido por Sam Raimi e estrelado por Tobey Maguire no papel-título e com o Willem DeFoe como vilão Duende Verde, a película foi a maior bilheteria nos EUA no ano de 2002, arrecadando U\$403 milhões, sendo U\$114 milhões apenas no final de semana de estreia e a terceira maior mundialmente.

A divulgação do filme contou com grandes ações de marketing com a empresa de brinquedos *ToyBiz* lançando sua nova linha de figuras de ação chamado *Marvel Legends*, junto com o filme. No fim de semana de estreia, milhares de lojas de quadrinhos de todo o país participaram do Dia do Gibi Grátis, ideia proposta por um lojista da Califórnia formando longas filas.¹⁶²

O filme agradou aos fãs e ao grande público a partir do momento que transpôs para o cinema um personagem reconhecido na cultura popular mesmo por aqueles que nunca leram uma revista do aracnídeo. A história se manteve fiel ao seu original dos quadrinhos, apenas passando por modificações quanto ao tempo do personagem.

Uma vez que o Homem-Aranha foi criado em 1962, sua origem e motivações deveriam ser atualizadas para o ano de 2002. Assim, se originalmente Peter Parker ganhou seus poderes a partir da picada de uma aranha radioativa em um período no auge da Guerra Fria, no início do século XXI a aranha que morde Parker agora é geneticamente modificada, uma vez que a radiação já não provoca tanto medo nas pessoas.

Consequentemente, no filme as teias usadas pelo herói no combate ao crime são produzidas pelo seu próprio organismo e não um mecanismo tecnológico criado pelo intelecto de Peter. No mais, os coadjuvantes e motivações do personagem são bem adaptadas para o cinema, o que representou o motivo do grande número de críticas positivas.

É preciso ter em mente que a adaptação está num primeiro nível ligado ao conteúdo e, em segundo, ao modo como esse será tratado ao ser transportado para um suporte distinto daquele que o originou. Nesse sentido, deparamo-nos com duas correntes de pensamento. Uma entendendo que a perda e a transformação do conteúdo são inevitáveis, outra que concebe a inevitabilidade de eventuais transformações face às especificidades de cada

¹⁶² HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.300.

linguagem. Considera também o fato de que a adaptação deve ser vista como uma transposição de conteúdo e, por conseguinte, aproximar-se ao máximo da obra original.¹⁶³

Podemos dizer que as adaptações de super-heróis no cinema criaram um novo gênero no cinema, o de filmes de super-heróis. Assim como os de *western*, comédia, terror, ação, etc., que trabalham com uma memória de gênero oriunda dos quadrinhos adaptados em uma reconstrução para outra linguagem.

De 2000 a 2002, os espectadores tinham desfrutado de filmes de grande sucesso: Blade, X-Men e Homem-Aranha. Em 2003, três novos filmes de personagens *Marvel* estrearam na tela grande, e a partir de então o futuro reservaria pelo menos um filme da *Marvel* lançado a cada ano.

No mesmo ano de 2003, o público pode acompanhar as estreias do cinema do Demolidor (*Daredevil, the man without fear*) e Hulk. Esse último dirigido pelo ganhador do Oscar, o diretor chinês Ang Lee. Contudo, estas adaptações não alcançaram o resultado esperado. Diante de atuações e roteiros fracos, os dois filmes receberam críticas negativas principalmente da parte dos fãs dos quadrinhos que acusaram as obras de modificarem bastante a essência das histórias dos personagens.

A sequência de X-Men (*The X2*) foi o grande lançamento cinematográfico da *Marvel* no ano. Com a continuação das aventuras dos heróis mutantes, o roteiro foi aprimorado permitindo o acréscimo de personagens novos e uma trama que, embora fosse de ficção científica, falava de intolerância e preconceito contra quem é diferente em uma campanha para perseguir e eliminar mutantes julgados como ameaça pelos humanos.

A franquia dos X-Men se tornou uma das mais rentáveis ao lado do Homem-Aranha. As apostas dos seus respectivos estúdios, 20th Century Fox e Sony Pictures, que compraram os direitos superaram as expectativas. A *Marvel Comics* e seus personagens ficaram conhecidos pelo grande público. A prova disso é que após o lançamento do segundo filme dos X-Men, um terceiro filme foi lançado em 2006 e um desdobramento da franquia com dois filmes solo do Wolverine contando sua origem, lançados em 2009 e 2013. E ocorreu ainda uma retomada da história dos X-Men mostrando o passado da equipe com X-Men: Primeira Classe (*X-Men: The First Class*) em 2011, X-Men: Dias de um futuro esquecido (*X-Men: Days of a future past*) em 2014.

Quanto à trilogia do Homem-Aranha, ela teve sua sequência de filmes lançados em 2004 e 2007. Até 2015, a trilogia estava entre as 50 maiores bilheterias do cinema mundial de

¹⁶³ARANHA, Gláucio. *Adaptações cinematográficas e literatura de entretenimento: Um olhar sobre as aventuras de super-heróis*. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 20, p. 84-101, janeiro/junho 2009, p.88.

todos os tempos.¹⁶⁴ Com altos e baixos, a franquia teve um saldo positivo com lançamento simultâneo de brinquedos, videogames, fantasias, entre outros itens para consumo. Essa convergência transmidiática apresentou fortes motivações econômicas por trás da narrativa. Posteriormente em 2012 e 2014, a franquia foi relançada trazendo uma nova origem com novos atores.

Sob licenciamento, a empresa de mídia central vendeu os direitos de fabricação de produtos, com a utilização de seus recursos a um terceiro. O licenciamento assim limitou o que pode ser feito com os personagens ou conceitos, para proteger a propriedade original. Isto libera ao sistema de “co-criação” nas quais empresas criam conteúdos considerados adequados a cada um dos setores, permitindo que cada meio de comunicação seja capaz de gerar novas experiências ao consumidor.¹⁶⁵

No tocante à indústria cinematográfica, as adaptações de HQs contribuem para a ampliação do próprio leque temático do gênero aventura. esse se abre para representações do imaginário do grande público que escapam àquelas centradas em luta (artes marciais, pugilistas, etc.), bem como da fantasia medieval (Senhor dos Anéis, Eragon, etc.). A Aventura de super-heróis ocupa um espaço intermediário entre a fantasia medieval e a ficção científica, pondo no centro dos enredos paladinos mutantes (X-Men) ou cientificamente transformados em heróis super-humanos (Homem-Aranha, Quarteto Fantástico), quer de modo solitário ou em grupo.¹⁶⁶ As adaptações cinematográficas de quadrinhos de super-heróis podem ser vistas como enunciados pertencentes ao gênero discursivo que trabalha tendo por base uma memória de gênero desses personagens.

A linguagem do cinema deve estar aberta a todos os tipos de simbolismo e energias literárias e visuais, a todas as representações coletivas, correntes ideológicas, tendências estéticas e ao infinito jogo de influências no cinema, nas outras artes e na cultura em geral.¹⁶⁷

Em 2005 foi anunciado que após anos de apenas coproduções a subsidiária da *Marvel* que cuida das adaptações para o cinema, a *Marvel Studios*, faria filmes por si própria com os personagens que a *Marvel* ainda detinha os direitos de adaptação, com a *Paramount Pictures* distribuindo os primeiros cinco. Segundo o presidente do estúdio, Kevin Feige, a grande missão seria combinar todas as produções num universo simultâneo similar ao dos quadrinhos, culminando num *crossover*.

¹⁶⁴ Ver no site <http://www.henancius.com/henancius/top100.html> . Acessado em 09 de junho de 2015.

¹⁶⁵ JENKINS, Henry. *Op. Cit.*, p.146.

¹⁶⁶ ARANHA, Gláucio. *Op. Cit.*, p.91.

¹⁶⁷ STAM, Robert. *A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2008, p.24.

Porém, conforme discutido, os direitos de adaptação dos personagens estavam espalhados entre vários estúdios. Aos poucos a *Marvel* readquiriu os direitos graças a cláusulas em contrato que obrigavam os estúdios a fazerem filmes dos personagens num determinado prazo ou produzir sequências dos filmes já lançados.

Assim, vários personagens não tiveram seus filmes produzidos no tempo estabelecido o que provocou o retorno do uso dos personagens para a *Marvel*. Primeiro, os direitos de filmagem de Homem de Ferro voltaram da *New Line Cinema*. Logo a seguir, a *Marvel* revelou que recuperou os direitos de filmagem do Hulk em 2006. E no mesmo ano adquiriu os direitos de Thor da *Sony*. Juntando com a volta dos direitos sobre o Capitão América, começou a se pensar na unificação dos filmes, criando um universo cinematográfico da *Marvel* aos moldes de como era realizado nos quadrinhos da editora.

Em 2008, o filme do Homem de Ferro se tornou a primeira película autofinanciada da *Marvel Studios*. Os lucros foram exorbitantes, pois logo no final de semana de estreia arrecadou US\$ 100 milhões.¹⁶⁸ Após os créditos veio a grande novidade por trás da reversão dos direitos autorais. O personagem Nick Fury, interpretado por Samuel L. Jackson surgiu no apartamento do *alter ego* do Homem de Ferro, Tony Stark, para falar da “Iniciativa Vingadores”, indicando que o filme teria uma continuação, mas lançando pistas que seria por meio de ramificações por outros filmes. Era lançada a semente do universo unificado.

Era a mesma estratégia usada nos quadrinhos. As narrativas começavam a não somente continuar na edição posterior do mesmo personagem, como também tinham relação com todas as outras revistas do mesmo universo, ou seja, uma história do Capitão América poderia continuar em uma edição do Homem de Ferro e essa numa do Thor, e assim por diante. Desse modo, além da liberdade de criar histórias mais “amplas”, essa estratégia fazia os leitores comprarem as edições de todos os personagens que compõem o “universo” de personagens da editora.

Segundo Robert Stam, essas narrativas passaram pelas mais variadas mudanças nessas últimas décadas, com reformulações de personagens e adaptações para novos contextos por várias ocasiões. Desse modo, a adaptação retomou variadas vozes num novo contexto ideológico, trabalhando com diversas outras vozes contemporâneas.¹⁶⁹

Em novembro de 2010, o editor-chefe da *Marvel* Joe Quesada declarou os planos de expandir o Universo *Marvel* Cinematográfico para os quadrinhos. De acordo com Quesada,

"Para os não iniciados, as HQs do Universo *Marvel* Cinematográfico serão histórias de continuação dos filmes. Não necessariamente adaptações diretas dos filmes, mas

¹⁶⁸ HOWE, Sean. *Op. Cit.*, p.304.

¹⁶⁹ STAM, Robert. *Op. Cit.*, p.24.

talvez algo que tenha ocorrido e que só foram citadas nos filmes, então contaremos estas histórias. (...) As personagens envolvidas nos filmes na Costa Oeste estarão envolvidas nestas histórias. Não será como se um escritor das HQs visse o filme e tivesse uma ideia para a história. Não, estas histórias serão originadas pela direção, e em alguns casos os escritores dos filmes poderão estar envolvidos, gerando ideias e só depois entregando essas ideias a algum de nossos escritores, ou escrevendo essas ideias eles mesmos."¹⁷⁰

A partir da declaração de Quesada, deve ser ponderado o fato de que as adaptações cinematográficas dos quadrinhos não só se destinam ao público leitor de HQs, mas também a um público não leitor que assiste apenas ao filme, bem como a todos que foram impactados pela sua propaganda.

Do ponto de vista da recepção, é possível observar que esse público de espectador-leitor chega a aceitar a necessidade de algumas modificações, levando em consideração a independência entre as mídias, ou seja, encaram muitas vezes uma adaptação das HQs como uma obra autônoma inspirada na publicação, mas paralela a esta: uma versão. Apesar disso, nota-se a intensa resistência à ideia de que os personagens sejam descaracterizados.

Uma possível explicação para esse tipo de resposta dos espectadores-leitores residiria no fato de que na própria indústria dos quadrinhos são frequentes as edições de histórias alternativas à cronologia das revistas de linha passadas em uma realidade alternativa. Entretanto, mesmo nesses casos, nota-se que nas publicações de histórias paralelas é mantida a fidelidade às características essenciais dos personagens, elementos estes contra os quais aquele público critica se perceber alterações significativas.¹⁷¹

O plano de unificação de seu universo cinematográfico culminou em 2012 com o lançamento do filme *Os Vingadores* (*The Avengers*). No primeiro fim de semana de maio de 2012, a película quebrou o recorde de bilheteria de maior estreia na história do cinema. Uma semana depois, já havia rendido mais de U\$ 1 bilhão pelo mundo. No ano de 2015, era a quinta maior bilheteria da história do cinema com U\$1.519,60 bilhão.¹⁷²

Durante o desenvolvimento do filme dos Vingadores foi revelado pela *Marvel* que as produções já lançadas eram a primeira fase de um projeto maior que teria o projeto de outras duas fases de películas no cinema interligadas entre si. De acordo com a editora, o planejamento inclui o lançamento de filmes até 2019.¹⁷³ O Universo Cinematográfico *Marvel* é complementado por uma série de curtas-metragens intitulados *Marvel One-Shots*, que são

¹⁷⁰ Declaração vista em <http://splashpage.mtv.com/2010/11/01/joe-quesada-Marvel-movies-comics/>. Acessada em 16 de Setembro de 2014.

¹⁷¹ ARANHA, Gláucio. *Op. Cit.*, p.87.

¹⁷² Ver no site <http://www.henancius.com/henancius/top100.html>. Acessado em 31 de dezembro de 2015.

¹⁷³ Ver no site <http://omelete.uol.com.br/comic-con/cinema/Marvel-fara-10-filmes-ate-maio-de-2019/>. Acessado em 16 de Setembro de 2014.

incluídos em *Blu-Rays* dos filmes da *Marvel* desde 2011. As primeiras produções são situadas antes e depois dos eventos dos filmes da “Fase Um” da *Marvel*.

Ou seja, essa convergência de mídias está baseada numa estrutura da moderna indústria do entretenimento que foi planejada com uma única ideia em mente que são a construção e expansão de franquias de entretenimento.¹⁷⁴ Nesse sentido, em 2013 estreou na rede de televisão ABC a série *Agents of S.H.I.E.L.D.* criada pela *Marvel Studios* em parceria com a produtora de Joss Whedon, diretor do filme *Os Vingadores*. A trama é intimamente ligada aos acontecimentos dos filmes da *Marvel* o que torna a expansão do universo cinematográfico mais ambicioso.

Na série de TV é possível observar o retorno de vários personagens que aparecem nas películas. E também as menções com frequência de episódios de filmes da *Marvel Studios* o que acaba por exigir do espectador um conhecimento prévio, ou pelo menos uma busca por conhecimento para saber do que determinado personagem está mencionando e assim compreender o desenrolar da trama.

Enquanto isso, a *Marvel* continuou o seu processo de reaver os direitos de seus personagens, começando com *Blade* da *New Line Cinema*, cujo último filme da trilogia fora lançado em 2004. Em agosto de 2012, a *20th Century Fox* foi obrigada a devolver os direitos do super-herói Demolidor e seus personagens relacionados, pois o contrato exigia que a Fox desse início à produção de um novo filme até o final de 2012, o que não ocorreu.

Em maio de 2013, Kevin Feige, o presidente da *Marvel Studios*, confirmou em uma entrevista que os direitos do Motoqueiro Fantasma e do Justiceiro tinham sido revertidos para a *Marvel*, vindos da *Sony Pictures* e da *Lionsgate*, respectivamente. Em fevereiro de 2015, a *Sony Pictures* oficializou uma nova parceria com a *Marvel Studios* para a produção de outras séries de filmes do Homem-Aranha, com a chancela da *Marvel Cinematic Universe*, além da participação do personagem em outras franquias do estúdio.¹⁷⁵ Assim, os únicos direitos que ainda restam em outros estúdios são os das franquias *X-Men* e *Quarteto Fantástico* pertencentes à *20th Century Fox*.

Na figura 41 podemos observar um gráfico sobre como se encontrava a distribuição de direitos de personagens *Marvel* entre os estúdios em 2015. Podemos reparar que em virtude de interpretações dúbias sobre a natureza dos personagens, alguns personagens podem

¹⁷⁴ JENKINS, Henry. *Op. Cit.*, p.145.

¹⁷⁵ Ver no site <http://oglobo.globo.com/cultura/filmes/sony-Marvel-anunciam-parceria-pelos-direitos-cinematograficos-do-homem-aranha-15294491> . Acessado em 09 de junho de 2015.

pertencer a dois estúdios diferentes, contudo os conceitos de como serão expostos na tela devem necessariamente ser diferentes.

No caso mais claro diz respeito aos personagens irmãos Mercúrio (*Quicksilver*) e Feiticeira Escarlate (*Scarlet Witch*). Na história original dos quadrinhos, os dois personagens são mutantes, portanto ligados à franquia dos X-Men pertencente à *Fox*. Ao mesmo tempo eles também estão ligados aos Vingadores, da *Marvel Studios*, pois tradicionalmente nos quadrinhos eles fazem parte do grupo.

Assim, a história original dessas figuras pode ser contada em qualquer filme relacionado aos X-Men, mas como também integram os Vingadores, a *Marvel Studios* não poderá mencionar a natureza mutante dos personagens devendo procurar uma nova explicação para a fonte de seus poderes.¹⁷⁶

Em 2013, a *Marvel* começou a preparar quatro séries e minisséries de drama, totalizando 60 episódios, para apresentar aos serviços de vídeo sob demanda. Ainda em 2013, foi anunciado que a *Disney* exibiria pela *Netflix*¹⁷⁷ séries *live-action* baseadas nos personagens Demolidor, Jessica Jones, Punho de Ferro (*Iron Fist*) e Luke Cage, levando a uma minissérie baseada no supergrupo os Defensores (*The Defenders*). A primeira dessas séries, O Demolidor foi lançado em abril de 2015 atingindo o recorde de audiência da *Netflix*.¹⁷⁸

Isto seria uma forma de usar o serviço como uma maneira de popularizar as personagens e para se tornarem filmes em potencial. Essa medida de integrar os seriados seria feito nos mesmos moldes dos filmes do cinema com as séries pertencendo ao Universo *Marvel* Cinematográfico, e que além de se conectarem entre si, também se conectariam com os filmes. Assim, o Universo Cinematográfico *Marvel* se tornou uma franquia de cinema e televisão, sendo um universo ficcional compartilhado. Os filmes pertencentes a esse universo têm sido um sucesso de bilheteria e crítica e a franquia em si alcançou em 2015 o primeiro lugar na lista de franquias mais rentáveis do cinema.¹⁷⁹

Enquanto há duas décadas o grande público conhecia apenas alguns dos mais famosos e bem-sucedidos personagens da *Marvel* (como o Homem-Aranha, Hulk, Homem de Ferro,

¹⁷⁶ Mercúrio e Feiticeira Escarlate apareceram no filme *X-Men: Dias de um Futuro Esquecido* (2014), da *20th Century Fox*, e no filme *Vingadores: A Era de Ultron*, da *Marvel Studios*, em 2015.

¹⁷⁷ A *Netflix* é uma empresa americana que oferece serviço de TV por Internet, com mais de 50 milhões de assinantes em mais de 40 países assistindo a mais de um bilhão de horas de filmes, séries de TV e produções originais por mês. Por uma determinada quantia por mês, o assinante pode assistir, pausar e voltar a assistir a quantos filmes e séries quiser, quando e onde quiser, em praticamente qualquer tela com conexão à Internet, sem comerciais.

¹⁷⁸ Ver no site <http://cinepop.com.br/demolidor-se-torna-a-serie-mais-assistida-da-netflix-94451> . Acessado em 09 de junho de 2015.

¹⁷⁹ Ver no site http://www.actionsecomics.com.br/2015/05/Marvel-se-torna-maior-franquia-de.html#.VYUCm_IViko . Acessado em 09 de junho de 2015.

Capitão América e Thor) hoje são famosos entre os não leitores de quadrinhos personagens como Wolverine e os X-Men, Justiceiro, Demolidor e Motoqueiro Fantasma.¹⁸⁰

Novos autores foram contratados, linguagens diferentes testadas, personagens mais atuais criados e cronologias consideradas confusas, simplificadas. Os filmes da *Marvel Studios*, desse modo, assumiram um papel de reconstrução de mitos do século XX para uma nova linguagem, cuja narrativa é perpassada pelas mais variadas vozes e cujos mais variados sentidos podem ser construídos.

Para Henry Jenkins, essa constituição de diferentes mídias fazem parte de um planejamento maior que envolve nichos de mercado diferentes. Desse modo,

“Filmes e Televisão provavelmente têm os públicos mais diversificados; quadrinhos e *games*, os mais restritos. Uma boa franquia transmidiática trabalha para atrair múltiplas clientelas (...) se houver material suficiente para sustentar as diferentes clientelas – e se cada obra oferecer experiências novas -, é possível contar com um mercado de intersecção que irá expandir o potencial de toda a franquia.”¹⁸¹

Os super-heróis foram personagens de suma importância para uma maior difusão das histórias em quadrinhos ao redor do mundo e os primeiros personagens criados especificamente nas revistas em quadrinhos, ou *comic books*. Embora tenham sido constantemente adaptados ao cinema, tal fato nunca havia ocorrido na intensidade atual.

¹⁸⁰ Atualmente, a *Marvel* tem 29 subsidiárias para cuidar de todas as suas propriedades intelectuais, de games a séries no *Netflix*. Juntas, formam um conglomerado multimídia avaliado hoje em mais de sete bilhões de dólares.

¹⁸¹ JENKINS, Henry. *Op. Cit.*, p.136.

VISUAL GUIDE TO MARVEL CHARACTER MOVIE RIGHTS

by The Geek Twins

In the 1990s, Marvel Comics began selling off the movie rights of its characters, so only certain studios could use them. When Marvel started getting its rights back, they created their own studio to launch a shared universe of films, but doesn't have them all back yet. This graphic shows which movie studio owns which Marvel characters in 2015.

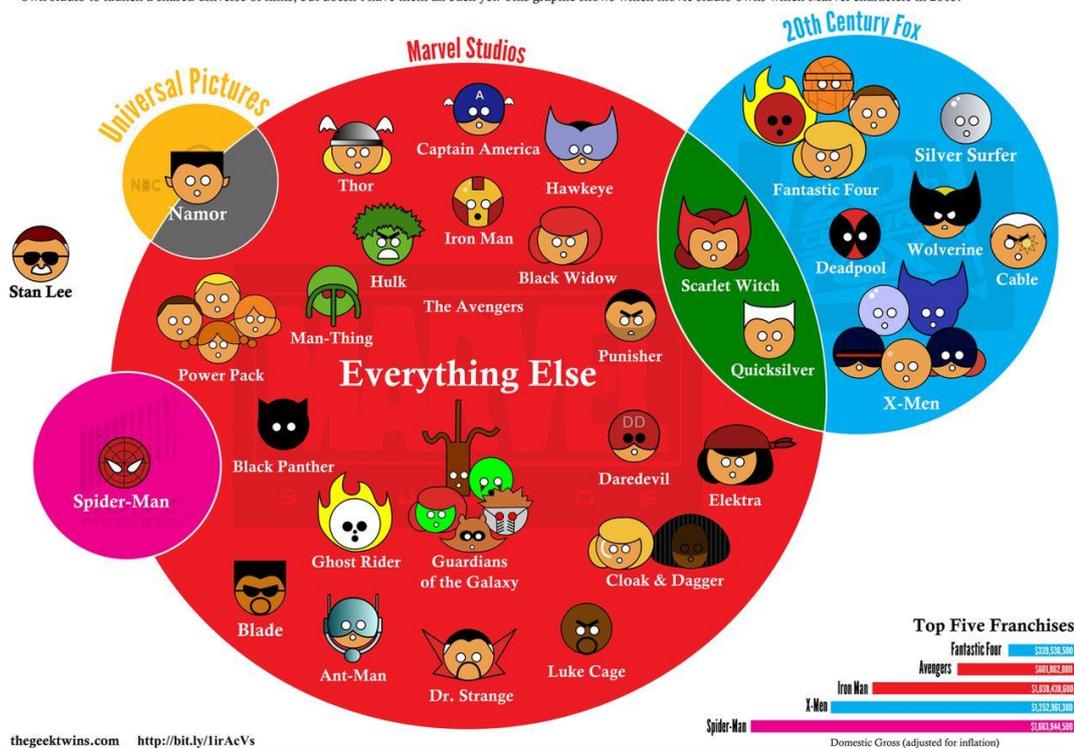


Figura 41 – O panorama dos direitos cinematográficos de personagens da Marvel em 2015.

Fonte: The Geek Twins



Figura 42 - Os diversos logos utilizados pela Marvel ao longo de sua história.

Segundo Capítulo – HQs e a crônica política

“Repúblicas são fundadas em um princípio acima de todos:
A exigência de que nos temos que defender aquilo em que acreditamos,
não importa quais sejam as consequências.”

Capitão América durante o evento Guerra Civil. *The Amazing Spider-Man v1 n°537*.
Fevereiro de 2007.

"Ronald Reagan disse uma vez que um grande líder não passa de um homem simples que
se cerca dos melhores. É por isso que nunca voto em republicanos."
Scott Summers, o Ciclope. *Marvel Icons: Cyclops n°01*. Outubro de 2001..

“A linguagem política destina-se a fazer com que a mentira soe como verdade e o crime
se torne respeitável, bem como a imprimir ao vento uma aparência de solidez.”
George Orwell, escritor britânico autor das obras *A Revolução dos Bichos* e 1984.

Quando situamos as histórias em quadrinhos em suas respectivas épocas e contextos de produção é possível identificar o quanto as HQs, como produto da indústria cultural, conduzem e reiteram padrões. Dependendo das organizações envolvidas na produção das histórias, podem representar interesses de setores hegemônicos numa sociedade ou uma crítica a eles e aos costumes em geral ou até mesmo uma dualidade de críticas e representação de interesses ao mesmo tempo.

A política é um tema que poderia se associar favoravelmente com os quadrinhos tal como ocorre com as charges ou caricaturas políticas. Utilizando características semelhantes às revistas em quadrinhos tais como, personagens icônicos, a combinação de palavras e imagens, e balões de fala, as charges revelam o conhecimento produzido pelo artista como uma representação do real, associada a uma narrativa histórica. Em geral, essa narrativa é bem-humorada contendo alto teor satírico.

O que marca a caricatura é a notícia do dia. Muitas vezes o seu conteúdo consiste em retratar um personagem da vida real, porém enfatizando e exagerando as características da pessoa, assim como, em algumas circunstâncias acentua gestos, vícios e hábitos particulares em cada indivíduo. Assim como a natureza da caricatura é o desenho, a sua relação com a crônica tem a marca do individual e do coletivo a partir da forma que se apresenta seu conteúdo. Desse modo, dado seu lado humorístico, as caricaturas têm relação com as histórias em quadrinhos pela forma irônica com que tratam os fatos, abusando do deboche ao demonstrar sua arte.

Charges são, em sua maioria, publicadas em jornais diários, além de revistas semanais e mensais. Esse também é o meio para uma forma tradicional de quadrinhos: as tiras de quadrinhos – em que algumas possuem conotação política de modo mais explícito. Exemplos

mais conhecidos como *Doonesbury*¹⁸², *Mafalda*¹⁸³ e *Pogo*¹⁸⁴, e, mais recentemente, *Get Your War On*¹⁸⁵, demonstram a possibilidade de se ter uma agenda de discussão política aberta dentro de um veículo de cultura de massa e ainda ser um sucesso.

Ao considerar seus textos e imagens, os quadrinhos fazem parte de uma representação da sociedade inseridos em um sistema de atitudes, valores compartilhados e de formas simbólicas. Para Sandra Pesavento, só é possível decifrar a representação através da articulação texto/contexto. Nessa articulação não se pode abandonar a ideia da totalidade para estabelecer a compreensão de um texto.¹⁸⁶

A sociedade é instituída imaginariamente, pois ela se demonstra simbolicamente por um sistema de ideias e imagens que constituem a representação do real. O discurso e a imagem mais do que meros reflexos estáticos da realidade social podem vir a serem instrumentos de constituição de poder e transformação da realidade. O imaginário “é, pois representação; jogo de espelhos onde o “verdadeiro” e o aparente se mescla em uma composição onde a metade visível evoca qualquer coisa de ausente e difícil de perceber.”¹⁸⁷

O próprio produtor das narrativas de quadrinhos, integrante dessa sociedade onde prevalece a liberdade formal, é influenciado por essa realidade e a projeta na ficção, quando dá aos super-heróis características que demonstram seu desejo de liberdade.¹⁸⁸ Os super-heróis apareceram na esteira da Grande Depressão e na véspera da Segunda Guerra Mundial, num momento em que muitos americanos estavam muito dispostos a trocar suas ansiedades por fantasias, mas também faziam perguntas sérias sobre a sua identidade nacional e obrigações políticas.

¹⁸² *Doonesbury* é uma tira de quadrinhos criada pelo cartunista americano Garry Trudeau que narra as aventuras e as vidas de uma série de personagens de várias idades, profissões e origens, desde o Presidente dos Estados Unidos para o personagem-título, Michael Doonesbury, que progrediu de um Estudante universitário para um idoso jovem nos 43 anos de existência diária da tira. Foi criado no auge da contracultura nas décadas de 1960 e 1970, com frequente uso de natureza política.

¹⁸³ *Mafalda* é escrita e desenhada pelo cartunista argentino Joaquín Salvador Lavado, mais conhecido por seu pseudônimo Quino. A tira de quadrinhos apresenta uma menina de seis anos de idade chamada Mafalda, que representa a classe média argentina e a juventude progressista, que está preocupada com os graves problemas da humanidade de uma maneira inocente.

¹⁸⁴ *Pogo* é o título e personagem central de uma tira de quadrinhos americana criada pelo cartunista Walt Kelly e distribuído pela *Post-Hall Syndicate*. Situado em Okefenokee, no sudeste dos Estados Unidos, a tira envolveu muitas vezes a sátira política e social por meio das aventuras de seus personagens animais antropomórficos.

¹⁸⁵ *Get Your War On* é uma série de quadrinhos satíricos desenhados por David Rees sobre temas políticos, inicialmente sobre os efeitos dos ataques de 11 de setembro em Nova York, mas rapidamente alternando o foco para outros mais recentes, em especial a "Guerra contra o terrorismo". A série conseguiu um status *cult* na Internet, e em particular em fóruns de discussão e blogs, depois de estreitar em 2001.

¹⁸⁶ PESAVENTO, Sandra Jatahy. Em busca de uma outra história: Imaginando o imaginário. *Revista Brasileira de História*, São Paulo: ANPUH/ Contexto, vol. 15, n.º.29, 1995, p.24.

¹⁸⁷ *Ibidem*.

¹⁸⁸ MARQUES, Edmilson. Super-heróis: ficção e realidade. In: VIANA, Nildo & REBLIN, Iuri Andréas (orgs.). *Super-heróis, cultura e sociedade – Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos*. Aparecida: Ideias & Letras, 2011, p. 110.

O gênero de super-heróis foi, portanto, algo como um “supergênero” reunindo uma gama de diversos super-heróis ao mesmo tempo uma história de ficção científica, história de crime, romance, com elementos de horror e westerns. Os quadrinhos de super-heróis foram importantes, principalmente, em função do momento de seu surgimento, pois ofereceu uma visão esperançosa dos EUA, que era poderosa, mítica e patriótica, personificando o sonho americano, sob a forma icônica do super-herói, um campeão da democracia e da liberdade que se levantava contra as “forças da ilegalidade e opressão”.

2. 1 – A política nas HQs de super-heróis

A indústria cultural reproduz em seus produtos aspectos do pensamento e do inconsciente coletivo do ambiente em que e para o qual foram desenvolvidos. Assim, as histórias em quadrinhos desenvolvidas no ambiente da comunicação de massa representam, em geral, uma espécie de representação dos anseios, das incertezas, expectativas e visão de mundo de seus leitores. Os quadrinhos americanos serviram principalmente para a criação de folhetins de filmes de aventura e tendências no mercado editorial popular e, em particular, ofereciam uma forma barata de entretenimento num momento em que as novas tecnologias de condução da cultura visual foram se tornando cada vez mais importantes.

Os super-heróis foram criados num momento em que os soldados estadunidenses se preparavam para a Segunda Guerra Mundial, e a necessidade de um ícone para inspirar ou constrianger os soldados a encampar a luta de seu país promoveu a figura desses personagens. Seres fortes, dotados de superpoderes, cuja missão é salvar a humanidade das garras do mal. Essa deveria ser também a missão daqueles que eram levados para os campos de batalha.¹⁸⁹

Nesse caso, o imaginário social se apresenta sob a forma de rituais, mitos, símbolos e produções culturais, com “o super-herói como um ícone de capacitação através da transformação, passando de uma pessoa comum para um ser superpoderoso, fazendo uma espécie de "esforço extra" para demonstrar sua força física ou moral superior”.¹⁹⁰

A “mitologia” da experiência americana exemplificou os ideais consagrados no chamado “*All-American hero*”, ou seja, o herói total americano, a crença no *self-made man*, o herói que vence obstáculos aparentemente inexpugnáveis e que apareceram na maioria dos super-heróis, que eram frequentemente órfãos. Esse tema pode ter sido outra referência à

¹⁸⁹ MARQUES, Edmilson. In: VIANA, Nildo & REBLIN, Iuri Andréas (orgs.). *Super-heróis, cultura e sociedade* – Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida: Ideias & Letras, 2011, p. 112-3.

¹⁹⁰ MURRAY, Christopher. *Champions of the oppressed* – Superhero comics, Popular Culture, and Propaganda in America During World War II. Cresskill: Hampton Press, 2011, p.08.

experiência do imigrante, que rompe os laços familiares e ligações com o passado, a fim de refazer a si mesmo como um americano. Segundo Christopher Murray, os heróis dos EUA:

“são agentes ajudando a definir e criar um sentimento de identidade nacional e atribuindo valores e objetivos comuns a um povo fundamentalmente fragmentadas. Em uma terra de imigrantes, formado pela reunião de diversos povos e culturas, essa ilusão de unidade e aspirações compartilhadas sempre foi de grande significado político. É claro que a diversidade étnica e racial não são as únicas coisas que assegurem a natureza dividida da experiência americana. Em um país com uma economia e diversidade geográfica tão vasta isto garante uma grande variedade de diferentes maneiras de americanos viverem. Esse fenômeno cria as condições para uma nação que, por necessidade, deve ser sempre dividida contra si mesma. A necessidade de um mito nacional é, portanto, ainda mais premente”.¹⁹¹

A ideia mencionada que trata do sucesso do indivíduo dentro dos EUA recebeu o nome de Sonho Americano (*American Dream*). Esse conceito trata da ideologia que, controversa e com versões variadas abarca valores como liberdade, iniciativa, igualdade e oportunidade. O seu sentido foi usado pela primeira vez em registro escrito na “Declaração Unânime dos Treze Estados Unidos da América”, escrita por Thomas Jefferson em 1776. O texto diz: “Acreditamos que todos os homens foram criados iguais, e que foram agraciados pelo Criador com certos direitos inalienáveis, e que entre eles estão: a vida, a liberdade e a procura pela felicidade”.¹⁹² Embora essa afirmação seja ampla, ela é a manifestação de um sonho, uma vez que os desejos nela expressos talvez nunca possam se tornar realidade.

Podemos definir o Sonho Americano como um conjunto de ideais em que a liberdade inclui a oportunidade para a prosperidade e sucesso e uma ascensão social alcançada por meio do trabalho. O termo remonta à colonização e sua independência, com a esperança de prosperar num mundo novo. O *American Dream* exprime a noção de que é sempre possível um recomeço. É a oportunidade de fazer escolhas individuais, sem as restrições anteriores em que as pessoas ficavam limitadas, voltada principalmente para os imigrantes que vieram para os Estados Unidos. Esse é o sonho de uma terra em que a vida deve ser melhor, mais rica e completa, com oportunidade para cada homem de acordo com sua capacidade de realização.

O mito do Sonho Americano é um aspecto cultural marcante o qual se faz perceber pela alusão à crença de que a América é uma terra de oportunidades em que, teoricamente qualquer um, pode se transformar numa pessoa de sucesso. O mencionado mito pode ser entendido como uma analogia com o trecho bíblico que narra a história de Moisés, um

¹⁹¹ MURRAY, Christopher. *Op. cit.*, p.09.

¹⁹² DIAS, Daise Lillian Fonseca. O fracasso do Sonho americano em A Morte do Caixeiro viajante de Arthur Miller. *Vivências* nº34, p.114, 2008.

homem escolhido por Deus para conduzir o povo pelo deserto com o objetivo de entrar na terra prometida, a Canaã.¹⁹³

A ideia do Sonho Americano foi, desde os tempos de sua gênese até aos nossos dias, alvo de profundas transformações, significando realidades distintas e constituindo o resultado e a representação das diferentes épocas históricas. Ele inclui tanto componentes pessoais tais como a aquisição de casa própria e mobilidade ascendente, como o sonho que se originou na mística sobre a vida de fronteira.

Segundo o historiador Jim Cullen¹⁹⁴, pode-se considerar seis tipos de Sonho Americano, com cada um deles envolvido de acordo com determinada época. O primeiro conceito nasceu com grupo de dissidentes religiosos originários da Inglaterra, que fugiram da Europa e atravessaram o oceano em busca de liberdade para professar a religião em que acreditavam, da forma que consideravam ser a correta. A segunda concepção do Sonho residia na própria Declaração de Independência na qual um pequeno grupo de homens pôs em questão o poder britânico sobre o território colonizado, legitimando a Revolução Americana.

A terceira vertente sobre o Sonho foi a ascensão social que constituiu um desejo de progresso econômico e de mobilidade social. Cullen afirma que isto estava ligado ao próprio mercado de escravos que se tornou na forma mais eficaz de ascensão social para muitos colonizadores. O crescimento do capitalismo industrial do final do século XIX, e acelerado no período após a Segunda Guerra Mundial, combinada à crença da “sobrevivência do mais forte”, popularizou a noção de liberdade enquanto direito de todos os indivíduos à criação de negócios e à exploração de indústrias. Assim, na década de 1950, temos uma quarta ideologia diferente na qual o Sonho consistia na posse de casa própria, na aquisição de bens e na procura de conforto material.

O conceito de Sonho Americano mudou na década seguinte caracterizando uma quinta vertente do Sonho com a ascensão do Movimento dos Direitos Civis na década de 1960, assentando, sobretudo, na luta travada pelos afro-americanos num processo de tradução do American Dream em algo mais do que a realização individual em termos econômicos. As relações raciais constituíam uma área da vida social americana que pedia uma redefinição. Por fim, ainda segundo Cullen, o sexto conceito do Sonho vem desde a década de 1970 e caracteriza a realidade atual do início do século XXI, que é a fama e a fortuna sem esforço

¹⁹³PERINE, Cristiane & QUIANZALA, Gabriela. Uma leitura do romance *The Great Gatsby* de Franz Scott e os mitos que o constituem. *Revista Ícone - Revista de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura* V. 11 – Jan. de 2013, p.85.

¹⁹⁴ Cullen, Jim. *The American Dream, A Short History of an Idea That Shaped a Nation*. Oxford: Oxford University Press, 2003.

aparente. Para o autor, o mito consiste hoje, na cultura de sucesso, a possibilidade de enriquecer por meio de um golpe de sorte passou a ser mais valorizada do que o ideal de prosperidade associado ao trabalho árduo.

Muitos dos princípios dos Estados Unidos estão pautados no episódio de sua independência. A Revolução Americana é um símbolo nacional da ruptura com o passado e da melhoria que acompanhou essa ruptura: liberdade, independência e democracia. Para cada geração de americanos a "necessidade" e o desejo de "mudar a sua sorte", tornou-se uma justificativa, um ritual de reafirmação e explicação dos atos de seus antepassados e dos "Pais Fundadores" que mudaram o deles.¹⁹⁵

A descoberta de ouro na Califórnia em 1849, trouxe centenas de milhares de homens à procura de sua fortuna e alguns a encontraram. Assim, o movimento para Oeste emergiu como um dos vértices do *American Dream*: a identificação geográfica da fronteira, da pradaria e da *wilderness* com as noções de liberdade, conquista e expansão. Esse atributo primordial da natureza americana seria a inspiradora de uma grande cultura. A natureza ganhava um tratamento sagrado, fazendo da *wilderness* o verdadeiro caminho da revelação divina. A natureza virgem se comparava aos jardins do Éden, antes da queda do pecado.¹⁹⁶

Alia-se a estes ideais uma vontade crescente, por parte dos imigrantes e colonos já anteriormente instalados em outras regiões americanas, de procurar uma vida mais próspera e feliz na Terra Prometida, agora identificada com a região selvagem do Oeste. O nascimento da nação americana significaria o começo de uma nova história que, de um lado, rompia com o passado e, de outro, conectava-se com o futuro. A busca pelo Oeste assumiu o significado da expansão territorial e, ao mesmo tempo, as esperanças de liberdade e cidadania dos excluídos do mundo do trabalho nas terras do outro lado do oceano.

Nesse caso, o homem era preparado para ser o protagonista do "Destino Manifesto".¹⁹⁷ O herói dessa aventura era o indivíduo emancipado, confiante e solitário, que não carregava o fardo da história passada e que estava pronto para confrontar, com seus próprios recursos, qualquer novo desafio.¹⁹⁸ A ideologia do "Destino Manifesto", da jovem nação americana, confundiu-se com as aspirações de "fazer a América" presentes nos sonhos dos homens e mulheres que chegavam do Oceano Atlântico.

¹⁹⁵ ROBERTSON, James Oliver. *American Myth, American Reality*. New York, Hill & Wang, 1980, p.149.

¹⁹⁶ PRADO, Maria Lígia. Natureza e identidade nacional nas Américas. In: *América Latina no século XIX: Tramas, telas e textos*. Bauru/São Paulo, EDUSC/EDUSP, 1999, p.188.

¹⁹⁷ O Destino Manifesto será discutido mais à frente neste capítulo.

¹⁹⁸ *Ibidem*.

Contudo, o Sonho Americano pautado em valores que seriam para todos os cidadãos dos EUA falhava desde os primórdios da nação. Tanto as culturas indígenas do Novo Mundo como a população negra estiveram excluídas de quaisquer direitos culturais assim como dos proclamados ideais de democracia e liberdade.

Na década de 1960, o Sonho era a esperança num futuro melhor. Existia uma ênfase dada aos valores humanos como veículo para que o sonho se concretizasse. A democracia estadunidense não tinha conseguido resolver a situação dos afro-americanos nem alterar as precárias condições de vida nos estados do Sul. A região permanecia a mais afetada pela doença, pela pobreza e pela violência. Por meio do apelo à rebelião e com as manifestações antissegregação, o Movimento dos Direitos Civis plantou as sementes para a concretização do “sonho” de um país mais justo e igualitário.¹⁹⁹

Empurrados pela sociedade para guetos de pobreza e marginalidade devido à cor da pele, os negros viviam condenados a uma existência de miséria que não encaixava na filosofia que dava forma ao Sonho Americano. Nos anos 1960, o *American Dream* passou a ser também para os negros um direito a que lhes assistia reclamar, o direito não só de liberdade e de mobilidade social, mas, principalmente, o direito à aceitação e ao respeito pela sua identidade cultural. Isto foi explicitado no famoso discurso de Martin Luther King Jr. intitulado popularmente por “*I have a dream*”, no qual falava da necessidade de união e coexistência harmoniosa entre negros e brancos no futuro.²⁰⁰ O ponto principal de seu repertório de discursos foi o conceito de Sonho Americano que evocou inúmeras vezes nos mais variados contextos, relacionando-os a todos com o direito à igualdade de tratamento e de oportunidades.

Para grande parte da geração pós-anos 1950 o Sonho Americano consistia na possibilidade de viver num mundo melhor, onde a paz e o amor pudessem se sobrepor aos horrores da guerra que se travava no Vietnã e à violência das batalhas entre policiais e manifestantes, nas ruas dos EUA. A juventude americana protestava rejeitando a moral e o estilo de vida que seus pais preconizavam, reivindicavam o direito à sexualidade fora do matrimônio. A nova geração reclamava o direito a demonstrar o seu ponto de vista pessoal sobre as regras e os valores sociais, ao mesmo tempo em que recusava os conceitos morais da geração anterior.²⁰¹

¹⁹⁹ Simões, Elsa Maria Barreto. *O sonho americano em Fear and Loathing in Las Vegas : A Savage Journey to the Heart of the american dream*. Dissertação (Mestrado em História), Lisboa, Universidade Aberta, 2007, p.12.

²⁰⁰ Para ler e ouvir o discurso na íntegra: <http://www.americanrhetoric.com/speeches/mlkhaveadream.htm>. Acessado em 02 de julho de 2015.

²⁰¹ Simões, Elsa Maria Barreto. *Op. cit.* p.38.

Os quadrinhos jogaram uma parte prática na realização do Sonho Americano para muitos imigrantes que foram para os EUA, com os super-heróis atuando como agentes de socialização que comunicavam ideais e valores. Além disso, os próprios quadrinhos ajudaram a ensinar muitas crianças a ler e falar inglês. Portanto, os quadrinhos desempenharam um papel importante para imigrantes naturalizados, criando um sentimento de pertencimento e de inclusão para esses grupos díspares.

A realidade fragmentada dos Estados Unidos também deu a seus cidadãos uma sensação constante de ter uma dupla identidade ou secreta porque os americanos nunca seriam simplesmente um, mas sempre dois: afro-americano, irlandês-americano, ítalo-americano e até mesmo nativo-americano. Da mesma forma, o super-herói nunca é um indivíduo, mas sim tem uma identidade secreta (o pecado civil que ninguém suspeitaria que realmente fosse um super-herói) e uma persona pública.

Christopher Murray argumenta que as identidades secretas dos super-heróis seriam parte do *American Dream*. Essa noção trouxe a transformação e os problemas de manutenção de duas pessoas distintas, ressonante para muitos americanos. Ao longo da história, aqueles que vieram para os EUA trouxeram com eles o patrimônio da sua pátria e do sonho de um mundo novo. Estas aspirações colocaram os EUA nas representações de identidade e poder em uma tentativa de unir a nação com os ideais compartilhados.²⁰²

A narrativa de super-herói poderia atuar como uma metáfora para a força dos Estados Unidos num momento de crise e de revolta, como se vê na recuperação do país da Depressão e em sua transformação de uma nação comprometida com o isolacionismo para uma em guerra. O super-herói foi uma construção híbrida de heroísmo, fantasia e idealismo político que negociou as tensões que corriam por toda a sociedade estadunidense.

Segundo Marco Arnaudo, três elementos constituem o perfil típico de super-herói que, embora bastante geral e em diferentes graus, também encontradas noutros lugares, revela-se profundamente enraizado na cultura dos Estados Unidos:

1. Otimismo ou a fé na possibilidade concreta de melhoria das condições de si e dos outros;
2. Pragmatismo, que envolve a identificação dos passos necessários para a obtenção de objetivos e encontrar a melhor maneira de seguir estes passos;
3. Individualismo, não entendido como sinônimo de "egoísmo", mas como a defesa do valor irredutível dos trabalhos individuais para o coletivo em sua própria maneira e de acordo com suas próprias crenças e habilidades.²⁰³

²⁰² MURRAY, Christopher. *Op. cit.*, p.11.

²⁰³ ARNAUDO, Marco. *The myth of superhero*. Baltimore: John Hopkins, 2013, p.64.

Na verdade, máscaras e fantasias dos personagens também são declarações visuais por meio das quais os personagens demonstram o que faz cada um deles irreproduzível, inconfundível e excepcionalmente talentoso (por exemplo, as estrelas e listras para o patriotismo do Capitão América). O mundo dos super-heróis seria, portanto, o reino final para a livre expressão individual em uma intensificação poderosa de um dos mecanismos pelos quais nós definiríamos a nossa imagem pública, escolhendo a roupa que vestimos ou a ideia do que nós mesmos queremos de projeto em um contexto particular. Nesse mundo, todos os trajes, até mesmo os mais estranhos, poderiam potencialmente ser aceitos pelos outros na medida em que tenderiam a serem julgados sob normas gerais. Assim, no mundo dos super-heróis, a excentricidade e variedade de trajes amplificada foram baseadas em parâmetros de liberdade cultural, tolerância e aceitação da diversidade segundo a qual todos os modos de autoexpressão devem ser considerados igualmente válidos.²⁰⁴

A influência dos super-heróis na vida social cotidiana percorreu diversos caminhos e dentro da construção narrativa das histórias as temáticas podem ser variadas. O linguista Marc DiPaolo²⁰⁵ aponta que os temas de aventuras de super-heróis tem três categorias. A primeira - chamada de *Establishment* – significa que o super-herói atua para preservar o *status quo* e protege o governo e a população de hordas invasoras estrangeiras e terroristas. Dois exemplos na *Marvel* que podem ser mencionados são as narrativas do Justiceiro (*The Punisher*) e do Homem de Ferro (*Iron Man*). O primeiro narra a cruzada contra o crime do vigilante que não se furta em matar criminosos, dando-lhes a punição por violarem as regras estabelecidas pelo Estado. Já o Homem de Ferro tem estreitas relações com o governo americano, inclusive para o fornecimento de armas.

O Justiceiro é visto como criminoso pelas autoridades pelo fato de que mata traficantes, assaltantes, mafiosos e assassinos sem o consentimento da polícia. O Homem de Ferro mantém sua identidade do rico industrial Tony Stark que comercializa armas para o governo dos Estados Unidos. Embora com posturas de combate diferentes, os dois personagens acabam apresentando traços em comum. O Homem de Ferro não mata seus adversários em combate, mas ao fornecer material bélico a um governo, ele acaba sendo responsável pelas mortes de pessoas em conflitos que esse mesmo governo vier a se envolver. E em ambos os casos, a posição de domínio prevalece, seja pelo extermínio de criminosos que afrontam as regras do Estado constituído, seja pela alimentação da máquina destrutiva em

²⁰⁴ *Ibidem*, p.65.

²⁰⁵ DIPAULO, Marc. *War, politics and superheroes: ethics and propaganda in comics and film*. Jefferson: McFarland & Company, 2011, p.13.

guerras que os Estados se envolvem impondo seu poderio militar.²⁰⁶

A segunda categoria - *Anti-Establishment* - indica que o super-herói fica em oposição a um governo considerado maligno, corporativo, ou combate algum vilão aristocrata. Um exemplo desse caso são os X-Men, grupo de heróis que são perseguidos pelo governo e considerados foras da lei. Mesmo assim, eles combatem seus opositores acreditando em seus direitos apesar da discriminação que sofrem.

Os X-Men como um grupo de heróis mutantes não são aceitos pela sociedade que os odeia e os persegue. O fato de serem mutantes – isto é, pessoas que já nasceram com dons e habilidades especiais, marcados como o próximo passo da evolução humana, o *Homo superior* – os fazem serem vistos com desconfiança, o que não ocorre com os demais super-humanos que adquiriram seus poderes por outros meios. Mesmo assim, os X-Men defendem a humanidade e lutam pelo reconhecimento de seus direitos sem preconceitos.²⁰⁷

Por fim, o tipo que DiPaolo chama de Colonial, o super-herói que viaja ao estrangeiro para algum país “não civilizado” e pilha suas reservas naturais antes que um terceiro poder chegue a essa terra primeiro. Dois exemplos desse caso são as histórias do Doutor Estranho (*Doctor Strange*), considerado o mago supremo do Universo *Marvel* e do grupo de heróis Excalibur com sua base localizada na Inglaterra. Em ambos os casos, os personagens viajam para dimensões fora da Terra, combatendo vilões como metáfora de países a serem colonizados.

Tanto o Doutor Estranho quanto o grupo Excalibur estão ligados à linha de narrativas da *Marvel* que tratam de magia e misticismo. O Doutor está intimamente relacionado à cultura oriental, uma vez que seus poderes foram adquiridos nas montanhas do Himalaia, na Ásia e seu mestre nasceu no Extremo Oriente. O personagem frequentemente combate inimigos vindos de outras dimensões determinados a conquistar o planeta Terra. Não raro, esses embates ocorrem nos locais de origem de seus oponentes, procurando derrotá-los antes de cheguem a Terra, lar de Estranho.

Já Excalibur é baseado na lenda do Rei Arthur e da espada mágica que ele empunhava e que inspirou o nome do grupo de super-heróis. Passada na época atual, as narrativas dos heróis compostos em sua maioria por mutantes, tem em seu quartel-general a localização de um portal dimensional que os permitem vagar de dimensão em dimensão combatendo seres que pretendem invadir a Terra. O componente místico se faz presente com a participação

²⁰⁶ O Justiceiro será melhor trabalhado no Capítulo 04 desta tese, quando se falará da violência e a utilização de quadrinhos com temáticas adultas.

²⁰⁷ Assim como o Justiceiro e o Homem de Ferro, os X-Men serão discutidos no Capítulo 05 e 06 deste trabalho quando se falará sobre a diversidade de mutantes no Universo *Marvel* e suas várias formas de atuação.

especial do mago Merlin, personagem das lendas arthurianas e com a inserção de elementos da mitologia acerca da formação do reino da Grã-Bretanha, país com forte histórico de imperialismo.

Ao longo dos anos, a *Marvel* conseguiu atrair a cobertura da mídia não especializada em quadrinhos por conta da relevância de questões sociais e políticas em suas histórias. Como consequência natural da multidão de contadores de histórias nas aventuras de super-heróis, e as mudanças nos valores culturais ao longo do tempo em que as aventuras estavam em produção, os super-heróis tiveram muitos significados diferentes para muitas pessoas diferentes. Desse modo,

“(…) As crianças veem os super-heróis como os adultos que esperam um dia crescer e se tornar, as pessoas olhando para a religião em uma era secular, por vezes, ver super-heróis substitutos dos deuses e anjos, enquanto outros olham para os super-heróis como paradigmas morais e / ou físicos para estar à altura. Alguns gostam do romantismo das aventuras de super-heróis e desejariam que eles próprios pudessem realizar esses feitos de heroísmo, em vez de viver com seu dia-a-dia normal, estudando em uma escola que não gostam, ou que trabalham longas horas em um cubículo de escritório.”²⁰⁸

2.2 – Um herói forjado na Guerra: o caso do Capitão América

Quando se pensa na relação entre política e HQs uma das primeiras imagens que vem à mente é a capa da primeira edição da revista *Captain America Comics* datada de março de 1941 a qual trouxe a primeira aparição do herói Capitão América. Na capa, o Capitão aparecia esmurrando o rosto de Adolf Hitler, o que pode ser considerado a representação do desejo que toda a nação estadunidense tinha vontade de fazer com o mandatário da Alemanha nazista. Desse modo, o gesto exprimia não a morte do vilão, mas sim uma punição transmitida numa luta de “homem para homem”. O murro seria o castigo por ter desafiado os EUA (Figura 43).

Reparemos que na imagem o herói e o vilão estão posicionados de igual maneira, indo da direita para a esquerda, respectivamente. O ambiente é representado como o “covil do inimigo”, que o americano invadiu para defender os “princípios da liberdade”. E mesmo atacado por todos os lados consegue passar incólume e desfere um poderoso soco. Notemos ainda a disparidade de tamanho entre o Capitão América e seus antagonistas. No plano de fundo, percebemos soldados alemães armados, mas impotentes.

Também podemos perceber um mapa dos EUA próximo a Hitler e ao fundo uma tela de TV simulando a explosão de uma fábrica estadunidense indicando a possibilidade dos

²⁰⁸ DIPAOLLO, Marc. *Op. Cit.*, p.15.

nazistas estarem planejando uma sabotagem aos Estados Unidos. Além disso, na parte de baixo da capa aparece a figura de Bucky, o companheiro adolescente do Capitão América. Podemos entender com isso que a primeira linha de batalha é composta pelos homens adultos, que abririam frente para que as novas gerações pudessem se estabelecer num mundo novo de paz, mas com a percepção de lutar quando necessário para conquistar essa paz.



Figura 43 - Capa de *Captain America Comics* nº 01 - Março de 1941 - O Capitão aparece esmurrando o rosto de Adolf Hitler em sua primeira aparição.

Criado em 1941 em plena Segunda Guerra Mundial por Jack Kirby e Joe Simon, a história do Capitão América narra as aventuras de Steve Rogers e seus ideais patrióticos. Quando do alistamento no exército para combater as forças do Eixo na Europa, o jovem foi rejeitado pelo seu porte físico esquelético e debilitado por várias doenças. Inconformado com a recusa no processo, Rogers insistiu em servir de qualquer maneira em defesa de seu país. Seu discurso foi ouvido por um general envolvido no chamado Projeto do Supersoldado, que rapidamente fez o convite para que o jovem participasse do projeto, e esse prontamente aceitou.

O projeto consistia em transformar homens comuns em verdadeiras máquinas de combate com o físico bem desenvolvido, com forte resistência na luta corporal e habilidades atléticas no máximo da capacidade humana por meio de um soro especial combinado à exposição de raios vita garantia o equilíbrio emocional da pessoa que o recebesse. Contudo, durante a realização do experimento, o cientista responsável pelo soro foi assassinado por um espião nazista que assistia ao evento, deixando Steve como o único supersoldado criado.

Combatendo com um uniforme com as cores da bandeira americana e usando um escudo como arma, o Capitão América serviu nas fileiras dos Aliados durante o conflito mundial contra os países do Eixo. O “Sentinela da Liberdade” não foi o primeiro super-herói com uma temática patriótica. Antes do surgimento do Capitão América, nós tivemos a criação do super-herói Escudo (*The Shield*) da editora MLJ (*Archie Comics*), que apareceu pela primeira vez em *Pep Comics* nº01, datado de janeiro de 1940. Escudo foi o primeiro super-herói de quadrinhos com o uniforme baseado na bandeira dos Estados Unidos, estreando,

portanto, 14 meses antes do Capitão América.²⁰⁹ Na realidade, existia certa concorrência entre as duas figuras, a ponto da MLJ, a certa altura, fazer uma interpelação judicial por causa do escudo original do Capitão América, cujo formato triangular era semelhante ao formato do tórax no uniforme do herói Escudo. Assim, na segunda edição de “Captain America Comics”, o Capitão passou a utilizar a versão mais popular de seu escudo em formato circular.

Embora não fosse o primeiro herói patriótico, o Capitão América se tornou o personagem com maior durabilidade a empunhar as cores da bandeira americana. O personagem se tornou o herói mais popular da *Timely Comics* na década de 1940, com cerca de um milhão de cópias de sua revista vendida por mês. Não por acaso, a tiragem das primeiras revistas do Capitão América foi comprada pelo governo dos EUA e distribuída entre os soldados de prontidão. Por sua total identificação com os símbolos americanos, o personagem foi utilizado para incentivar os jovens estadunidenses a se alistar nas forças armadas. Assim como os super-heróis existem na ficção para salvar o mundo, estava presente aí a ideia patriótica e nacionalista do dever de lutar por seu país quando os soldados são constringidos a lutar em defesa de sua pátria.²¹⁰

Em 1941, nos Estados Unidos, os isolacionistas puseram uma forte resistência ao país se envolver na Segunda Guerra Mundial, chamada por eles de Guerra Europeia. Antes mesmo do envolvimento americano no conflito, as editoras passaram a produzir histórias nas quais os personagens interagiam com os protagonistas da guerra, sobretudo combatendo japoneses e nazistas, até mesmo com aparições do Imperador japonês Hirohito e do chanceler alemão Adolf Hitler.

Após o ataque japonês à base naval americana de Pearl Habor, e durante o desenrolar da guerra, as HQs funcionaram como uma forma de propaganda de guerra pró-aliada, juntando o gênero da aventura com histórias fantásticas, associadas ao contexto político da época. Nesse período, atingiu enormes tiragens, mirando o mercado consumidor específico dessas histórias que era a juventude. Assim, os super-heróis “agiam para o bem das leis vigentes, embora seus métodos nem sempre fossem legais, incluindo aí a morte de pessoas a fim de preservar a paz”.²¹¹

Com o fim do conflito mundial, os quadrinhos de super-heróis entraram em declínio após atingirem o ápice de vendas na primeira metade da década de 1940. Com o Capitão América não foi diferente. A partir de 1945, as vendas do personagem despencaram com a

²⁰⁹ Além de Escudo, outros personagens patrióticos apareceram antes do Capitão América foram Tio Sam (*Uncle Sam*) da editora *Quality Comics* (Julho de 1940) e Minute-man, da editora *Fawcett Comics* (Fevereiro de 1941).

²¹⁰ MARQUES, Edmilson. *Op. cit.*, p. 101.

²¹¹ BIBE-LUYTEN, Sonia M..*Op. cit.*. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 34.

ausência dos nazistas nas narrativas, ou seja, sem os inimigos da nação estadunidense. Assim, com a queda das vendas de super-heróis, os adversários do Capitão América mudaram de nazistas para assaltantes, assassinos e criminosos comuns.

A revista *Captain America Comics* foi publicada até 1950, quando foi finalmente cancelada. A publicação retornou em 1954 com novos elementos nas narrativas. A Guerra Fria já tinha iniciado os embates ideológicos entre Estados Unidos e União Soviética deram a tônica das histórias. Os comunistas agora eram os inimigos a combater. O então jovem artista John Romita procurou “buscar no fervor do macarthismo um inimigo que fosse tão perturbador para a sociedade quanto o nazismo”.²¹² Com o título “*Captain America... the commie smasher*” (Capitão América... o esmagador de comunistas), as narrativas adotaram uma postura semelhante ao que havia sido feito com os nazistas. O pressuposto era que os comunistas eram pessoas ruins e que utilizam métodos traiçoeiros como sabotagens, por exemplo. Além disso, o Capitão foi caracterizado como uma pessoa intolerante com os soviéticos cogitando até mesmo a morte de seus adversários como punição pelos crimes.

Contudo, a predominância de um pensamento conservador nas narrativas decretou o fracasso do relançamento da revista com a publicação de apenas três edições. Segundo aponta Priscilla Cerêncio, Stan Lee argumentou que o público não se identificou com a postura extremamente conservadora das narrativas além dos roteiros terem se apresentados fracos na ótica de Lee.²¹³ Tanto que na década seguinte a *Marvel* trouxe o personagem de volta, mas com a versão macarthiana descartada e sem qualquer referência com as histórias passadas na década de 1950.

Assim, em 1964, Stan Lee decidiu trazer de volta esse ícone das HQs durante os anos de guerra. Com uma explicação típica da ficção, o leitor ficou sabendo que o Capitão América original não havia perecido. Ao final da guerra, durante uma perseguição de aviões, o herói caiu nas águas próximas ao Oceano Ártico e foi dado como morto pelo mundo inteiro. Ele permaneceu com seu corpo congelado, somente despertando décadas mais tarde, sendo resgatado pelo grupo de heróis Os Vingadores (*The Avengers*) formado por outros personagens como Thor e o Homem de Ferro, e logo acabou sendo incorporado à equipe. Quando acordou do estado de animação suspensa, o Capitão América estava num mundo completamente novo. Stan Lee procurou distanciar o personagem de qualquer conflito bélico, como a Guerra do Vietnã, por exemplo. A intenção era não marcá-lo apenas como um herói

²¹² CERENCIO, Priscilla Ferreira. *O escudo da América: o discurso patriótico na revista Captain America Comics (1941-1954)*. Dissertação (Mestrado em História) – São Paulo, Universidade de São Paulo, 2011, p. 123.

²¹³ LEE, Stan *apud* CERENCIO, P. F.. *Op. cit.*, p. 127.

de guerra. Afinal, a Segunda Grande Guerra havia acabado e as mudanças políticas e comportamentais mexiam com a sociedade estadunidense.

Em meio a tudo isso, o Capitão permanecia com o corpo de aparência jovial em virtude do tempo de congelamento. Quando o personagem passou a ter aventuras solo na revista *Tales of Suspense*, os leitores puderam testemunhar como se comportava um anacronismo ambulante ante as novidades tecnológicas e de costumes, tais como televisão em cores, minissaia, *rock and roll*, e geração *beat*.²¹⁴ Os roteiristas então pautavam suas histórias nas descobertas de um homem deslocado de seu tempo e tentando se inserir nessa nova sociedade. O mundo como ele conhecia já não era mais o mesmo. E diante de tantas transformações vinha o grande mote dos roteiristas na nova fase do Capitão: a vida de um homem dos anos 1940, tentando se adaptar à vida nas décadas de 1960 e 1970 nos EUA.

Os valores que o Capitão América acreditava estavam mudando. Ele sumiu na época em que o país apoiava a batalha da Europa e Ásia contra o Eixo e retornou com o mesmo país se opondo a mandar seus soldados para guerra. Eram percepções opostas do mundo que revelavam o conflito de gerações. Mas daí advém um paradoxo. Sua aparência jovial não era apenas física, mas que também poderia ser associada aos ideais americanos, que seriam atemporais e sempre atuais, a despeito das circunstâncias. Como um defensor dos tradicionais valores nacionais, Steve Rogers, o Capitão América, tinha que determinar o que estes valores agora significavam.²¹⁵

A intenção da *Marvel* era concentrar suas histórias no caso de um homem deslocado de seu tempo. Mas para isso era preciso torná-lo mais humano, viabilizando a identificação dos leitores na nova geração com um herói que parecia distante demais de suas utopias. Esse conflito de opiniões nos faz compreender que não por acaso o Capitão teve, no começo da década de 1970, suas narrativas deslocadas de conflitos da Guerra Fria para os conflitos internos, especialmente para agenda social.²¹⁶

2.2.1 – Capitão na Era Reagan

Desde sua criação na década de 1940, o Capitão América sempre foi um símbolo da *Marvel* e intimamente ligado com os destinos da nação. Não raro, o personagem apareceu em

²¹⁴ GUEDES, Roberto. *Quando surgem os super-heróis*. São Paulo: Ópera Graphica, 2004, p. 75.

²¹⁵ WRIGHT, Bradford W.. *Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 2001, p. 244.

²¹⁶ A discussão acerca dos conflitos morais do Capitão América na década de 1960 e 70 foram debatidos em GUERRA, Fábio V.. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2011.

diálogos com presidentes americanos, de acordo com a época em que a narrativa foi escrita. Em 1980, os americanos viveram um ano eleitoral, no qual iriam escolher seu próximo presidente ou decidir pela reeleição do mandatário à época. O vencedor do pleito acabou sendo o republicano Ronald Reagan, derrotando o então presidente democrata Jimmy Carter.

Alguns meses antes, a *Marvel* elaborou uma história em que esse clima eleitoral era retratado. No começo dessa narrativa o Capitão América saía em defesa de reféns de homens armados durante o congresso de um partido político. Após vencer os criminosos, o Capitão é cumprimentado pelo presidente do partido chamado *New Populist Party (NPP)* – Novo Partido Populista.²¹⁷ Em agradecimento por sua intervenção, o congressista sugeriu que o Capitão América se candidatasse às eleições presidenciais daquele ano pelo partido (Figura 44). Em suas palavras justificava-se a sugestão frente à falta de exercício de cargo político do Capitão: “O povo não quer um político...quer um líder!”²¹⁸ E foi além: “Nós formamos o Novo Partido Populista três anos atrás com a ideia de oferecer ao povo uma alternativa política viável.”

Fica claro aqui a referência ao momento político que viviam os EUA naquela época. O país passava por um momento de reafirmação identitária após uma década sob o impacto da derrota no Vietnã e o escândalo de *Watergate* e o congressista afirmava que seu partido foi criado para servir de alternativa aos partidos Democrata e Republicano que se alternavam durante décadas na ocupação da presidência.

Continuando a história, o convite para a possível candidatura do Capitão foi vazada para a imprensa, que correu atrás do herói para ouvir alguma declaração à respeito. Ponderando com alguns de seus colegas do supergrupo Vingadores, ele ficou tentado a aceitar a oferta do partido, entendendo que, como um símbolo nacional poderia fazer melhorias para o país por outros meios. Após muita ponderação, o Capitão decidiu entrar em contato com o Partido Populista e fez um pronunciamento à nação ao vivo pela televisão. Em suas palavras:

“A presidência é um dos cargos mais importantes do mundo. O responsável por esse ofício deve representar os melhores interesses de toda uma nação. Ele deve estar pronto para negociar... para se comprometer... 24 horas do dia, para preservar o país a todo custo.

(...) Eu trabalhei e lutei toda a minha vida pelo crescimento e avanço do sonho americano. E acredito que o meu dever para com o sonho limitaria severamente qualquer capacidade que eu possa ter de preservar a realidade. Nós todos devemos viver no mundo real... e, algumas vezes, esse mundo pode se tornar bastante tenebroso, mas é o sonho... a esperança... que fazem que valha a pena viver a realidade.

²¹⁷ Para saber sobre o Partido Populista original ver: POPE, Daniel (ed.). *American Radicalism*. Malden: Massachusetts: Blackwell Publishers, 2001.

²¹⁸ STERN, Roger. Cap for president!. In: *Captain America n°250* – Outubro de 1980, p.04.

(...) Espero que vocês possam entender... que eu não posso ser o seu candidato. Vocês precisam olhar mais para dentro de si mesmos para encontrar as pessoas que vocês necessitam para manter esta nação forte... e, se Deus quiser, para ajudar a tornar o sonho realidade.”²¹⁹

Ao final da narrativa, Roger Stern, roteirista dessa edição, expôs uma citação famosa sobre a coragem que um homem deveria ter quando toma decisões difíceis. Ao terminá-la, ele revelou quem a disse: o ex-presidente americano, John F. Kennedy.²²⁰

O discurso de desistência do Capitão América serviu como uma mensagem para a nação. Quando ele disse que “devemos viver no mundo real”, significava que apesar de se apegar à fantasia, o povo deveria ter consciência plena do que seus atos poderiam acarretar. Nas palavras do Capitão, a possibilidade de reerguimento da nação dependeria de cada cidadão estadunidense que deveria lutar para seguir vivo com o “sonho americano”.

Por fim, a citação de uma frase de Kennedy, ressaltou essa busca pela glória de um passado não tão distante e reforçou o mito por trás do ex-presidente. No imaginário coletivo daquela época, Kennedy teria sido o último ocupante confiável da Casa Branca. Seus antecessores não teriam tido o mesmo desempenho que Kennedy teve quando exerceu seu mandato, que foi interrompido devido ao seu assassinato.

2.2.2 – Contra o anti-nacionalismo

A década de 1980 confirmou o neoconservadorismo como uma das principais forças políticas dos Estados Unidos. Os neoconservadores ascenderam com a emergência econômica e política de alguns setores conservadores do capitalismo alheios ao consenso liberal, o que estimulou a guinada conservadora das frações tradicionais do capital diante dos movimentos de esquerda. Esse triunfo, nos anos de 1980, esteve intimamente ligado à mobilização dos empresários da nova direita que financiaram *Think Thanks*²²¹, organizações da nova direita religiosa e o Partido Republicano a fim de transformar o projeto neoconservador num projeto

²¹⁹ STERN, Roger. Cap for president!. In: *Captain America n°250* – Outubro de 1980, p.16-7.

²²⁰ A citação mencionada: “*The courage of life is often a less dramatic spectacle than the courage of a final moment; but it is no less a magnificent mixture of triumph and tragedy. A man does what he must - in spite of personal consequences, in spite of obstacles and dangers and pressures - and that is the basis of all morality.*” Em português: “A coragem de viver é, frequentemente, um espetáculo menos dramático do que a coragem de um momento final, mas não é uma mistura menos magnífica de triunfo e tragédia. Um homem faz o que precisa fazer - apesar das consequências pessoais, apesar dos obstáculos, dos riscos e das pressões - e essa é a base de toda a moralidade humana.”

²²¹ *Think Thanks* são organizações que produzem pesquisas, análises, e conselhos orientados a política de temas domésticos e internacionais com a tentativa de executar decisões bem informadas sobre a política pública em questão. Eles podem ser filiados a partidos políticos, governos, grupos de interesse, corporações privadas ou independentes. Estas instituições servem como fonte entre as comunidades acadêmicas e os encarregados de formular políticas, servindo ao interesse público como um ator independente que traduz pesquisa aplicada a uma forma compreensível, confiável, e acessível para o público e tomadores de decisão.

hegemônico de nação.²²² Para os neoconservadores uma doutrina intervencionista tinha a sua legitimidade na responsabilidade moral de os EUA, mais do que defenderem os interesses americanos de segurança nacional, defenderem a causa da “democracia e da liberdade”, dando-lhe assim um direito ilimitado a intervir no interesse de uma “revolução global democrática”.

Numa história publicada no final de 1985, o Capitão América confrontou um adversário com ideais opostos aos seus. O Apátrida (*Flag-Smasher*) era um jovem suíço contrário a todas as concepções que regem o patriotismo, pregando o fim de todos os países no mundo. Ao longo da narrativa o leitor conhece a origem das motivações de Apátrida. Esse era o filho de um conhecido diplomata dono de um banco em sua terra natal e que tinha o sonho que a humanidade conseguisse atingir a paz mundial. Com ele, o jovem viajou o mundo e conheceu várias culturas pelo globo até estabelecer residência nos EUA para participar das reuniões da ONU. Ocorreu que durante um distúrbio em frente à embaixada do fictício país Latvéria, seu pai acabou sendo morto. A partir de então, o jovem suíço decidiu por em prática o seu plano de destruição dos símbolos e organizações que estivessem ligados a questões nacionalistas.

Apátrida realizou vários ataques em Nova York, entre eles aos mastros das bandeiras localizados em frente ao prédio da ONU, a uma fábrica que confeccionava bandeiras americanas e ao consulado britânico. Seu alvo seguinte seria durante um pronunciamento do Capitão América, num evento patrocinado pela ONU, no qual falaria sobre como é ser um símbolo para o país. De repente, o Apátrida invade o centro de convenções durante a fala do Capitão, e dispara um lança-chamas contra o palco onde se encontrava o Capitão América. Logo, o combate entre os dois teve início e o Apátrida acabou se apoderando do escudo do Capitão e ameaçou disparar o lança-chamas contra o público que assistia se ele tentasse continuar o combate.

Assim, o Apátrida pegou um microfone que estava de posse de um repórter e travou o seguinte diálogo com o Capitão América:

Apátrida: “- Ok, americanos! Eu quero que vocês ouçam o que eu tenho a dizer! Isto será a coisa mais importante que vocês ouviram em suas vidas!”

Capitão América: “- Esse é um país livre Apátrida. Está certo o direito de você se expressar. Mas **Ninguém** tem o direito de forçar os outros a ouvir se eles não querem ouvir. Por que você não dá às pessoas a escolha se elas querem ouvir você ou não?”

²²² Ver MOLL NETO, Roberto. *Reaganation: a ascensão do neoconservadorismo e o nacionalismo nos Estados Unidos (1981 - 1988)*. Dissertação (Mestrado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2010.

A: “- Não cite a *Bill of Rights* para mim! Eu não reconheço a autoridade que isto confere. Algumas vezes as pessoas devem ser forçadas a ouvir o que é bom para elas!”

(...)

A: - Eu não sou contra a América em particular! Eu sou contra todos os países... Eu sou contra o próprio conceito de países! Eu acredito que todos os homens são irmãos. Tribalismo, etnicismo, nacionalismo... estes todos são conceitos terminais nesse nosso mundo de armas nucleares que se tornou antiquado e perigoso! Eles fazem pessoas pensarem que são diferentes... especiais... melhor do que os outros. **Isto está errado!** Todos os homens são **iguais**. Ninguém é melhor ou diferente que o outro!

Quando você diz "Eu sou americano", o que você está dizendo é que você se distingue de outro que não pode fazer essa afirmação. Cada nação adota a ideia que é melhor do que todas as outras! Isto é o que nos levou para a guerra com nossos semelhantes... isto é o que nos trouxe à beira da destruição nuclear.

Se nós apagássemos as fronteiras nacionais e aceitássemos a unidade essencial de toda humanidade, o mundo seria um lugar melhor! A terra não deveria ser dividida em nações! Nós somos o mundo... não um monte de espécies diferentes!”

CA: “- Olhe Apátrida, eu não posso culpá-lo por querer um mundo melhor... Mas o seu desejo por paz justifica seus atos de violência e terrorismo? As pessoas que você feriu com o vidro estilhaçado... você espera que elas prestem atenção em suas palavras e ignore os seus atos?!”²²³

Esse diálogo deixa explícitas duas concepções opostas de entendimento político. A primeira concepção é a liberal exposta pelo Capitão América. Segundo Geraldo Zahran em seu trabalho “A Tradição Liberal dos Estados Unidos e suas Influências nas Reflexões sobre Política Externa”, na concepção estadunidense, as políticas liberais seriam aquelas que exigem um Estado mais presente na economia, atuando com o intuito de proteger o cidadão e fornecer bens públicos como educação, saúde, previdência social, e outros.²²⁴

As origens dessa tradição liberal dos Estados Unidos remontam ao período colonial americano e aos anos do seu processo de independência e posterior implantação do regime republicano. Zahran expõe que alguns valores liberais americanos são provenientes do Iluminismo europeu. Para ele, a luta pela independência nacional nos Estados Unidos não foi travada “com o objetivo de se estruturar uma sociedade em outros moldes, mas sim uma luta para se retornar a uma situação de organização social prévia, de um modelo anteriormente conhecido, inspirado no inglês, mas agora sem os constrangimentos proporcionados pela metrópole.”²²⁵ Assim sendo, as ideias econômicas liberais como a propriedade privada, a livre iniciativa, e uma economia de mercado com livre concorrência circulavam tanto nas Treze Colônias.

²²³ GRUENWALD, Mark. Deface the nation. *Captain America v1 n°312* – Dezembro de 1985, p.17-8. Os grifos estão no original.

²²⁴ ZAHNAN FILHO, Geraldo Nagib. *A Tradição Liberal dos Estados Unidos e suas Influências nas Reflexões sobre Política Externa*. Dissertação (Mestrado em Relações Internacionais), Rio de Janeiro, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2005, p.23.

²²⁵ *Ibidem*, p.32.

Geraldo Zahran ainda argumenta que a inexistência de uma ordem social, política e econômica rígida e fundada em desigualdades como a ordem feudal europeia favoreceu o desenvolvimento político liberal nos Estados Unidos.²²⁶ Desse modo, a ausência de uma experiência que se contraponha aos valores liberais levou essa tradição a se tornar absoluta dentro dos EUA. Pode-se dizer que a grande característica da política nos Estados Unidos é a ausência de uma tradição conservadora, no qual os valores liberais estão completamente difundidos e carregados no pensamento político do país. O maior exemplo desse fato é o modo como os EUA projetam seus interesses e valores nacionais como princípios universais.

Contudo, o liberalismo se manifesta em diferentes países em tempos históricos bastante diversos, conforme seu grau de desenvolvimento. Assim, nem é possível falar de uma difusão do liberalismo, embora o modelo da evolução política inglesa tenha exercido uma influência determinante, superior à exercida pelas constituições francesas da época revolucionária. Há uma indefinição quanto aos referenciais históricos do termo liberalismo, pois “tal termo pode, conforme o caso, indicar um partido ou um movimento político, uma ideologia política, uma estrutura institucional específica ou a reflexão política por ela estimulada para promover uma ordem política melhor, justamente a ordem liberal.”²²⁷

Voltando à história, a atitude do Capitão em debater com o Apátrida demonstra uma postura considerada democrática, na qual o personagem entende que cada indivíduo tem o seu direito de escolha sobre suas ações. Não por acaso Apátrida retrucou o Capitão quando esse insinuou esse direito de escolha e Apátrida relacionou esse argumento ao *Bill of Rights*²²⁸ britânico. Esse por sua vez é conhecido como uma declaração dos direitos dos cidadãos contendo uma lista de direitos considerados importantes ou essenciais a um grupo de pessoas.

Com ele, a população britânica a partir do fim do século XVII, teve garantida a liberdade de expressão (poder dizer qualquer coisa sem que isso atinja de alguma maneira outra pessoa), assim como a liberdade política (podem votar em quem quiser), e à tolerância religiosa (podem crer em qualquer religião, sem desrespeitar a outra). Ligada às dez primeiras

²²⁶ *Ibidem*, p.43.

²²⁷ CORRÊA, Ingrid da S. M.. *Ulysses Guimarães: trajetória política de um liberal pela democracia na luta contra a ditadura militar (1971-1984)*. Dissertação (Mestrado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2011, p. 16.

²²⁸ A ideia de uma lista de direitos dos cidadãos tem origem moderna surgida no Reino Unido, e refere-se à Declaração de Direitos, que era uma proposta de lei, aprovada pelo Parlamento inglês em 1689. O Parlamento definiu que nenhuma lei, ou alguma outra coisa desse tipo deveria passar pelo Parlamento, definiu também que nenhum dos discursos feitos nos debates no Parlamento não deveriam ser examinados em nenhuma Corte, nem em outro lugar a não ser no Parlamento.

emendas da Constituição americana, o que hoje conhecemos como *Bill of Rights* é a base legal para alguns dos direitos dos cidadãos dos Estados Unidos.²²⁹

Já o Apátrida defendia a destruição de governos centrais e a extinção total de todo e qualquer tipo de fronteira nacional. O personagem afirmara que todo nacionalismo, mesmo o nacionalismo étnico - tribalismo, etnicismo citado em sua fala - de grupos humanos minoritários seria visto como algo negativo. Nesse caso, ele pregava o combate total a qualquer tipo de hierarquia imposta defendendo uma organização social baseada na igualdade.

Essa total repulsa transpareceu no uniforme de Apátrida. As cores escolhidas para compor seu uniforme eram o preto e branco exclusivamente. Sendo um antinacionalista ferrenho a escolha destas únicas cores não permitiria que ele fosse relacionado a nenhuma nação do planeta, haja vista que não existem países no mundo que tenham bandeiras apenas nestas cores, seguindo a tradição heráldica. Em geral, acrescenta-se uma terceira cor para a composição da bandeira do país, como no caso de alguns países árabes que adicionam a cor vermelha em suas bandeiras como o Egito ou o Iraque, por exemplo. Além disso, Apátrida usava em seu cinto uma réplica do continente americano em cor preta. Isto poderia significar a ideia de união entre as três Américas. Quando ele diz que uma pessoa não pode dizer que “é americana”, pois isto traria a sensação de desigualdade, a imagem de seu cinto traz essa noção de pertencimento e igualitarismo, no qual todos os nascidos no continente são apenas um povo, sem distinção entre eles (Figura 45).

Esse questionamento nos remete ao ideal de individualismo pautado no desejo de liberdade, demanda universal para a autoafirmação. O individualismo se baseava na noção de “igualdade natural” dos indivíduos, na concepção de que todas as restrições e desigualdades eram produzidas artificialmente e, uma vez banidas, abririam espaço para o aparecimento do homem perfeito na moralidade e na beleza, enfim, o homem em essência.²³⁰

Dessa forma, o individualismo enquanto dimensão cultural pode ser visto como uma variável que influencia e condiciona os valores das organizações de uma dada nação ou região.²³¹ O “homem universal” viveria em cada indivíduo particular, na medida em que a “igualdade natural” se fundamenta na concepção de indivíduos isolados e idênticos.

²²⁹ SCHAWARTZ, Bernard. *The Great Rights of Mankind: A History of the American Bill of Rights*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 2002.

²³⁰ GUMAN, Marcelo. *Individualismo, família e projeto: negociando identidades em casais formados por judeus e não judeus*. Tese (Doutorado em Antropologia) – Museu Nacional – PPGAS, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006, p.21.

²³¹ Hofstede. G. *Culture Consequences*. Beverly Hills: Sage Publications, 1984, p. 28.

Libertando a individualidade das restrições e determinações sociais e criando indivíduos idênticos abstraindo ao nível mais alto da personalidade enquanto valor.²³²

O ponto principal do diálogo diz respeito aos atos de Apátrida que incluíam o uso de um lança-chamas como arma, a invasão de local privado, a manutenção de pessoas como reféns usando a intimidação sobre o Capitão América. Essas ações poderiam ser enquadradas como um caso de terrorismo, no qual um indivíduo ameaça a vida de outras pessoas para expor uma causa. Essa intimidação à vida alheia seria contraditória, pois, no mesmo diálogo Apátrida mencionou o perigo nuclear que o mundo enfrentava à época. O antagonismo entre EUA e URSS seguiu sem haver uma guerra aberta entre as duas potências durante o período da Guerra Fria. Todavia, apesar dos armamentos dos dois países evitarem uma guerra entre as superpotências, as armas nucleares não conseguiam evitar a ocorrência de conflitos armados nas regiões periféricas das zonas de influência de ambos. Inclusive, houve o envio de tropas para regiões em conflito, procurando mostrar ao seu inimigo que ele não poderia vencer.

Esse sentido apocalíptico de extermínio que a Guerra Fria adquiriu, baseou-se na dinâmica do sistema de armamentos. Segundo E. P. Thompson²³³, os seus agentes tomavam decisões aparentemente racionais, provocando um sistema de autogeração e um estado generalizado de inércia na direção da destruição total. Assim, diz o historiador, os sistemas correspondentes poderiam ser vistos como complexos militares e industriais que a população civil teria interesse em sustentar por meio de investimentos, impostos, entre outras formas.

Portanto, para reproduzir o sistema, as elites governantes passaram a precisar de uma situação de guerra permanente, de modo a legitimar sua dominação, seus privilégios e prioridades. Além de um imaginário que se sustentou sobre a própria crença política mais comum entre os americanos. De acordo com Leslie Hein, “no imaginário americano da Era Atômica o risco envolvido na possibilidade do fim da civilização parte, não do primitivo, mas dos poderes sem controle. São os Estados totalitários, ambiciosos de mais poderes que devem ser temidos.”²³⁴

Após o diálogo entre os personagens, o Capitão América se aproveitou da distração de Apátrida e iniciou um confronto corpo a corpo com seu oponente vencido pelo americano ao desferir um potente soco no rosto de Apátrida, deixando-o desacordado. Ao terminar a narrativa, o Capitão foi questionado pelo público presente sobre o que achava do discurso de seu adversário. Eis que o Capitão América disse à plateia:

²³² GUMAN, Marcelo. *Ibidem*.

²³³ THOMPSON, E. P.. *Exterminismo e Guerra Fria*. São Paulo:Brasiliense, 1985, p. 22.

²³⁴ HEIN, Leslie Lothar Cavalcanti. *Millenium – O imaginário social da Era Atômica (1945-1953)*. (Tese Doutorado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2009, p. 165.

"Eu acredito que meu oponente está **errado**. Não há nada nocivo em ter uma sensação de identidade nacional ou herança étnica. A América é feita de um povo de diferentes grupos étnicos. Cada qual teve sua **própria** contribuição para a **cultura** americana. Seja **orgulhoso** de sua herança, mas nunca deixe esse orgulho fazer você esquecer que **acima de tudo** somos seres humanos que temos os mesmos desejos e necessidades e merecemos o mesmo respeito e dignidade. Pelo menos é assim que eu vejo." ²³⁵

O final da trama induz o leitor a acreditar que os argumentos do Capitão América, enquanto protagonista e herói perante a opinião pública, fossem aceitos em detrimento da argumentação proferida pelo Apátrida, visto na narrativa como um vilão a ser combatido.

2.2.3 – O governo contra-ataca

Em 1987, o Capitão América protagonizou uma série de histórias que retrataram sua relação com o governo americano. Nela, o Capitão foi confrontado por membros do governo americano que indagaram o herói sobre suas atuações independentes, lembrando que a fonte de sua forma física excepcional e seu uniforme vinha de um acordo com o próprio governo americano para que ele servisse de operativo militar na Segunda Grande Guerra.

Os burocratas questionaram Steve Rogers sobre todo o custo que o governo de Franklin Roosevelt depositou sobre o Projeto do Supersoldado, tendo Rogers sido o único beneficiado com a aplicação do soro de aumento da massa muscular. Desse modo, os membros desse conselho então deram 24 horas para Steve decidir se continuaria a utilizar a identidade do Capitão América, mas agora servindo única e exclusivamente o governo dos Estados Unidos ou se decidiria abandonar o uniforme e deixar para que os burocratas tomassem a decisão que achassem mais conveniente.

Depois de muito avaliar suas opções, Steve Rogers decidiu abandonar a identidade de Capitão América, e entregou o uniforme e o escudo para as autoridades. Em sua fala quando realizou a entrega:

“Senhores, eu tenho pensado sobre o assunto que discutimos ontem. Uma grande dose de pensamento, e eu lamento dizer que em boa consciência, que não posso aceitar as suas condições de trabalho. O Capitão América foi criado para ser um mero soldado, mas eu fiz muito mais do que isso. Para voltar a ser um mero soldado, seria uma traição de tudo que eu tenho lutado durante a maior parte da minha carreira.

Para servir o meu país à sua maneira, eu teria que desistir da minha liberdade pessoal, e me colocar em uma posição onde eu poderia ter que comprometer meus ideais obedecendo a suas ordens.

Eu não posso representar o governo americano, o presidente já faz isso. Eu devo representar o povo americano. Eu represento o sonho americano, a liberdade de se

²³⁵ GRUENWALD, Mark. *Deface the nation. Captain America v1 n°312* – Dezembro de 1985, p.22.

esforçar para se tornar tudo o que você sonha ser. Ser Capitão América tem sido o meu sonho americano.
 Para tornar-me o que vocês querem que eu seja, eu teria que comprometer esse sonho... abandonar o que eu vim para representar.
 Meu compromisso com os ideais desse país é maior do que o meu compromisso com um documento de 40 anos.
 Sinto muito, mas essa é a maneira que deve ser. Senhores, acredito que isto lhes pertence” .²³⁶

Mais uma vez, o diálogo do Capitão trouxe a sua defesa ao “sonho americano”. Nas palavras do herói, esse “sonho americano” era entendido como a liberdade que todo cidadão estadunidense teria em tomar suas próprias decisões, além de demonstrar a esperança de o país seria uma “terra das oportunidades”, um lugar no qual todos os seus cidadãos têm as mesmas chances de crescimento econômico e que proporciona que todos sejam iguais em direitos e deveres. Segundo Eric Foner, a ideia de amor à liberdade foi definida como uma característica da sociedade americana no final dos anos de 1950. As pesquisas de opinião da época diziam que esse valor tinha sido alcançado por todos.²³⁷

Podemos perceber essa desilusão com o “sonho americano” quando observamos a capa da revista que trouxe a narrativa citada mais acima (Figura 46). Nela, vemos um Capitão América cabisbaixo com suas mãos voltadas para baixo em posição de rendição, como se demonstrasse uma impotência frente aos acontecimentos. Atrás do personagem vemos uma bandeira americana se diluindo, com as listras que a compõe escoando pelo chão feito água. A interpretação mostrava a decepção com os direitos que estavam sendo usurpados naquele momento, privando o Capitão América de sua luta em prol dos valores que acreditava de liberdade e democracia.

Para corroborar ainda mais a mensagem, temos no canto superior da capa um selo mostrando o número da edição da revista. Em geral, estes selos costumam ser ilustrados com personagens da *Marvel*, referentes ao conteúdo da revista exposta. Contudo, nessa edição no lugar dos heróis, o desenhista pôs a imagem do ex-presidente americano Abraham Lincoln chorando (Figura 47).

A atuação de Lincoln na Guerra de Secessão no século XIX promoveu no imaginário coletivo sua posição de que ele é um dos maiores presidentes da história dos EUA. Lincoln, assim como foi dito sobre Kennedy possui uma mitologia que o põe como árduo defensor dos valores da democracia, como um exemplo a ser seguido por todos os estadunidenses. O fato de ilustrar a revista com uma imagem sua chorando, expõe o desapontamento com os rumos do governo.

²³⁶ GRUENWALD, Mark. *The choice. Captain America v1 n°332* – Agosto de 1987, p.23.

²³⁷ FONER, Eric. *The Story of American Freedom*. New York/London: W.W. Norton & Company, 1998, p.260.

No decorrer da narrativa das revistas, Steve Rogers passou a vagar pelos Estados Unidos sem rumo definido. Alguns meses mais tarde, reapareceu e assumiu um novo uniforme, bem parecido com o do Capitão América, só que dessa vez as cores da bandeira foram substituídas pela cor preta, representando o luto pela decisão tomada pelos membros do governo federal (Figura 48). Inclusive, seu novo codinome passou ser apenas Capitão (*The Captain*) subtraindo o nome América. O governo americano decidiu então escolher outro homem para o lugar de Rogers para usar o uniforme do Capitão América. Após algumas ponderações e alguns nomes descartados, a comissão do governo escolheu o jovem Johnny Walker, também conhecido como o vigilante Superpatriota (*Super-Patriot*).

Walker foi apresentado aos leitores em edições anteriores da revista *Captain America* no qual ele mesmo se pôs como uma alternativa – segundo suas palavras – ao patriotismo arcaico do Capitão América. O Superpatriota pregava uma ação mais enérgica com criminosos e indivíduos que fizessem mal aos Estados Unidos. Segundo o discurso do personagem, os malfeitores dos dias atuais usariam armas de fogo e, portanto, deveria se ter uma resposta mais dura no combate aos mesmos. O personagem tinha poderes sobre-humanos adquiridos com uma fórmula especial parecida com o soro do supersoldado, o que lhe conferiu habilidades acima do comum em força, agilidade, velocidade e resistência.

Durante a década de 1980 ocorreu o fortalecimento de um projeto conservador no campo da direita estadunidense, que pretendia restaurar o orgulho e o poder nacional de outrora abalados pela derrota no Vietnã e pelo escândalo de *Watergate*, unindo um mesmo discurso o anticomunismo e a necessidade de investimentos militares visando a confrontação armada dos inimigos dos EUA no mundo.²³⁸ A força conservadora sempre foi muito forte nos Estados Unidos, defendendo políticas de intervenção em outros países, aumento do belicismo e valores morais cristãos. Contudo, em meados da década de 1970, os conservadores, principalmente os do Partido Republicano, perderam parte de sua força política, sobretudo devido a retirada, e conseqüente derrota, do país na Guerra do Vietnã. Somou-se a isso o abismo econômico vivido pelos EUA, causado pela alta do preço do petróleo, com o enfraquecimento da indústria estadunidense e do seu potencial competitivo frente a outras nações desenvolvidas.

²³⁸ GERSTLE, Gary. *American Crucible: Race and nation in the twentieth century*. Princeton: Princeton University Press, 2002.



Figura 44 – Captain America v1 n°250 – Outubro de 1980 – Cap for president



Figura 45 – Captain America v1 n°312 – Dezembro de 1985 - Aparição do Apátrida

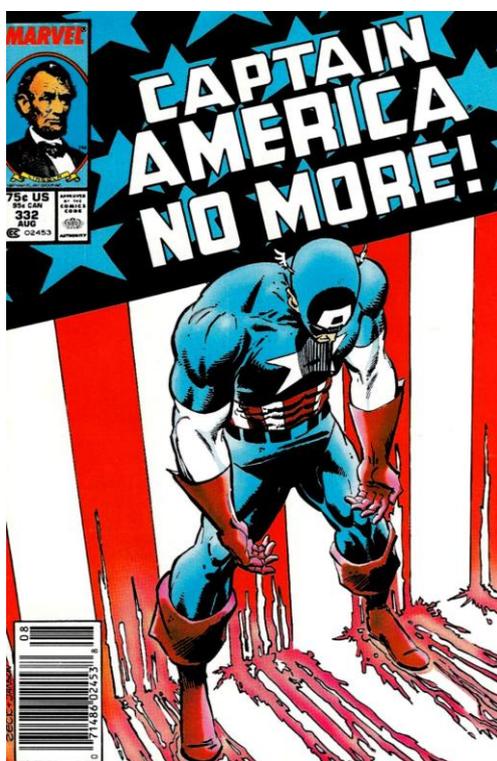


Figura 46 e 47 – Captain America n°332 – Agosto de 1987. A capa e o selo da edição

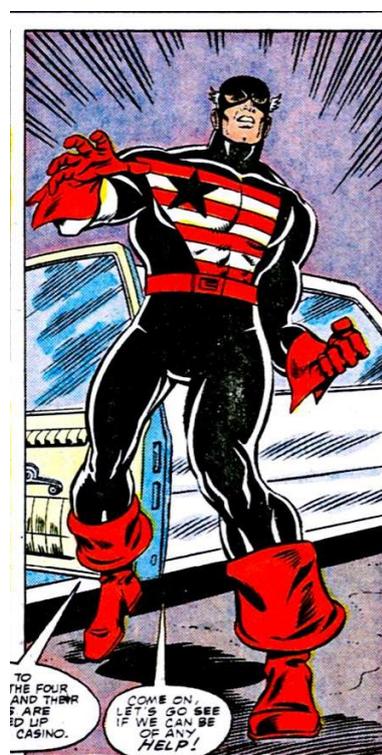


Figura 48 – Captain America n°337 – Janeiro de 1988. A identidade de Capitão

Ronald Reagan assumiu o poder nos EUA, ressaltando a necessidade de aumentar os gastos militares, legitimando o uso da força nas relações internacionais numa tentativa de restauração do poderio econômico e militar americano. A vitória de Reagan concretizou a hegemonia conservadora e o retorno ao poder de setores de direita nos EUA, que buscavam retomar seus ideais militaristas.²³⁹

Voltando ao Superpatriota, o personagem acabou sendo o escolhido pelo Comitê governamental devido ao fato de que no mesmo dia em que Steve Rogers entregou o uniforme e escudo do Capitão América, o Superpatriota derrotou um terrorista americano que tinha invadido o Obelisco de Washington e ameaçava explodir com um artefato nuclear toda a capital estadunidense. Vendo o vigilante como o novo modelo de herói que o Capitão América deveria representar, o Comitê procurou Walker e esse prontamente aceitou o convite.

Todavia, ocorreram problemas durante a trajetória de Walker como Capitão. Primeiramente dois de três companheiros seus tiveram seus nomes rejeitados pelo FBI para se tornarem operativos do governo juntamente com Walker. O único aceito foi Lemar Hoskins que encarnou a nova versão de Bucky, histórico parceiro do Capitão América. Posteriormente, Lemar mudou de uniforme e assumiu o codinome de Estrela Prateada (*Battlestar*).

Os demais companheiros de Walker que foram rejeitados acusaram John e Lemar de traição, prometendo vingança. Meses mais tarde, durante uma aparição pública do Capitão América e Estrela Prateada, os companheiros rejeitados – agora se autodenominando Esquerdista e Direitista (*Left-Winger and Right-Winger*)²⁴⁰ – invadiram o palanque em que se encontravam os dois heróis e revelaram a verdadeira identidade do Capitão América para milhares de pessoas na plateia e milhões de americanos que acompanhavam o discurso ao vivo pela TV.

A consequência imediata foi o sequestro dos pais de Walker, fazendeiros no Estado da Geórgia, por um grupo ultradireitista denominado Cães de Guarda (*The Watchdogs*) que exigiam a rendição de John Walker em troca da vida de seus pais. Walker foi proibido pelo governo de acatar as exigências do grupo de terroristas, mas contrariando as ordens do Comitê, ele foi até a Geórgia e decidiu se entregar. Quando estava perto de ser executado por enforcamento, John resolveu reagir contra os Cães de Guarda dando início a um tiroteio dentro de um celeiro que culminou com seus pais baleados, morrendo logo em seguida.

²³⁹ A ascensão do anti-herói na Era Reagan será discutida mais aprofundamento no capítulo 04 desta tese.

²⁴⁰ Apesar dos nomes, aparentemente os nomes dos dois personagens não tinham conotação política. Os nomes foram derivados de uma forma de complemento de ataque em luta corporal (esquerda e direita).

Walker ficou fora de si e, num acesso de fúria matou todos os membros do Cães de Guarda à sangue-frio.²⁴¹

A partir de então o novo Capitão América se tornou um ser amargurado pela perda de seus pais e passou a agir violentamente contra os adversários, causando estranhamento no povo americano. Além disso, Walker matou seus ex-parceiros Esquerdista e Direitista por vingança, acusando-os de serem responsáveis indiretos pela morte de seus pais. As ações fora de controle de Walker obrigaram o Comitê de Assuntos Sobre-humanos a pedir ajuda de Steve Rogers para detê-lo. A trama chegou ao fim com uma luta corporal entre Rogers e Walker na qual o Capitão América original saiu vencedor. Por fim, foi revelado que tudo não passava de um plano do maior inimigo do Capitão América – o Caveira Vermelha (*Red Skull*) para forçá-lo a abandonar sua luta por justiça e desmoralizá-lo publicamente. No final de tudo, Walker reconheceu que a força moral e o heroísmo de Steve Rogers iam além da vestimenta que ele estivesse usando, oferecendo o posto de Capitão América de volta. Na última página da trama, Steve Rogers reassumiu o uniforme do “Sentinela da Liberdade”.²⁴²

Ao longo dessa saga, ficou implícito que o presidente Ronald Reagan não tinha ciência dos acontecimentos que levaram à destituição de Steve Rogers. Ao mesmo tempo em que ele foi citado como “um dos mais populares presidentes da história americana”,²⁴³ a sua função de zelar pelo povo foi posta à prova quando se supôs que Reagan pudesse não saber de nada. Isto levanta uma questão: até que ponto a editora *Marvel* demonstrou ser contra ou favor de um governo estadunidense?

Existe um questionamento sobre qual seria o posicionamento político da editora. Desde a sua criação, a editora *Marvel* teve uma postura considerada progressista perante seus leitores. Ainda na década de 1960 a *Marvel* apresentou uma gama de personagens que sofriam crises existenciais, tinham problemas mundanos e poderiam eventualmente lutar entre si. Isto caracterizou a sua diferença em relação a sua principal rival, a *DC Comics*.

A *DC Comics* era identificada com narrativas em que seus heróis eram apresentados como seres absolutos, acima dos cidadãos comuns, mas que ao mesmo tempo eram reconhecidos e exaltados como seus protetores: O Super-Homem é o principal exemplo. Mesmo tratando-se de um alienígena entre os humanos, ele era visto como um defensor de toda a humanidade, sem desconfianças; Batman é praticamente encarado como uma lenda urbana, mas a população de Gotham City não o repudia e encara como positiva a sua luta

²⁴¹ GRUENWALD, Mark. Surrender. *Captain America v1 n°345* – Setembro de 1988.

²⁴² *Idem*. Seeing Red. *Captain America v1 n°350* – Setembro de 1988.

²⁴³ *Idem*. Natural calling. *Captain America v1 n°336* – Dezembro de 1987, p.07.

contra os criminosos; Flash é praticamente visto como um membro da comunidade, como o departamento de polícia, por exemplo, tendo inclusive um museu construído em sua homenagem.

A *Marvel Comics*, por outro lado, tratou boa parte de seus personagens como foras da lei. Alguns eram desprezados por serem como eles são tal como os X-Men, açoitados pelo fato de serem mutantes; o Homem-Aranha sendo perseguido pela imprensa e a opinião pública tendo dúvidas de suas reais intenções; o Hulk tinha sempre o exército americano em seu encalço, sendo visto como um monstro. O ponto principal do Universo *Marvel* era que todos os personagens tinham comportamentos humanos normais, sem serem endeusados.

Ao longo de sua história, a *Marvel* produziu narrativas próximas da realidade dos leitores. O uso de cidades conhecidas e de bairros nestas cidades – principalmente Nova York – foi apontado como um dos motivos da editora ter alcançado grande popularidade. A aparição de personagens da vida real também tem sua parcela nesse sucesso. Não raro, os personagens da *Marvel* interagiram com presidentes americanos de várias épocas. O Capitão América foi o caso mais emblemático. Como sua origem já remonta a um envolvimento próximo às autoridades estadunidenses, e por todo simbolismo que envolveria a figura do Capitão, era natural que ele se tornasse o personagem com as relações entre o poder político e os super-heróis mais estreitas. Embora ao longo da trajetória do personagem existam períodos nos quais os roteiristas tenham afastado o Capitão das esferas do poder, o simbolismo do personagem sempre esteve às voltas com o significado de patriotismo e do que realmente é ser americano.

De uma forma geral, percebemos que existia uma preocupação no modo em que os presidentes americanos eram retratados. Dentro das narrativas da *Marvel* o presidente é visto como uma figura respeitosa, na qual todos os cidadãos americanos – inclusive os super-heróis – devem respeito como mandatário supremo do país. Isto foi observado principalmente quando a história ocorre no passado. Dessa forma, figuras como Franklin Roosevelt, Abraham Lincoln, John Kennedy são representadas como homens imponentes e boa parte das vezes, seres admiráveis.

O caso da representação do presidente Ronald Reagan foi simbólico. Como foi dito na trama sobre a substituição do Capitão América, ficou subentendido que o presidente Reagan não tinha conhecimento sobre a ação do Comitê Governamental para Super-humanos. Ao mesmo tempo, o mandatário é representado como uma figura alegre e espontânea e que poderia estar sendo enganado por seus subordinados. Em representações anteriores das

narrativas da *Marvel*, Reagan é descrito como um grande líder capaz de comandar os EUA, considerando os problemas da nação ou os inimigos externos (Figura 49).

Contudo, ainda na trama do Capitão América, Reagan foi antagonista de uma das histórias que compunham a saga. Uma terrorista conhecida como Víbora (*Viper*) contamina a água de Washington D.C. com um líquido que transformaria todos que a bebessem em répteis. Logo, a população da capital americana foi infectada pelo líquido, todos sendo transformados em répteis humanos, causando o caos na cidade. Nesse ínterim, Víbora caminhou pelas ruas de Washington com seus comparsas e sozinha invadiu a Casa Branca procurando o presidente Reagan. Lá, ao chegar, deparou-se com a primeira-dama, Nancy Reagan, e o presidente Ronald. Ela poupou a vida de Nancy e deu ao presidente uma nova dose do líquido transmutador, mudando ainda mais o aspecto reptiliano de Reagan.

Steve Rogers, vestido em sua nova identidade de Capitão, entrou no salão oval da presidência se deparando com o presidente transformado numa cobra humana. O combate se tornou inevitável com Rogers tentando se proteger e ao mesmo tempo procurando não ferir Reagan que não tinha consciência de seus atos. Durante o embate, Rogers procurou argumentar com um Reagan fora de si, lembrando-o da importância que seu cargo tinha para a nação. Rogers conclui dizendo que mais do que ele mesmo, Rogers, o presidente é “um símbolo do povo americano, e que ele fora eleito para seu ofício duas vezes”.²⁴⁴

No desenrolar da luta, Reagan liberou toxinas de seu corpo, o que provocou uma descamação completa e por fim voltou ao normal. Enquanto isso, o serviço secreto americano apareceu e o Capitão pode deixar Reagan a salvo. Dois dias depois, o presidente fez uma conferência de imprensa sobre os acontecimentos em Washington, mas omitiu que o distúrbio tivesse atingido ele e a primeira-dama. Porém, no último quadro da história e diante da omissão em sua declaração, foi feita uma aproximação de seu rosto no qual os seus dentes caninos sobressaíram como uma peçonha de cobra (Figura 50).

Esse item é interessante, pois expôs uma crítica ao presidente americano quando supôs que ele mentiu para o povo, contrariando as palavras que Steve Rogers fez a seu respeito e a importância de seu cargo. Além disso, a capa dessa edição trazia uma ilustração da luta entre Rogers e Reagan na qual o presidente estava posicionado na sombra, mas que tornava possível perceber um corpo não humano prestes a atacar o herói. Embaixo os dizeres para a chamada da capa: “O Capitão *versus* a mais mortal de todas as cobras!” (*The Captain vs. The deadliest snake of all!*) (Figura 51).

²⁴⁴ GRUENWALD, Mark. Don't tread on me!. *Captain America v1 n°344* – Agosto de 1988, p.39.

A comparação do presidente Ronald Reagan com uma cobra e afirmando se tratar da mais perigosa de sua espécie, induzia ao leitor pensar no que esconderia o presidente americano. Na crença popular as cobras são consideradas animais traiçoeiros e sua aparência viscosa e o risco de seu veneno estimulam o devido cuidado com essas criaturas. Além disso, isto nos remete à serpente do Éden, que segundo a crença cristã, foi a responsável pela destruição do Paraíso celestial e a expulsão de Adão e Eva do mesmo. Isto nos suscita um questionamento de que a *Marvel* estaria fazendo oposição velada ao governo Reagan, pois ao mesmo tempo em que manifestou elogios sobre sua conduta nos diálogos, implicitamente o comparou com criaturas não confiáveis. Naquela época, Ronald Reagan estava no último ano de seu mandato e gozava de grande prestígio junto à população. Segundo a pesquisa *Gallup* na época, Reagan tinha 63% de apoio da população.²⁴⁵ Ou seja, mesmo que a editora fizesse uma suposta oposição ao governo do republicano, a condução do país era bem avaliada junto ao eleitorado americano.

2.2.4 – O homem sem pátria

Segundo Matthew Costello, o fim da Guerra Fria, o colapso da União Soviética, e a reunificação da Alemanha poderiam ter trazido algo apoteótico para os americanos, uma vez que seus adversários teriam desaparecido. Em vez disso, estes fatos trouxeram o ceticismo, a dúvida e o medo do futuro.²⁴⁶ A bipolaridade deu lugar a conflitos étnicos representando uma nova ordem mundial. Daí surgiram eventos como a limpeza étnica da guerra nos Balcãs, ataques terroristas nas cidades de Oklahoma City e de Nova York, e de uma guerra contínua contra o Iraque.

Entre o final da década de 1980 e início da década de 1990 ocorreu nas narrativas da *Marvel* o que Costello chamou de “traições”. Para o autor, esse termo foi significativo porque cada caso de traição está ligado à Guerra Fria. Na maioria das vezes, é de alguma forma uma autotraição, em que os EUA eram vistos como traidores de sua própria política da Guerra Fria, pois as ideias que se justificavam na década de 1960 serão reapropriadas para negar a validade desses créditos.²⁴⁷ Para enfrentar um mundo caracterizado pela traição, heróis precisariam estar mais dispostos a tomar medidas mais fortes, mesmo à custa da legalidade. Perante um mundo mais ameaçador, o povo parecia querer alguém para fazer mais do que

²⁴⁵ http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/os_obituarios_mentem_acusa_a_fair . Visto em 06 de janeiro de 2015.

²⁴⁶ COSTELLO, Matthew J.. *Secret Identity Crisis – Comic Books & unmasking of Cold War America*. New York: Continuum International, 2009, p.192.

²⁴⁷ *Ibidem*, p.167.

defender os ideais de tolerância, justiça e equidade a que se poderia aspirar. Eles procuravam alguém para defendê-los contra essas ameaças não importa o custo. Assim, o mundo de traição também se tornou o mundo de justiça vigilante.²⁴⁸

Em 1996, a *Marvel* lançou outra narrativa que tratou diretamente do relacionamento entre o Capitão América e um presidente americano. A história começou quando o Capitão América se sentia apático e se cansava facilmente. Passado alguns exames físicos ele descobriu que o soro do supersoldado estava destruindo seus músculos e o matando lentamente. Assim, adotou um traje blindado para manter seu combate ao crime, mas que não passava de um paliativo, pois o soro continuava a deteriorar o seu corpo quase até a morte.

Contudo, o Capitão se recuperou por meio de uma transfusão total de sangue e medula de uma pessoa que tinha uma combinação genética idêntica. E isso foi conseguido graças ao corpo de seu inimigo, o Caveira Vermelha, que aquela época possuía um corpo clonado a partir do próprio Steve Rogers. Desse modo, traído pelo soro do supersoldado, o Capitão América passou a dever sua vida a seu rival, com quem, então, ele agora passou a compartilhar uma forte identidade. O débito foi pago quando lutou ao lado do Caveira para recuperar o Cubo Cósmico (*Cosmic Cube*), uma arma extremamente poderosa capaz de redefinir toda a realidade com a consciência aprisionada de Adolf Hitler, considerando que o Caveira tinha planos de reabilitar a utopia nazista no mundo. Quando finalmente o cubo foi recuperado, o Capitão lutou com o Caveira, impedindo-o de se apoderar do cubo. Porém, para recuperar o cubo, o Capitão América teve de se infiltrar numa base militar americana secreta e as câmeras de segurança o revelaram lutando contra soldados americanos juntamente ao lado do Caveira Vermelha.

Steve Rogers foi chamado para uma audiência com o presidente americano na época, Bill Clinton, quando foi acusado formalmente de traição, pois havia provas de que teria invadido uma propriedade militar do governo e justamente com um inimigo de seu país. Com a sentença proferida pelo próprio Clinton dentro do Salão Oval, Steve Rogers teve sua cidadania americana cassada e foi exilado em Londres. Novamente ele perdia o uniforme e a identidade de Capitão América. A caminho do avião presidencial *Air Force One*, que o levará para o exílio na Inglaterra, Rogers diz a um militar que o acompanha:

“Eles me chamam de ‘**Capitão**’... mas eu **não sou um soldado**, não **de fato**. Eu sirvo algo **maior** do que qualquer patente **militar**, General... maior do que qualquer **governo**. Pelo menos, eu fiz!
Lembre-se sempre que o Capitão América lutou pelo **sonho americano**. Um sonho que prometeu **justiça e liberdade** a todos”.²⁴⁹

²⁴⁸ *Ibidem*.

Dessa forma, podemos ver o discurso do Capitão América reafirmando o que disse anteriormente. A força de seu uniforme está no que ele inspirava no povo americano. O sentimento de patriotismo combinado aos ideais de justiça e liberdade que compõe o tão propalado sonho americano. Ao desembarcar na Inglaterra, Rogers foi auxiliado por Sharon Carter, uma ex-namorada sua que tinha sido dada como morta anos atrás. Steve então assumiu um uniforme sem as estrelas e listras americanas, demonstrando que naquele momento ele não representava país algum, mas sim os ideais mencionados anteriormente (Figura 52).

Lutando para se livrar das acusações de traição, Rogers impediu uma tentativa de roubo de códigos nucleares dos EUA e ainda salvar o presidente Bill Clinton de ser assassinado. No final, constatou-se que o Capitão América não tinha traído ninguém, mas sim sua mente havia sido manipulada pelo vilão conhecido como Mecannus. Depois de tudo esclarecido, o presidente Bill Clinton devolveu o escudo para o Capitão América, dizendo que ninguém mais poderia representar esse papel (Figura 53).

O que chamou a atenção nessa trama foi sua diferenciação quanto à caracterização do presidente Clinton, comparando-o à representação de Reagan. Na saga dos anos de 1980 ficou implícito que o republicano Reagan não sabia das operações do Comitê para super-humanos e a substituição de Rogers de seu posto de Capitão.

Por sua vez, nos anos de 1990, o democrata Clinton foi representado como alguém ciente de tudo. Inclusive, ele próprio deu a sentença para Rogers deixar de ser o Capitão América dessa vez. Assim como representado na figura 50, Bill Clinton ao devolver o uniforme de Capitão para Steve Rogers pede para que ele deixe colocar o escudo do herói em seu braço para senti-lo. Esse fato seria simbólico, haja vista que apenas os verdadeiros patriotas americanos poderiam erguer o escudo do Capitão América e Clinton teve essa possibilidade, o que talvez para Reagan não fosse permitido.

A traição do Capitão América pelo soro do supersoldado foi a mais fundamental, pois revelou que aquilo que criou o Capitão América, também o matou. Matthew Costello sugere a singularidade do Capitão também é o que lhe causou problemas. Portanto, o governo vendo o Capitão América como um traidor, agravou o dilema interpretativo. O Capitão, morrendo pelo soro renasceu com a ajuda do mal que era a sua antítese, e se juntou a esse mesmo mal para lutar contra as tropas americanas para derrotar um mal maior. Isto fez com que fosse impossível traçar uma distinção clara entre o bem e o mal, entre “nós” e “eles”. Assim,

²⁴⁹ WAID, Mark. Man without a country. Chapter one: Executive action. *Captain America v1n°450* – Abril de 1996, p. 17. Os grifos estão no original.

Costello conclui que ao final da Guerra Fria, a busca do sentido da América ou uma identidade nacional era retratada como vazio.²⁵⁰



Figura 49 – *Captain America* v1 n°348 – Dezembro de 1988. Um Reagan sorridente.



↑ Figuras 50 e 51 – *Captain America* v1 n°345 – Agosto de 1988. Reagan comparado a um cobra. ↓



Figura 52 – *Captain America* v1 n°451 – Maio de 1996. O homem sem pátria.



Figura 53 – *Captain America* v1 n°353 – Julho de 1996. Representação de Bill Clinton.



²⁵⁰ COSTELLO, Matthew J.. *Op. cit.*, p.184.

2.3 - O Destino Manifesto como desígnio da nação

Dentro dos Estados Unidos, o conceito de herói residiu na ideia ancestral da América como um território, um Destino Manifesto assim como a concepção de que o herói deveria, por obrigação, levar a cabo a missão de descoberta (exterior ou interior) de modo a ser reconhecido e idolatrado pela sua nação, dando sentido ao sentimento americano de heroísmo não importando sofrer ou morrer (sendo em prol do bem de outrem ou da própria nação). Por isso, “o herói dá a sua vida para honra e glória, sejam elas pessoais ou nacionais”²⁵¹

O Destino Manifesto era o sistema de ideias e crenças interdependentes no qual os EUA passaram a ver a si mesmos como um “povo eleito”, levando-os, a partir da primeira metade do século XIX, a um processo de expansionismo/intervencionismo e à conquista de novos territórios a oeste e sul do continente. Na ideia de fronteira estavam imbuídos valores e conceitos relativos ao desejo e sonho do indivíduo ou da própria nação: liberdade, democracia, vitória, seja ela pessoal ou coletiva. A ida para o Oeste remetia também para o sentido de busca material como uma perspectiva de uma oportunidade para todos, a busca da verdade, do conhecimento dando a vida por honra e glória. A ideia de incorporação de regiões adjacentes ou distantes da localização das antigas treze colônias tomou o sentido de missão, numa adaptação, ao estilo americano, das ideologias imperialistas europeias do período.

Desse modo, o Destino Manifesto seria a missão de espalhar a concepção de sociedade americana para as regiões vistas como carentes. O historiador Leandro Karnal explica que o imperialismo americano significou que a economia dos EUA chegara à maturidade, precisando de novas matérias-primas e de novos mercados externos, reafirmando o Destino Manifesto, com a nação vista como superior do ponto de vista racial e tinha uma missão civilizatória a realizar. Entre os estadunidenses, “no discurso que justificava o imperialismo, junto de ‘civilização e progresso’, lia-se ‘democracia e liberdade’”.²⁵²

Assim, heróis criados se tornaram símbolos de uma geração de pessoas por conter em suas representações, traços, trajetórias, valores que de algum modo se ligavam à grande maioria. Mesmo que esse “herói” fizesse a sua caminhada acompanhado, ele estaria sempre sozinho na medida em que era a ele que cabia a tarefa de lutar, padecer e resolver os perigos. O herói tradicional sofreu mutações por necessidade de adaptação ao meio que o rodeava, às necessidades do povo que o criou e dos tempos em que a sua figura nasceu. Nesse caso, os heróis atuais se regeriam de acordo com uma visão maniqueísta, a qual se tornou uma

²⁵¹ MCWILLIAMS JR., John P. *The American Epic: Transforming a Genre 1770 – 1860*. Nova York: Cambridge University Press, 1989, p.189.

²⁵² KARNAL, Leandro. *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*. Rio de Janeiro: Contexto, 2007, p.125;

constante nas histórias, criando a divisão do mundo entre bons e maus. Perante essa perspectiva criaram-se ícones a seguir por toda a gente, os quais se tornaram características que os identificavam, e separavam uns dos outros, tanto pelos seus feitos como pela sua postura triunfalista representativa de um país que nunca perderia uma batalha, sempre se erguendo continuamente a lutar pelos seus ideais.

É nesse ângulo que os Estados Unidos veem os seus heróis e os divulgam, fazendo-os crescer e passarem de geração em geração, fomentando sempre a ideia de que os obstáculos serão sempre ultrapassados e que o herói, custe o que custar, irá ultrapassá-los pois estaria na sua predestinação ser herói e marcar representativa de um povo que nunca o esqueceria. Ele não só traria sucesso à nação, ao seu povo como, também, usufruiria da possibilidade de autoconhecimento e respectivo crescimento.

Como exemplos de heróis de referência nessa expansão territorial, Karnal cita Daniel Boone, explorador e caçador, que desbravou o Kentucky logo após a Guerra de Independência, fundando o primeiro povoado a falar inglês na região e que durante as batalhas pela independência lutou para defender o território contra os ataques indígenas. E Davy Crockett deputado pelo Tennessee que após sua carreira como congressista atuou na Revolução do Texas.

No que concerne ao universo de super-heróis, são comuns as narrativas focarem no heroísmo individual, mas que, seriam questionáveis o quanto estes atos poderiam beneficiar a população em termos de valores democráticos e de liberdade individual. Segundo Marco Arnaudo, frequentemente são encontradas algumas acusações contra os quadrinhos de super-heróis. Primeiramente, eles são apontados como conservadores, ou seja, os heróis não lutariam pela melhoria da sociedade, mas apenas para reforçar o *status quo*, derrotando os criminosos que o ameaçam. Segundo, o vigilantismo que incitam seria nocivo, na medida em que os heróis se colocam acima da lei e resolver conflitos com violência. Terceiro, são acusados de promover atitudes fascistas, pois o super-herói sustentaria o ideal do indivíduo excepcional que autoritariamente imporá sua vontade sobre os outros, o que poria em risco o desenvolvimento e preservação dos ideais democráticos no leitor. Por fim, seria uma forma de escapismo, no qual o super-herói, resolvendo uma série de conflitos em forma de ficção, levaria o leitor a passividade social e apatia, criando a expectativa irrealista de que alguém vai resolver os nossos problemas por nós.²⁵³

Na realidade, o tema é recorrente nas discussões atuais sobre cultura e política cultural no diz respeito às relações entre cultura e violência ou, entre cultura e paz. A representação da

²⁵³ ARNAUDO, Marco. *Op. Cit.*, p.71.

violência na cultura atual serve aqui como pretexto para a discussão das relações entre a cultura objetiva e a cultura subjetiva. Desse modo, podemos abordar a representação da cultura diante da violência cotidiana, fazendo uma investigação de como era pensada e como atualmente e entendida a cultura nas histórias em quadrinhos. Nesse sentido, a cultura auxilia no entendimento e leitura da sociedade americana no final do século XX e início do XXI.

Como exemplo, em 1992, as revistas de super-heróis com melhores vendas são variantes de vigilantes violentos, como Justiceiro, Wolverine, Deadpool, Cable, Venom (*Marvel*), Lobo (*DC*) e Spawn (*Image*), que matam seus inimigos sem qualquer remorso. Os heróis desse período se tornaram mais sombrios e mais desvairados, e os vilões cada vez mais grotescos. O vigilante moderno gostava de deixar seus inimigos hospitalizados ou mesmo permanentemente incapacitados.

Segundo o quadrinista Grant Morrison,²⁵⁴ a mudança de vilões fora uma tônica desde a concepção dos quadrinhos de super-heróis. Os primeiros bandidos dos quadrinhos em fins da década de 1930 eram inimigos do homem trabalhador: chefes corruptos, homens-máquina, tiranos domésticos das primeiras aventuras de Batman e Super-Homem, ou vadios e valentões de rua. Com a entrada dos EUA na Segunda Guerra Mundial, os anos 1940 tiveram maníacos envolvidos com o Eixo como o Caveira Vermelha, Capitão Nazista (*Captain Nazi*) e Barão Gestapo, assim como provocantes assassinos japoneses como o *Captain Nippon*.

Nos anos 1950, a ameaça do comunismo foi tratada na forma de alienígenas do espaço ou membros sombrios e barbados da polícia secreta nos países do Leste Europeu, de nomes curiosos como Slobovia. Os super-heróis *DC* do período preservavam a segurança das calçadas às escuras dos subúrbios contra um levante de exuberantes ladrões de banco com armas mirabolantes. Como estavam sob a influência do *Comics Code Authority*, era raro até para o pior dos vilões nessa época matar alguém. Esses bandidos eram maquinadores antissociais, arruaceiros perturbados que estavam constantemente ocupando os super-heróis.

Na década de 1960, a *Marvel* com sua inserção de heróis mais realistas fez com que constantemente eles próprios entrassem em confronto uns com os outros, pois os métodos de se alcançar a justiça tinham diversificado. Na mesma forma, os personagens lutavam contra ameaças científicas, deuses espaciais e imensos monstros insanos. Já nos anos 1970, os criminosos eram geralmente assassinos, ladrões, viciados e enganadores da juventude.

Os anos 1980 formaram a ascensão do predador corporativo, o qual possuía poder por meio do capital financeiro ligado à Wall Street e que dividia o mundo sob seu olhar, assim como tudo e todos nele. Na década de 1990, os vilões eram criados pelo exagero da imagem

²⁵⁴ MORRISON, Grant. *Op. cit.*, p. 412-3.

apresentando músculos e armamentos pesados, principalmente influenciados pelos desenhistas que ganharam *status* de celebridades em detrimento dos roteiristas. Eram resquícios violentos e inescrupulosos do ímpeto da década de 1980. Na virada do século XXI, uma nova abordagem da vilania em quadrinhos se cristalizou trazendo uma questão à tona: E se os vilões já tivessem vencido?

2.3.1 - De comunista para terrorista: Os heróis no pós-11/09 num mundo globalizado

No dia 11 de setembro de 2001, os americanos e o resto do mundo assistiram impávidos a uma série de ataques terroristas aos Estados Unidos que mudaram o curso da História e fizeram a humanidade entrar definitivamente no século XXI. Os atentados às torres gêmeas do World Trade Center, na Ilha de Manhattan e ao centro militar Pentágono em Washington mexeram com a linha editorial dos *comics*, mas, ao mesmo tempo, trouxeram a retomada de modelos descritos anteriormente. Se em seus primórdios os super-heróis combatiam os nazistas durante a Segunda Guerra, e posteriormente passaram a enfrentar adversários oriundos do mundo comunista, agora surgia “um novo inimigo”.

A ameaça do terrorismo internacional, sobretudo de origem árabe, marcou o novo foco de combate dos super-heróis. Na época dos atentados de 11 de Setembro, a *Marvel* lançou uma narrativa especial do Homem-Aranha com a capa toda preta, indicando luto da nação (Figura 54). A narrativa parte de uma premissa básica: se a grande maioria dos super-heróis da *Marvel* vivia em Nova York, por quê eles não impediram o choque dos aviões contra as Torres Gêmeas?

De forte teor patriótico, no melhor estilo “defensor da liberdade”, na revista *The Amazing Spider-Man vol.02* nº 36, o herói principal Homem-Aranha se viu inconformado por não ter podido deter a tragédia, restando-lhe apenas tentar salvar os feridos no desabamento do edifício. Para reforçar ainda mais a ideia do ataque contra a liberdade, até mesmo os vilões da *Marvel* apareceram na trama emocionados. Na narração, os vilões disseram que “na voz que fala dentro do pior de nós diz que isso não é certo. Porque mesmo o pior de nós, embora assustadores, ainda são humanos que lamentam a morte aleatória de inocentes.”²⁵⁵ Ou seja, a ideia é que por mais que os vilões fossem ruins, nem eles seriam capazes de tamanha atrocidade. Isto soa irônico, uma vez que em narrativas anteriores todos eles haviam sido

²⁵⁵ STRACZINSKI, J. Michael & ROMITA JR., John. *The Amazing Spider-Man vol. 02 nº36*. Nova York: *Marvel Comics*, dezembro de 2001, p.09.

condenados por diversos assassinatos e crimes contra a humanidade, movidos pelo desejo de conquistar o mundo.

Ao longo da história existiu a preocupação de entender como a tragédia se abateu sobre os EUA. Assim, é exposta a loucura de fanáticos religiosos como os responsáveis pelos atos terroristas. Ao mesmo tempo, o Homem-Aranha demonstrou preocupação com as gerações mais jovens e pensando em como explicar para elas tudo o que ocorreu. Apesar de ainda apresentar um discurso que pregava a paz entre as nações, envolvendo a loucura como responsável pela desgraça que se abateu sobre eles, no final a narrativa fez uma glorificação da nação estadunidense exaltação seus valores pátrios, nos quais a voz da consciência de cada uma disse que os EUA são um “povo misericordioso” e que não deveria “fazer o que os terroristas fazem” para não deixar “o conhecimento ser banhado em sangue”.²⁵⁶ A narrativa assim concluiu:

“Continuamos a sermos pessoas boas e decentes, e nós não nos curvaremos e não desistiremos. O fogo do espírito humano não pode ser extinto por explosões de bombas ou contagem de corpos. Ele não pode ser intimidado para sempre ao silêncio ou afogado por lágrimas. Sofremos pior antes. Nós vamos carregar esse fardo e tudo o que vier, porque é isso que homens e mulheres comuns fazem. Não importa o que seja. Isso não nos enfraquece. Ele só nos faz mais fortes.

(...) Nós nos tornamos um em nossa dor. Nós somos agora um em nossa determinação. Como um, nós vamos nos recuperar. Como um, nós vamos nos reconstruir.

(...) Em dias como estes os heróis nascem. Os verdadeiros heróis do século XXI. Você, o ser humano único. Você, que é mais nobre do que você conhece e mais forte do que você pensa. Você, os heróis desse momento escolhido para fora da História. Um mundo que não vai exigir desculpas para as crianças, mas também um mundo cujas estradas não são pavimentadas com as cascas de seus direitos inalienáveis. Eles derrubaram duas torres altas. Insira agora o eco para a sua espinha. Torne-se vigas e vidro. Pedra e aço, de modo que quando o mundo te observar, poderá vê-los. E fique de pé. Fique de pé. Fique de pé.”²⁵⁷

Esse fragmento retrata o objetivo da revista. A história era voltada diretamente para o leitor, para o cidadão americano que viveu a apreensão na vida real apenas três meses antes da publicação, principalmente quando usou o termo “nós”. A todo o momento a narrativa pediu para que além da compreensão do por que dos atentados, que os cidadãos americanos permanecessem firmes em suas convicções, pois no final eles venceriam. Mas para isso eles deveriam estar a postos e não se abaterem com as circunstâncias.

Como demonstraram os fatos dessa narrativa, os heróis foram tratados como seres humanos reais fazendo a coisa certa com as melhores das intenções. Eles foram representados impotentes, em sonhos despertos e por um instante pareceu que eles se descuidaram, ficando horrorizados perante os destroços das Torres Gêmeas (Figura 55). Perto dos esforçados

²⁵⁶ *Ibidem*, p.18.

²⁵⁷ *Ibidem*, p.19-22.

policiais, bombeiros, médicos, enfermeiras e civis, os super-heróis eram secundários, pois não estavam preparados para isso e não tinham nada de útil a oferecer. Isto ocorreu na última página da revista quando os super-heróis apareceram encobertos por vários civis vestindo uniformes das profissões acima mencionadas dando representando o protagonismo deles (Figura 56). Segundo Grant Morrison, “os super-heróis tentaram muito ser “realísticos”, e a realidade os mordeu de volta. Eles não sabiam lidar com algo tão dolorido, que parecia estar além das metáforas com as quais normalmente lidavam”.²⁵⁸

As referências aos eventos de 11 de Setembro permaneceram das revistas de linha da *Marvel*. Em 2002, ano seguinte aos atentados, a editora ao longo do ano postou um símbolo nas capas de suas revistas representando o luto e o respeito pelas vítimas. Ele tinha as cores da bandeira americana e embaixo dele podemos ver a sombra das Torres Gêmeas que foram destruídas (Figura 57). Tal ambiguidade, conseqüentemente, foi explorada de forma expressiva nas HQs do gênero produzidas no presente século.

Em março de 2002, a *Marvel* fez uma produção inédita. Nesse mês todas as revistas de linha foram produzidas apenas com o apelo visual sem a utilização de diálogos. Intitulado “*Nuff Said*”, as revistas continham as narrativas que se desenrolaram somente com os desenhos e mesmo assim ficaram compreensíveis. “*Nuff Said*” era representativo da marca *Marvel*, pois se tratava de uma das frases icônicas de Stan Lee, na qual significaria “Tenho dito!” No final das revistas era apresentado o roteiro com os diálogos de cada quadrinho. Mesmo que tenha sido afirmado pelos editores que a ideia foi elaborada um ano antes, elas são simbólicas considerando que tinham se passado apenas seis meses dos atentados de 11/09, o silêncio das revistas também representaria o luto vivido pelos americanos.

2.3.2 – Capitão América no alvorecer do século XXI

Tendo em vista a relevância do tema, era natural que o principal super-herói patriótico da *Marvel* se envolvesse na questão. Em 2002, a *Marvel* decidiu reiniciar a revista do Capitão América em uma nova série de linha mensal. A ideia era inserir o título sob o selo da editora *Marvel Knights* e assim permitir que ele passasse a ter uma abordagem mais madura, a exemplo dos outros títulos do selo como o Demolidor e o Justiceiro.

Assim, enquanto era desenvolvida essa nova fase do personagem ocorreu os atentados de 11/09 e a partir de então, o lançamento da revista foi adiado para junho de 2002 e o roteirista, John Ney Rieber escreveu o primeiro arco de histórias chamado O Novo Pacto (*The*

²⁵⁸ MORRISON, Grant. *Op. cit.*, p. 396.

New Deal) em que a primeira edição teria toda sua renda doada para os familiares dos bombeiros mortos nos atentados em Nova York. Desse modo, a narrativa trouxe o Capitão refletindo sobre os acontecimentos do 11/09 e logo foi exposto seu pensamento:

“(...) Vinte minutos... Quatro mil mortes depois... Eles louvaram a Deus pelo sangue que mancha suas mãos. Oh, Deus... Como isto aconteceu aqui? Temos que ser fortes. Mais fortes do que jamais fomos... Se nós perdemos a esperança... E enterrarmos nossa fé nessa escuridão... Então nada mais importa... Eles terão vencido.”²⁵⁹

Mesmo sem fazer qualquer menção explícita, as palavras de Steve Rogers induziam o leitor a pensar nos atentados. Por meio do monólogo, podemos perceber a descrição das ações que se sucederam naquele dia: o tempo de duração dos aviões sequestrados, a totalidade de mortos, a suposta ignorância e fanatismo dos terroristas que comemoraram por terem assassinados milhares de pessoas. Além disso, essa percepção de nacionalismo exacerbado pode ser visto nas capas das revistas do Capitão América no ano de 2002 com uma exaltação ao reerguimento da nação americana.

Assim, podemos notar que a primeira capa foi inspirada em um famoso cartaz da figura de Tio Sam durante a Segunda Guerra no qual trazia a campanha para os americanos comprarem bônus de guerra e com isso investir na indústria bélica contra o nazismo. Na segunda edição vemos o Capitão à frente da palavra *Fight* (luta) e pressionando seu escudo contra a palavra *Terror* fazendo alusão à expressão usada pelo presidente dos EUA na época, George W. Bush em resposta aos ataques conhecida *War on Terror* (Guerra ao Terror).

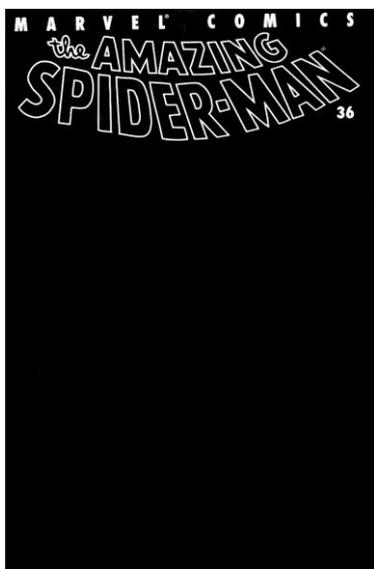
As três capas a seguir tinham frases de efeito como *Are you doing your part?* (você está fazendo a sua parte?), *Never give up* (Nunca desista) e *Honor them* (Honre-os). Esse último, inclusive, tinha o escudo do Capitão América em punho com vários rostos atrás dele com os olhos cobertos por uma penumbra. Estes seriam representações das vítimas dos atentados. Por fim, a sexta edição trouxe uma ilustração do Capitão erguendo seu escudo sobre um pedestal em que se via escrito *Liberty, Justice, for all* (Liberdade, Justiça para todos), isto entendido como alguns dos princípios que norteariam os EUA, mas que na realidade seria controverso (Figuras 58 a 63).

Apesar de lutar contra terroristas muçulmanos, havia sérias críticas à guerra declarada pelo governo estadunidense e ao comportamento do país antes do atentado nessa nova fase nos quadrinhos, como quando o Capitão América defendeu um adolescente descendente de árabes, logo na primeira história dessa saga. Ou quando o Capitão foi atrás de um terrorista

²⁵⁹ RIEBER, John Ney & CASSADAY, John. *Dust*. In: *Captain America Vol.4 nº01*. Nova York: *Marvel Comics*, junho de 2002, p.04-5.

que liderava uma série de atentados nos EUA. O autor das narrativas, John Ney Rieber, tentou fazer com que os leitores pensassem sobre o lugar dos EUA no mundo e as causas do terrorismo, pois os EUA eram acusados de promover esse terrorismo e Rieber acreditava que “os ataques por pior que isso fosse, pudessem no final acabar fortalecendo o senso de conexão dos americanos com o resto do mundo e vice-versa”.²⁶⁰

Destaco aqui duas passagens desse arco de histórias. No primeiro, o Capitão América recebeu a missão de capturar um terrorista de origem árabe chamado Faysal Al-Tariq. Após alguns enfrentamentos com soldados do terrorista, o Capitão enfim chegou ao confronto derradeiro com Al-Tariq, que acabou culminando com a morte do vilão em um golpe desferido pelo americano. Após o combate, o Capitão América fez o seguinte comunicado:



Figuras 54 a 56 – Os momentos da edição *The Amazing Spider-Man* v2 n°36 – dezembro de 2001.
 Figura 57 – O símbolo de luto que estampou as capas das revistas da Marvel durante o ano de 2002.

²⁶⁰ Seção O Escritor. RIEBER, John Ney & CASSADAY, John. *A Coleção Oficial de Graphic Novels Marvel – Capitão América: O Novo Pacto*. São Paulo: Salvat, 2015.



Figuras 58 a 63 – As capas de *Captain America* v.4 nº01 a 06 – Junho a Dezembro de 2002.

“Eu preciso dizer algo para o povo. Onde eu estou, eu não vejo guerra. Eu vejo ódio. Eu vejo homens, mulheres e crianças morrendo... Porque o ódio é cego. Cego o suficiente para mobilizar uma nação inteira por causa das ações de um só homem. Eu não posso fazer parte disso depois do que eu vi hoje. Os Estados Unidos não mataram Faysal Al-Tariq. Eu matei.

Meu nome é Steve Rogers. Eu sou um cidadão dos Estados Unidos da América. Mas eu não sou os EUA. Meu país não será culpado pelo que eu fiz hoje. Eu matei Faysal Al-Tariq. A responsabilidade, a falha é minha.”²⁶¹

Nessa passagem o Capitão América assumiu toda a responsabilidade perante a imprensa pela morte de seu oponente isentando o governo americano de culpa. Segundo seu

²⁶¹ RIEBER, John Ney & CASSADAY, John. Warlords. *Captain America* vol.4 04. Nova York: Marvel Comics, outubro de 2002, p.01.

pensamento, cada homem seria responsável por seus atos, e assim deveria estar preparado para enfrentar as consequências de suas ações, sejam elas quais fossem.

Um segundo momento da saga aconteceu quando Rogers foi até Dresden, na Alemanha atrás de outro líder da organização terrorista. A cidade é simbólica, pois lá ocorreu um dos maiores bombardeios no final da Segunda Guerra Mundial que deixou a cidade completamente destruída. Durante a viagem para a Europa, Rogers foi questionado por uma jovem alemã sobre sua atual guerra particular ao terror. No que ele argumentou que “90% das vítimas da Primeira Guerra Mundial eram soldados, já na Segunda Guerra, metade das vítimas eram civis.”²⁶² Assim, ele entendeu que os atentados de 11 de Setembro poderiam representar o início de um terceiro conflito mundial. E era seu objetivo impedir que isso acontecesse.

Ao chegar à Alemanha, o Capitão encontrou o líder dos terroristas. Mesmo sem ter seu nome revelado, ficou subentendido que o terrorista era de um país do Leste Europeu que viveu quando criança sob a sombra da Guerra Fria. E em virtude dos conflitos da polarização entre Estados Unidos e União Soviética, o terrorista europeu adquiriu ódio dos EUA, pois graças a esses conflitos ideológicos, ele perdeu os pais mortos por armamento produzido nos EUA e teve seu rosto desfigurado quando colocaram fogo casa onde moravam.

Ao longo da luta corporal entre os dois, o europeu lembrou ao Capitão algumas das intervenções americanas pelo mundo como meio de impor sua força. Curiosamente, o Capitão argumentou que o povo americano não sabia disso. E que o que apareceu publicamente serviu de lição. Ao final, o Capitão América derrotou o europeu e envolto em pensamentos disse:

“Eles sempre estarão conosco: Os Gengis Khans, Os Calíguas, Os Hitlers. Os monstros. Com sua sede de sangue, seus brinquedos assassinos e suas mentiras. Mas nós podemos deter a onda de sangue. Desafiar as sombras. Defender o sonho. Nós, o povo... Nós todos temos a **liberdade** e o poder de lutar pela paz.”²⁶³

Assim, o Capitão América quando citou nomes da História responsáveis por atrocidades de outras sociedades, ele o comparou com monstros, ou seja, algo não humano. Ao contrário, o Capitão se pôs como componente de um povo que, segundo ele próprio seria o detentor dos instrumentos que permitiriam uma melhor convivência entre os homens: a liberdade e a luta pela paz.

Os americanos tradicionalmente tem menos atenção aos assuntos externos do que em questões internas e, assim, o seu significado deve ser explicado e justificado. Não raro presidentes americanos simplificam e reduzem histórias aos símbolos convencionais de fácil assimilação pelo público, utilizando metáforas e analogias históricas para vender uma política,

²⁶² Idem. *Captain America vol.4 05*. Nova York: *Marvel Comics*, novembro de 2002, p.20.

²⁶³ Ibidem. *Captain America v4 006*, Nova York: *Marvel Comics*, dezembro de 2002, p.22-3.

tornando-a mais identificável e emocionalmente poderosa. Justificada ou não, invocando a comparação entre Saddam Hussein e Adolf Hitler evocaria um sentido palpável de medo e um quadro imediatamente reconhecível de referência.²⁶⁴

2.3.3 – Guerra Civil: o conflito começa em casa

A sequência de eventos nas narrativas da *Marvel* ocorrida na segunda metade dos anos 2000 foi uma sucessão de eventos que definiram sua trajetória dali por diante. Desde a saga Vingadores: A Queda (*Avengers Disassembled*) de 2004, os personagens viveram novamente o chamado ciclo do herói proposto por Joseph Campbell, a partir do momento em que a superequipe foi desmantelada com alguns membros mortos e outros gravemente feridos provocados por um membro da equipe, a Feiticeira Escarlate (*Scarlet Witch*) que havia enlouquecido. A seguir, a própria Feiticeira – que tinha o poder de controlar a realidade – inseriu os heróis *Marvel* dentro de uma realidade alternativa durante a saga Dinastia M (*House of M*), na qual culminou com fim dos poderes da maior parte dos mutantes.²⁶⁵

Ecos dos acontecimentos de 11 de Setembro de 2001 surgiram cinco anos mais tarde, quando em 2006 a *Marvel* publicou a minissérie *Guerra Civil (Civil War)* que mudou os rumos dos personagens da editora. A narrativa começava com uma enorme explosão que matou centenas de pessoas provocada por um supervilão chamado Nitro enfrentando o grupo Novos Guerreiros (*New Warriors*) formado por super-heróis adolescentes, com a televisão mostrando ao vivo para todo o país. Diante desses fatos, o governo dos EUA decidiu por em vigor a Lei de Registro de Super-Humanos (*Superhero Registration Act*), que obrigava todos os vigilantes uniformizados a se registrarem, inclusive revelando suas identidades secretas, para que o governo soubesse exatamente quem eles eram e pudesse controlar suas atividades.

Isto acabou provocando um cisão entre a comunidade de super-heróis que se dividiram em dois grupos: o Homem de Ferro liderava os que eram a favor da lei e o Capitão América comandava os que eram contra, gerando uma disputa entre dois grupos e os ideais políticos que representavam. O grupo dos opositores à lei passou a viver na clandestinidade lutando para que a lei fosse derrubada. Isso resultou em vários combates entre os heróis pró e contra a resolução. O argumentista da minissérie Mark Millar lançou a questão: se os super-heróis são tão poderosos, como é que eles poderiam passar incólumes a uma supervisão? Afinal, os policiais têm que passar por treinamento e serem fiscalizados. Logo, para Grant Morrison, a

²⁶⁴ OSGOOD, Kenneth & FRANK, Andrew K. (eds.). *Selling War in a media age – The presidency and public opinion in the american Century*. Miami: University Press of Florida, 2010, p.03.

²⁶⁵ A raça mutante e sua inserção no Universo *Marvel* serão debatidas no capítulo 04 desta tese.

premissa central da série, então, foi construída em torno da questão que cada vez mais se fazia na mídia: de quanta liberdade abriríamos mão em troca de segurança?²⁶⁶

Durante o *marketing* promocional da minissérie foram lançados anúncios que perguntavam “*Whose side are you on?*” (De que lado você está?). Essa frase fazia alusão à dualidade que viveram os dois grupos se colocando ideologicamente em lados opostos. A frase também nos remetia a uma famosa canção chamada “*Which side are you on?*” que, embora não seja exatamente a mesma frase, o seu sentido é o mesmo. Essa canção foi escrita em 1931 por Florence Reece, a esposa de Sam Reece, um organizador sindical para os trabalhadores de mina unidos em Harlan County, Kentucky.

Em 1931, os mineiros e os proprietários da mina da região se envolveram em uma luta violenta. Em uma tentativa de intimidar a família Reece, o xerife JH Blair e os seus homens (contratados pela empresa de mineração) entraram ilegalmente na casa da família em busca de Sam Reece. Sam tinha sido avisado com antecedência e escapou, mas Florença e seus filhos foram aterrorizados em seu lugar. Naquela noite, depois que os homens foram embora, Florence escreveu a letra da canção. A música ficou famosa na versão elaborada pelo cantor *folk* Peter Seeger que na década de 1960 reemergiu na cena pública como pioneiro da música de protesto contra a Guerra do Vietnã e a favor da campanha pelo direitos civis.²⁶⁷ O cantor tinha sido perseguido pelo Macarthismo na década de 1950.

Assim sendo, a canção forneceu uma comparação entre os dois períodos da história dos EUA. Na letra existia o questionamento de qual posição os trabalhadores deveriam tomar: se lutariam por seus direitos ou se acatariam as ordens do patrão.²⁶⁸ Exatamente a mesma posição de *Guerra Civil*. A minissérie no caso abordaria as decisões do governo americano no sentido de cercear as liberdades individuais e os cidadãos buscando manter seus direitos.

Voltando para a minissérie, a primeira edição de *Guerra Civil* concluiu com o Capitão América em fuga e formando sua equipe rebelde. O Homem de Ferro por sua vez também organizou a equipe pró-registro e um de seus principais membros era o Homem-Aranha. O personagem sempre foi marcado pela grande preocupação em preservar sua identidade secreta, pois temia que seus inimigos atacassem sua Tia May e sua esposa Mary Jane. Contudo, naquele momento o Homem-Aranha estava muito próximo do Homem de Ferro e esse convenceu o aracnídeo de que a grande publicidade para a opinião pública apoiar a Lei

²⁶⁶ MORRISON, Grant. *Op. cit.*, p. 401.

²⁶⁷ A música pode ser ouvida em <https://www.youtube.com/watch?v=5iAIM02kv0g>. Visto em 22 de novembro de 2015.

²⁶⁸ A letra está em <http://www.vagalume.com.br/pete-seeger/which-side-are-you-on.html#ixzz3t8A8OtGg>. Visto em 22 de novembro de 2015.

do Registro seria que o Homem-Aranha revelasse seu segredo para o mundo. Então, o Aranha retirou sua máscara em uma transmissão de TV ao vivo revelando ser Peter Parker.

Logo após a revelação os dois grupos oponentes se enfrentaram e o desfecho terminou de maneira trágica. Uma réplica robô de Thor foi criada pelo Homem de Ferro e ela acabou matando o herói Golias Negro (*Black Goliath*) da equipe do Capitão América. O episódio provocou dúvidas no Homem-Aranha se ele estaria do lado certo da disputa. Além disso, fora revelado para Parker que os super-heróis do lado rebelde estavam sendo aprisionados na dimensão da Zona Negativa e condições humilhantes para aqueles que, até algum tempo atrás, ele os considerava seus aliados. Assim, estes fatores combinados provocaram uma cisão entre o Aranha e o Homem de Ferro que culminou com a fuga do aracnídeo sendo perseguido por supervilões recrutados pelo governo em troca de redução de suas penas. Mesmo ferido, Peter foi salvo pelo Justiceiro e passou a fazer parte da equipe do Capitão América.

A deserção do Homem-Aranha para o lado rebelde significou o auge da Guerra Civil. O linguista Marc DiPaolo fez uma comparação entre os três principais nomes do evento, relacionando-os com personagens reais de dois momentos da História americana distintos.²⁶⁹ De acordo com ele, o roteiro de *Guerra Civil* retratou a facção representada pelo Homem de Ferro que era favorável à segurança nacional em detrimento das liberdades civis no estilo do procurador-geral John Ashcroft como um dos vilões. Ashcroft foi procurador-geral dos EUA durante a administração de George W. Bush entre 2001 e 2005 sendo um defensor do Ato Patriótico (*Patriotic Act*). Esse foi uma série de medidas que cerceavam os direitos dos cidadãos americanos tendo como justificativa a luta contra o terrorismo representando a ala conservadora ligada ao governo americano.

O Capitão América fora comparado à professora de direito constitucional Susan Herman que criticou o Ato Patriótico tido por ela como uma “assustadora expansão dos poderes da filial executiva do governo como mais passo para o totalitarismo”.²⁷⁰ Na época da narrativa, Susan era do conselho da *American Civil Liberties Union* (ACLU - União Americana pelas Liberdades Civis) uma ONG que atuava em defesa das liberdades individuais confiadas pela constituição dos Estados Unidos aos cidadãos do país e que se engajava em situações nas quais, sob a ótica da ONG, as liberdades estariam sendo postas em questão. Desse modo, o Capitão foi retratado na minissérie comandando os “oprimidos heroicos da história”, pois estes se opuseram às iniciativas governamentais em limitar os direitos dos indivíduos.

²⁶⁹ DIPAOLLO, Marc. *Op. cit.*, p.98.

²⁷⁰ *Ibidem.*

Já o Homem-Aranha foi comparado a uma figura da Revolução Americana. Devido à sua mudança de postura durante o desenrolar de *Guerra Civil*, DiPaolo remeteu ao General americano Benedict Arnold que passou para o lado britânico durante a Guerra de Independência dos EUA, no qual seu nome passou a ser sinônimo de traição no país. O fato de mudança de postura do Homem-Aranha provocou desconfiança em ambos os lados. No final de *Guerra Civil*, o aracnídeo era um homem com poucos amigos.

Além dessa comparação entre personagens e figuras da vida real, Mark Millar fez metáforas com alguns pontos vigentes na época. O primeiro era a comparação entre a Lei de Registro de Super-heróis e o já mencionado Ato Patriótico. Durante o governo de George W. Bush existiu uma ampliação do medo que os atentados como os de 11 de setembro ocorressem novamente. Nesse sentido, o Ato Patriótico foi criado como uma lei em outubro de 2001 para impedir e punir atos terroristas nos Estados Unidos e ao redor do mundo, para melhorar a aplicação da lei ferramentas de investigação e para outros fins. Contudo, a lei feria os princípios de liberdade garantidos na Constituição americana.²⁷¹ Entre outras medidas, a lei permitia que órgãos de segurança e de inteligência dos EUA pudessem interceptar ligações telefônicas, e-mails de organizações e pessoas supostamente envolvidas com o terrorismo, sem necessidade de qualquer autorização da Justiça, sejam elas estrangeiras ou americanas. Ou seja, tal como a Lei de Registro de super-heróis, os cidadãos americanos estavam sujeitos a prerrogativas que restringiriam uma série de direitos constitucionais, expandindo o poder do Estado sem a intervenção do Poder judiciário, sob a alegação de combate ao terrorismo, ou no caso da Lei de Registro, obter um controle sobre os super-humanos.

O outro ponto foi a prisão na zona negativa. O encarceramento de super-heróis rebeldes da dimensão lembrava a prisão de Guantánamo localizada em Cuba, mas pertencente aos EUA. Era uma prisão de alta segurança do governo Bush, na qual foram enviados os prisioneiros da chamada Guerra ao Terror, resultante da invasão ao Afeganistão e o Iraque, depondo o ditador Saddam Hussein sob a acusação da presença de armas de destruição em massa no país. Assim como a zona negativa, a prisão de Guantánamo era um local onde os prisioneiros não possuem qualquer forma de recorrer aos direitos democráticos, como processos de defesa e julgamento, servindo para silenciar e aterrorizar seus detentos.²⁷²

Segundo Pierre Milza, não há nenhum ato de política externa que não tenha um aspecto de política interna, quer se trate dos atos mais importantes da vida dos Estados ou das

²⁷¹ O conteúdo está em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs0809200211.htm>. Visto em 23 de novembro de 2015.

²⁷² O conteúdo está em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/mundo/ult94u35219.shtml>. Visto em 23 de novembro de 2015.

manifestações cotidianas da atividade internacional. Em outras palavras, não há diferença de natureza, tampouco separação estanque entre o *interior* e o *exterior*, mas interações evidentes entre um e outro, com, entretanto, uma primazia reconhecida do primeiro sobre o segundo. Como o interno prevalece, pelo menos quantitativamente, sobre o externo, é em torno dele e da influência que exerce sobre as orientações da política externa que se articula o maior número de questões.²⁷³

Ao mesmo tempo, a rebeldia de determinados heróis pode ser entendida pela ótica da teoria de David Henry Thoreau que propunha a resistência e a desobediência civil em resposta ao autoritarismo do Estado. Thoreau era defensor da liberdade individual e da autonomia do ser. Assim, a ideia de desobediência civil foi então cunhada por Thoreau, prática que defende a resistência às leis e medidas governamentais consideradas injustas, pois a consciência individual vem em primeiro lugar. Se submeter a estas leis é perder a consciência, deixar de ser homem. Thoreau julgava por tirânico o governo de seu país, justificando assim o direito à revolução, modo como classificava a desobediência civil.²⁷⁴

Thoreau não propõe o final imediato do governo e do Estado, pois seu desejo é um governo melhor, e não o fim do governo e os homens ainda não estariam preparados para viver sem governo. Na realidade, Thoreau não deseja tratar do governo ou do Estado, sua grande preocupação é o indivíduo, que esse possa ser livre, para que o próprio Thoreau pudesse ser livre. E que na guerra contra o Estado, a desobediência civil antes de ser uma arma, é a pedra base na qual o homem se apoia para que se mantenha como homem, para que seja leal aos seus próprios princípios.²⁷⁵

Retomando a narrativa da minissérie, após o realinhamento de forças dos grupos tiveram o confronto derradeiro. Dessa vez a luta ocorreu em plena cidade de Nova York. No combate final, quando sua equipe estava quase vencendo os heróis pró-registro, o Capitão América foi agarrado por um grupo de civis pedindo que eles parassem. Percebendo a destruição que as lutas entre os seres superpoderosos estavam causando, o Capitão América resolveu por fim às disputas entregando-se para as autoridades governamentais. Sua prisão causou uma divisão na população americana. Alguns queriam a liberdade do Capitão, e outros o acusaram de traição, pois ele teria descumprido uma lei federal e combateu o governo de seu país. O desfecho da narrativa seria trágico: o Capitão América foi assassinado em frente às câmeras de TV, nas escadarias da Suprema Corte que iria julgá-lo (Figura 65).

²⁷³ MILZA, Pierre – Política Interna e política externa. In: REMOND, René (Org.). *Por uma história política*. Rio de Janeiro: FGV, 2003, p.369-70.

²⁷⁴ THOREAU, Henry David. *A Desobediência Civil e Outros Escritos*. Ed. Martin Claret: São Paulo, 2002.

²⁷⁵ *Ibidem*.

A morte do Capitão América serviu de metáfora para a crise de valores que regiam a formação identitária dos Estados Unidos. Na época do lançamento da história, o presidente George W. Bush estava na metade de seu mandato e enfrentava níveis de popularidade em declínio constante após duas guerras no Afeganistão e Iraque. A reiteração de princípios e ideais tradicionais como o da liberdade individual, inclusive perante o Estado, prevaleceu nas histórias. Mas foi preciso reconhecer que as contradições e os conflitos que sempre estiveram presentes na sociedade não deixando de se manifestar e penetrar nas narrativas.

Muitos dos princípios dos EUA estavam pautados no episódio de sua independência. A Revolução Americana seria um símbolo nacional da ruptura com o passado, e da melhoria que acompanhou essa ruptura: a liberdade, independência e democracia. Para cada geração de americanos a "necessidade" e o desejo de "mudar a sua sorte" tornou-se uma justificativa, um ritual de reafirmação e explicação dos atos de seus antepassados e dos "Pais Fundadores" que mudaram o deles.²⁷⁶

A decisão dos editores em matar um dos ícones da *Marvel*, chamou a atenção inclusive da mídia não especializada em quadrinhos, ganhando destaque até mesmo em telejornais americanos, como da rede CNN. Na realidade, a morte do personagem representou o que os Estados Unidos viviam naquele momento em sua História. O desaparecimento do personagem representou o questionamento dos direitos até então inalienáveis que servem de base para os americanos. Podemos dizer que aquilo que o personagem Capitão América defendeu ao longo dos anos morria junto com ele: a defesa do "sonho americano." E assim sugerida no título da edição da revista que contou sua morte: "*The death of the dream*" (A morte de um sonho).

Após a aprovação da Lei de Registro e a morte do Capitão, o grupo rebelde permaneceu na clandestinidade e o Homem de Ferro foi promovido pelo presidente Bush ao cargo de diretor da agência de espionagem secreta SHIELD e implantou o programa Iniciativa em cada um dos 50 Estados que compunham os EUA. Segundo este projeto, cada Estado teria uma equipe dos Vingadores responsável pela segurança do Estado correspondente.

Contudo, a saga Invasão Secreta (*Secret Invasion*) de 2008 mostrou a fragilidade do sistema criado pelo Homem de Ferro com a infiltração de vários soldados alienígenas da raça skrull em diversos setores da sociedade, graças aos poderes dos alienígenas de se transformarem em qualquer pessoa. Isto abalou a confiança dos heróis uns nos outros. Paralelamente, o arqui-inimigo do Homem-Aranha, Norman Osborn foi mostrado como um

²⁷⁶ ROBERTSON, James Oliver. *American Myth, American Reality*. New York, Hill & Wang, 1980, p.149.

herói ao matar a Rainha Skrull em transmissão ao vivo, conseguindo o apoio maciço da população ao defender o planeta de uma força extraterrestre.

Entendendo que o Homem de Ferro falhou frente à invasão dos skrulls, o presidente Bush o destituiu do cargo na SHIELD, sendo substituído por Osborn que criou a MARTELO suprimindo a SHIELD. Ele virou o protetor da liberdade nos EUA, mas secretamente criou uma equipe de Vingadores formada apenas por supervilões sem que a opinião pública soubesse disso, inaugurando a saga Reinado Sombrio (*Dark Reign*) também em 2008 na qual os vilões ganharam força em detrimento da queda dos heróis.

Em 2010, teve início a saga O Cerco (*The Siege*) em que Osborn comandou um ataque ao reino de Asgard, lar dos deuses nórdicos que naquele momento vivia como uma cidade flutuante sob o Estado de Oklahoma provocando conflitos com o governo americano. A justificativa foi uma explosão supostamente provocada por um asgardiano, mas que na verdade foi forjada por Osborn.

Paralelo a isso, Steve Rogers retornou como o Capitão América que na verdade nunca esteve morto, mas posto com sua mente em estado “dessincronizado” com o corpo. Desse modo, ele reuniu vários heróis – clandestinos e oficiais – juntamente com o Homem de Ferro para ajudar o recém-regresso Thor a defender seu reino. Assim, após várias batalhas a equipe de Osborn foi derrotada e ele desmascarado perante a opinião pública em uma transmissão ao vivo pela TV. Ao final, o presidente (que agora era Barack Obama) reconheceu o erro de ter confiado em Osborn e ofereceu o cargo de diretor de segurança nacional para Rogers, dando-lhe total autonomia, inclusive com o perdão ao próprio Steve Rogers e demais heróis clandestinos pelo ocorrido durante a Guerra Civil. Além disso, ele revogou a Lei de Registro de Super-humanos, dando início a uma nova fase para os super-heróis.

Ao final de O Cerco, a *Marvel* lançou uma marca nas suas revistas de linha intitulada Era Heróica (*The Heroic Age*) na qual destacaria o renascimento dos princípios que norteavam os super-heróis em detrimentos às diversas derrotas e histórias sombrias ocorridas nos últimos anos. Um cenário em que o mal finalmente foi vencido e aqueles que desejassem lutar contra ele poderiam viver sem o medo da perseguição e da morte. Então, as narrativas marcaram a volta de Steve Rogers à ativa, a reintrodução de Thor no Universo *Marvel* e o retorno do Homem de Ferro como aliado dos heróis.

As narrativas eram simbólicas para o período em que foram publicadas. Podemos reparar que de Vingadores: A Queda até Reinado Sombrio abarcaram o período do governo de George W. Bush. Ou seja, os conflitos internos de seu mandato foram representados com a dualidade dos personagens que entraram em choques ideológicos e finalizado com a ascensão

dos vilões no controle da nação. Ao final de seu mandato, uma pesquisa conjunta entre o *USA Today* e o *Instituto Gallup*, feita em Julho de 2007, revelou que somente 29% dos americanos apoiavam o governo de Bush. No começo de 2008, seu índice de aprovação chegou a 19%, transformando Bush num dos presidentes mais impopulares das últimas décadas.²⁷⁷ O desgaste com as longas guerras no Iraque e no Afeganistão, a não descoberta das armas de destruição em massa (pretexto alegado para a invasão no Iraque) e acompanhado da crise econômica que atingiu os EUA em 2008 foram apontados como os motivos para a impopularidade. Desse modo, a alusão de vilões no poder seria uma metáfora para a deterioração do governo Bush.

Já a Era Heróica ocorreu durante os primeiros anos do mandato de Barack Obama, no qual sua campanha eleitoral foi marcada com um sentido de renovação. Podemos entender que a Era Heróica sinalizou a esperança sobre o medo e a vitória do heroísmo sobre o anti-heroísmo, principalmente quando é relatada a revogação da Lei de Registro, motivo de discórdia entre os super-heróis e o decreto presidencial que perdoou o Capitão América por supostos crimes de traição e insubordinação. Mesmo que a figura do presidente em *O Cerco* ficasse entre sombras, as mãos e parte do rosto que aparecem indicam um homem negro ocupando a cadeira presidencial. Ou seja, enquanto a representação de George W. Bush decretou a lei de cerceação das liberdades individuais dos heróis, Barack Obama foi representado como o presidente que reconheceu os serviços dos super-heróis com a nação permitindo a volta da autonomia dos mesmos.

2.3.4 – Barack Obama e o Homem-Aranha

Os apoiadores do Presidente Obama o viam próximo a uma figura messiânica durante sua campanha e durante seu primeiro ano de ofício. Ele representava o alvorecer de uma nova era de progressivismo que daria poder ao americano médio, reformaria Wall Street, coibiria os abusos desenvolvimentistas, revitalizaria a economia e melhoraria um sistema de saúde quebrado. Ao mesmo, os arquiconservadores celebraram a eleição do 1º afro-americano, culpando-o sozinho pela série de problemas enfrentados pelo país causados pelo governo que o precedeu e pelas grandes corporações.²⁷⁸

Desse modo, em seus dois primeiros anos de governo, Barack Obama encarou o desafio de terminar duas guerras, combater o aquecimento global, conter a imigração ilegal, encontrar alternativas para os recursos de combustível e lidando simultaneamente com as

²⁷⁷Site <http://theboard.blogs.nytimes.com/2008/02/21/bushs-popularity-a-really-new-low/>. Visto em 24 de novembro de 2015.

²⁷⁸ DIPAOLLO, Marc. *Op. cit.*, p.251.

repercussões do vazamento de óleo da torre petrolífera *Deepwater Horizon* e a pior crise econômica desde a Grande Depressão.²⁷⁹

Nesse sentido, a *Marvel* incorporou o sentimento de esperança em suas histórias. A primeira delas foi um encontro entre Barack Obama e o Homem-Aranha na revista *The Amazing Spider-Man* nº583 uma semana antes da posse de Obama como presidente em janeiro de 2009. A narrativa foi escrita por Zeb Wells e desenhada por Todd Nauck e contou uma tentativa do vilão Camaleão (*Chameleon*) – um ser com capacidade de se transformar na figura humana que quisesse – em personificar Barack Obama e ele mesmo fazer o juramento de posse como presidente ao invés de Obama.

A história começou com Peter Parker junto com outros repórteres na posse de Barack Obama para fotografar esse momento histórico. De repente, surgiu uma limusine e dela saiu outro Obama. Peter então vestiu seu traje de Homem-Aranha e fez a ambos perguntas que somente o verdadeiro Barack Obama seria capaz de responder. Quando ele perguntou qual era seu apelido durante a faculdade, o verdadeiro Barack disse um nome relacionado ao basquete, esporte que praticava. E o falso Obama ficou confuso e irritado, levando-o a revelar a verdadeira forma do Camaleão. Isto deu ao aracnídeo a oportunidade de capturar o Camaleão e o Serviço Secreto o prendeu. Ainda um homem procurado por causa dos eventos de Guerra Civil, o aracnídeo esperava ser preso pelo serviço secreto ao invés de ser cumprimentado pela sua intervenção. O Aranha fugia do local quando Obama o parou. O presidente eleito disse: "Eu sou um grande fã seu há muito tempo e, antes de você ir eu só quero dizer obrigado... parceiro."²⁸⁰ E os dois homens se cumprimentaram tocando os punhos como forma de solidariedade e respeito mútuo (Figura 66). Depois, Obama fez seu juramento como presidente e o Homem-Aranha foi mostrado sentado no topo do Monumento de Washington, onde ele achou que Obama percebia sua presença.

Embora o tom da narrativa fosse simplório, sua publicação representou um evento isolado fora da cronologia do herói desenvolvido pelo editor-chefe da *Marvel* Joe Quesada para agradecer publicamente a Obama pelas declarações em entrevistas de que gostava do Homem-Aranha e de Conan, o bárbaro, duas propriedades da *Marvel*.²⁸¹ Além disso, a revista foi representativa sobre o período em que os americanos depositavam muita expectativa sobre Obama. Em termos comparativos, normalmente uma revista do Homem-Aranha vendia cerca

²⁷⁹ *Ibidem*.

²⁸⁰ WELLS, Zeb & NAUCK, Todd. Spidey meets the president. *The Amazing Spider-man vol.01 nº583*. Nova York: *Marvel Comics*, março de 2009, p.30.

²⁸¹ O conteúdo está em <http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/barackobama/3401168/Barack-Obama-The-50-facts-you-might-not-know.html>. Visto em 25 de novembro de 2015.

de 70.000 exemplares cada edição, mas a edição com Obama vendeu mais de 350.000 cópias com cinco reimpressões, tornando-se a revista de linha mais vendida na década de 2000.²⁸²

A visão que a editora apresentou do presidente poderia ser vista na capa da edição do Homem-Aranha na qual temos Obama sorrindo e com o polegar voltado para cima indicando que tudo estaria bem. Obama apresentava um brilho no rosto provocado pelo *flash* da máquina fotográfica do Homem-Aranha que se encontrava pendurado atrás dele dizendo uma ponderação cômica para o presidente: “Ei, se você está na minha capa, eu posso estar na nota de dólar?”. Isto indicaria que o personagem entendia que ambos poderiam ter um acordo de ajuda mútua, o que foi reforçado com a figura de Obama em primeiro plano (Figura 67).

Outra representação ocorreu nas narrativas do Capitão América. Se o personagem havia supostamente morrido durante o governo Bush, em 2009 ele foi ressuscitado após a ascensão de Obama ao poder. A encarnação do chamado “Sonho americano” pelo Capitão foi significativo a partir do momento em que ele voltou à ativa em um período de renovação para os americanos em comparação com a administração Bush. Contudo, o Capitão América original manifestou sua relutância em operar imediatamente e decidiu passar o manto para seu ex-parceiro Bucky Barnes enquanto refletia psicologicamente sobre a recente Guerra Civil.

Em 2010, o roteirista Ed Brubaker criou o arco de história chamado Duas Américas (*Two Americas*) na qual o Capitão América (“Bucky” Barnes) e o Falcão investigavam relatórios de inteligência de SHIELD sobre uma organização antigoverno liderado por William Burnside, o Capitão América da década de 1950. Burnside foi revelado como sendo o novo líder do grupo de extrema direita terrorista Cães de Guarda. Alertado pelo agente da SHIELD, Nick Fury, Barnes e Falcão partiram para o centro-oeste americano onde a intenção de Burnside era detonar uma bomba contra a Represa Hoover.²⁸³ Sua intenção era que os EUA modernos deveriam ser destruídos e os velhos tempos restaurados. No final, os heróis conseguiram detê-lo.

Na edição *Captain America* nº602 veio a grande controvérsia da narrativa com a semelhança entre os manifestantes retratados nos quadrinhos e do movimento *Tea Party*,²⁸⁴

²⁸² O conteúdo está em <http://www.wsj.com/articles/SB124719493132621465>. Visto em 25 de novembro de 2015.

²⁸³ A Barragem Hoover ou Represa Hoover (em inglês: Hoover Dam) é uma represa localizada entre os estados de Nevada e Arizona, nos Estados Unidos, no rio Colorado. A represa foi nomeada em homenagem a Herbert Hoover, Presidente dos Estados Unidos, que foi importante no processo de construção da represa.

²⁸⁴ O movimento surgiu a partir de uma série de protestos coordenados, tanto no nível local como nacional, que se realizaram a partir do início de 2009. Os protestos foram, em parte, motivados por diversas leis federais, como o Plano de resgate econômico de 2008, a Lei de Recuperação e Reinvestimento dos Estados Unidos de 2009 e a Lei de Proteção ao Paciente e a reforma do sistema de saúde, popularmente conhecida como “*Obamacare*”. O movimento defende uma política fiscal conservadora e a interpretação do texto constitucional segundo o seu significado à época em que foi adotado. O nome de “*Tea Party*” é uma referência ao *Boston Tea Party* de 1773,

uma ala radical do Partido Republicano. O problema alegado foi um cartaz que um manifestante segurava onde se lia "*Tea bag the libs before they tea bag you!*" (Pegue o saquinho de chá dos liberais antes que eles peguem o saquinho de chá de vocês!, em tradução livre),²⁸⁵ além de "*Stop the socialists*" (Parem os socialistas). Também houve controvérsia em observações feitas pelo Falcão quando o herói observava a multidão e diz que "Eu não vejo exatamente um homem negro do Harlem junto com um monte de gente branca com raiva... se você sabe o que quero dizer" (Figura 68).²⁸⁶

O movimento do *Tea Party* se irritou com a suposta comparação, principalmente que isto implicava que a multidão era racista e exigiu uma retratação da *Marvel*. O que ocorreu foi que, efetivamente, a narrativa não tinha uma relação direta com o Tea Party. Desse modo, o editor-chefe da editora Joe Quesada fez uma *mea culpa* pedindo desculpas para o cartaz, alegando que foi erro acrescentado pela letrista no último retoque. Ele defendeu Ed Brubaker dizendo que ele simplesmente escreveu um protesto anti-imposto em sua história para mostrar um dos estados de espírito que existia nos Estados Unidos naquele período, mas que não havia nenhum pensamento de que ele representava um grupo particular. A versão foi confirmada pelo próprio Brubaker.²⁸⁷

Pierre Milza diz que as ordens pertencentes ao domínio da política interna surgem quando concebemos essa última em sua acepção mais ampla. Assim, fazemos intervir ao lado de fatores políticos, fenômenos tais como a demografia, as estruturas econômicas e sociais do país considerado, o peso de sua história, a maneira como seus habitantes percebem a si mesmos e aos outros, as ideologias e os sistemas de valores reivindicados por suas elites e entre os quais se dividem as grandes correntes da opinião pública.²⁸⁸ Assim, a narrativa alcançou um público fora do universo de leitores de quadrinhos.

Da mesma forma em que Guerra Civil tratou do debate em que pessoas aceitaram que o governo pudesse espionar qualquer um sem autorização judicial, sob a alegação de 'guerra contra o terrorismo', no qual os EUA poderiam estar se tornando um Estado policial - tudo o que antes era condenado pelos Estados Unidos quando ocorria em outros países.

uma ação direta dos colonos americanos de Boston, contra o governo britânico e a Companhia das Índias Ocidentais, que detinha o monopólio do chá que entrava nas colônias. No porto de Boston, um grupo de colonos abordou os navios carregados de chá e atirou a carga às águas, em protesto contra o monopólio e o imposto sobre o chá, que consideravam abusivo.

²⁸⁵ A principal controvérsia desta frase é que o termo "teabagging" também é relativo a uma prática sexual que consiste em colocar ou bater repetidamente com o saco escrotal na cabeça ou boca de uma pessoa.

²⁸⁶ BRUBAKER, Ed & ROSS, Luke. *Two Americas part 01*. In: *Captain America n°602*. Nova York: *Marvel Comics*, março de 2010, p.16.

²⁸⁷ O conteúdo se encontra em <http://www.washingtontimes.com/blog/watercooler/2010/feb/10/Marvel-admits-mistake-captain-america-comic/>. Visto em 26 de novembro de 2015.

²⁸⁸ MILZA, Pierre. *Op. cit.*, p.370.



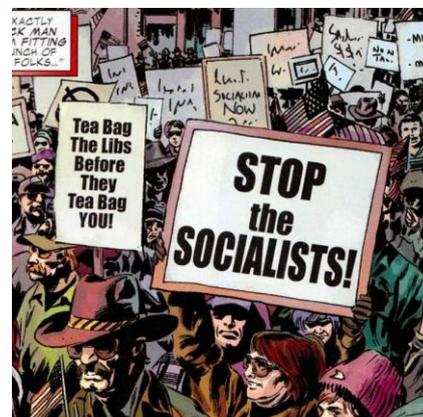
Figuras 64 e 65 – Dois momentos distintos no início e no final da Guerra: o recomeço e momento em que o Capitão é baleado nas escadarias – Civil War nº01 – Julho de 2006 e Captain America v5 nº25 – Janeiro de 2007.



Figuras 66 e 67 – O encontro de Obama e o Homem-Aranha – The Amazing Spider-man v1 nº583 – Março de 2009.



Figura 68 – O polêmico cartaz em Captain America v6 nº602.



O bilionário gênio tecnológico do Homem de Ferro representava o modelo de sucesso do século XXI num país cujo símbolo de guerra – o Capitão América - era uma imagem

essencialmente fora da moda do individualismo autoconfiante e austero, um espírito pioneiro não mais bem visto num mundo conectado em escala global.²⁸⁹

Para Eric Foner, a ideologia da liberdade e o sonho americano foram reconstituídos em formas radicais nesse ambiente cultural: o radicalismo econômico, social e cultural foi elogiada como tradição essencial ao espírito do país e o "jeito americano de viver" passou a significar sindicalismo "cidadania social" e não a "desenfreada busca pela fortuna" da década de 1930.²⁹⁰ Durante a campanha pelos direitos civis, a palavra liberdade era definida de maneira mais ampla, significando igualdade, poder, direitos e oportunidades.

Em um contexto da sociedade americana, Guerra Civil perguntou aos leitores a reavaliar que heroísmo era o verdadeiro e o que o patriotismo realmente significava. A morte do Capitão América foi significativa quando se percebeu os limites das liberdades individuais sob as administrações republicanas em nome da segurança nacional e do livre mercado, e sua ressurreição simbolizou um retorno à sanidade nas políticas americanas, após a posse de do presidente Barack Obama.

2.4 – Monarcas entre o bem e o mal

A política externa pode ser entendida como uma forma de proteger os interesses nacionais de um país, em especial a segurança nacional, a prosperidade econômica e valores sociais, no caso de intercâmbios culturais e econômicos entre as nações. O discurso do excepcionalismo dos Estados Unidos só faria sentido se tivessem elementos para pô-lo à prova. Assim, fez-se necessária a criação de personagens fixos que representassem o estrangeiro, ou seja, aquele que não fosse americano, mas que mantivessem alguma forma de relação com os EUA.

Segundo Pierre Milza²⁹¹, para um Estado garantir sua defesa contra os eventuais avanços dos outros atores do sistema internacional, deve afirmar a identidade nacional e a vontade de sobreviver, o que determina diretamente sua política militar e as escolhas de sua estratégia global. Dessa forma, o governo de um país deve saber lidar com outros Estados sem afetar a soberania de qualquer um deles, mesmo que estes Estados possuam culturas ou sistemas políticos diferentes.

Em contraposição, porém, são conhecidas as intervenções dos EUA em diversos países do mundo em nome de uma suposta "liberdade e democracia". Estes conceitos

²⁸⁹ MORRISON, Grant. *Op. cit.*, p. 402-3.

²⁹⁰ FONER, Eric. *The story of american Freedom*. New York/London: W.W. Norton & Company, 1998, p.168.

²⁹¹ MILZA, Pierre. *Op. cit.*, p. 371.

remetem à composição dos Estados Unidos como um modelo no qual os seus cidadãos são regidos pela República. Nesse caso, o sistema político vigente determina que seus governantes devam ser eleitos pelo povo e a escolha popular deveria ser aceita e respeitada. Contudo, existem outros sistemas de governo em várias partes do globo. E foi a partir desse conflito político que os roteiristas da *Marvel* pautaram alguns de seus personagens.

A inserção de elementos da realidade social sempre foi uma das características principais das narrativas da *Marvel*. Desse modo, as relações internacionais entre os Estados também estavam presentes nas HQs. Contudo, para estes casos, a *Marvel* se valeu de um universo imaginário, introduzindo países fictícios em suas histórias.

O imaginário funcionaria como um dispositivo simbólico que procurava dar uma identidade e coerência a certo movimento de massas se permitindo reconhecer e designar as suas recusas bem como as suas esperanças. Segundo Bronislaw Baczko, o imaginário social é operado pelos sistemas simbólicos os quais são construídos não somente a partir da experiência dos agentes sociais, mas também a partir dos seus desejos, aspirações e motivações. Desse modo, é por meio de séries de oposições que se estruturam as forças afetivas que agem sobre a vida coletiva, unindo-as, por meio de uma rede de significações, às dimensões intelectuais dessa vida coletiva.²⁹²

O imaginário faz parte de um campo de representação e, como exteriorização do pensamento, manifesta-se por imagens e discursos que pretendem apresentar uma definição da realidade. Os quadrinhos de super-heróis são uma manifestação de um imaginário coletivo sobre a nação estadunidense, os valores que norteiam sua organização social e suas ações no mundo. A representação de outros países também faz parte desse olhar que os Estados Unidos têm do mundo exterior. Assim, no que concerne aos sistemas políticos, o sistema monárquico foi um dos mais presentes.

2.4.1 – Namor e o *Imperius Rex*

O interesse pelas monarquias também se fez presente nas narrativas da *Marvel*. E a primeira representação de um monarca ocorreu nas páginas da revista *The Fantastic Four* nº04, quando Stan Lee e Jack Kirby reintroduziu o personagem Namor na continuidade da *Marvel*, em 1962.

Namor, o Príncipe Submarino (*Namor, The Sub-Mariner*) foi criado por Bill Everett

²⁹² BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. In: ROMANO, Ruggiero (org.). *Enciclopédia Einaudi*. Lisboa: Imprensa Nacional; Casa da Moeda, 1985. v. 5, p. 311-2.

em 1939, aparecendo pela primeira vez na revista *Marvel Comics* nº01, quando a editora ainda se chamava *Timely Comics*. Sua origem esteve ligada à lenda de Atlântida, continente que teria submergido no oceano na Antiguidade e foi citada em escritos do filósofo grego Platão. Ele é, juntamente com o Tocha Humana original, considerado o primeiro personagem criado pela empresa *Marvel*.

O Príncipe Namor era filho da princesa Fen, da Atlântida e Leonard McKenzie, um capitão da marinha dos EUA. Pouco depois da Primeira Guerra Mundial, o navio de McKenzie detonou explosivos no continente antártico para quebrar *icebergs* provocando danos à civilização atlante que vivia nessa região do globo. Thakorr, imperador de Atlântida, enviou sua filha, Fen, para investigar a causa dos danos. Fen partiu sozinha e descobriu o navio do capitão McKenzie. Fen permaneceu na embarcação e logo aprendeu a língua dos tripulantes e se apaixonou por McKenzie, culminando no casamento dos dois. Após várias semanas, percebendo que sua filha não retornava, Thakorr deduziu que ela havia sido capturada pelo povo da superfície e enviou um grupo de atlantes para tentar encontrá-la. O grupo descobriu seu paradeiro e lutaram contra a tripulação do navio, o que acabou provocando a morte de McKenzie.

A princesa Fen retornou para Atlântida e meses depois deu à luz um filho híbrido com a pele rosada ao contrário da pele azulada própria dos atlantes, mas com a capacidade de respirar debaixo d'água e com uma resistência sobre-humana para aguentar a pressão aquática que o fundo do mar impunha. Mesmo com pai humano, Namor cresceu com ódio da humanidade, o que provocou seus ataques à superfície no final da década de 1930. Ainda durante as narrativas da *Timely* foi sugerido que Namor se uniu aos Aliados durante a Segunda Guerra Mundial, por entender que os países do Eixo representavam uma ameaça em potencial para todo o mundo. Nesse caso, as narrativas do Príncipe Submarino se alinhavam com a proposta vigente à época de que os quadrinhos de super-heróis serviam de propaganda pró-aliada durante o conflito mundial.

Ainda segundo as narrativas de Namor, Atlântida foi violentamente afetada por terremotos após a guerra e Namor foi enviado para investigar quais seriam as causas disso. Ele descobriu que o responsável foi um vilão chamado Paul Destino (*Paul Destine*) que utilizando grandes quantidades de energia arrasou Atlântida matando boa parte de sua população, além de transformar Namor e o restante de seus súditos em nômades. O vilão ainda provocou amnésia no Príncipe Submarino enviando-o para vagar como mendigo no mundo da superfície.

A partir desse ponto, Namor foi reinserido na cronologia da *Marvel*. Em uma narrativa

de 1962, Johnny Storm, o Tocha Humana (*Human Torch*) da equipe Quarteto Fantástico descobriu Namor num edifício abandonado, junto com um grupo de sem-teto. Tocha usou seus poderes para queimar a barba comprida de Namor e o lançou ao mar, o que fez com que Namor recuperasse sua memória. Contudo, quando ele soube da destruição de Atlântida, o Príncipe Submarino pensou que os responsáveis por isso teriam sido os seres humanos e seus testes nucleares. Jurando vingar o seu povo, Namor atacou Nova York e entrou em conflito com os heróis da Terra diversas vezes.

Posteriormente, Namor reencontrou os sobreviventes de Atlântida e reconstruiu o reino sendo proclamado seu rei, graças à ascendência que tinha com o último imperador, Thakorr que era seu avô. Devido à popularidade que obteve junto aos leitores, os editores diminuíram paulatinamente as incursões de Namor à superfície, passando a ter histórias solo dentro da revista *Tales to Astonish*, dividida com as histórias de Hulk. Em 1968, graças a um acordo que permitiu a *Marvel* editar uma maior quantidade de revistas, Namor ganhou um título próprio chamado *Prince Namor, The Sub-Mariner*.

O que chamou a atenção na constituição da personalidade de Namor foi essa dualidade entre herói e vilão. Ao longo da trajetória do Príncipe Submarino, os argumentistas criaram um perfil arrogante do personagem. Namor foi idealizado como um monarca que lutaria por seu povo contra ameaças externas, mas exibia um aspecto de superioridade mesmo entre aqueles que ele tinha como aliados. Desse modo, a concepção de Namor se assemelha ao que constitui um “bom monarca”. Segundo o filósofo grego Aristóteles, um rei visa a vantagem de seus súditos. O rei que não se transforma em tirano e mantém uma ligação próxima com seus súditos consegue manifestar uma das formas da justiça, pois um “bom monarca” “olhará somente para os interesses daqueles a quem ele governa. Se há justiça de fato nessa relação é por consequência da amizade que o rei lhes confere em forma de zelo e bem-estar.”²⁹³

O Príncipe Submarino mantém um vínculo próximo com alguns de seus súditos, oferecendo-lhes a amizade propalada nos escritos de Aristóteles, ora por serem úteis como no caso dos atlanteanos Vashti (sacerdote de Atlântida), Seth (conselheiro de Namor) e Thakos (general do exército atlanteano). Ou por serem agradáveis, como Lady Dorma (noiva de Namor) e Namorita (prima do Príncipe Submarino). Assim, Namor constituiu seu círculo de amizade, exigindo lealdade e gratidão acima de tudo. As maiores dificuldades, no que tange às relações de amizade, encontraram-se no campo político, pois a forma de governo foi pautada em relações de interesses mútuos que, não sendo concretizados, levariam geralmente

²⁹³ FEITOSA, Zoraida. A influência da amizade nas constituições políticas em Aristóteles. *Prometeus* - Ano 6 - Número 11 – Janeiro-Junho/2013, p. 124.

ao rompimento.²⁹⁴

O uso da lenda de Atlântida também reforçou a ideia de Namor como monarca. Nos contos do filósofo grego Platão, Atlântida era uma potência naval localizada além das Colunas de Hércules, no Estreito de Gibraltar, entre a Europa e a África, que conquistou muitas regiões dos dois continentes por volta de 9.600 a.C.. Segundo a lenda, Atlântida afundou no oceano após uma tentativa fracassada de invadir Atenas.

A narrativa mítica de Atlântida foi se adaptando aos novos contextos de cada época, reconfigurando momentos como o de seu desaparecimento, ou se arranjando para outros povos, na essência destas narrativas e interpretações.²⁹⁵ Portanto, a narrativa mítica do continente desaparecido serviu de suporte para diferentes usos do passado, indicando em diversos momentos o modo com que esse imaginário foi trabalhado através dos séculos, inclusive pela indústria cultural com as histórias em quadrinhos. Não por acaso os nomes inventados dos atlanteanos da *Marvel* estão relacionados a uma sonoridade grega, pois os roteiristas mantiveram a essência da lenda nos escritos de Platão.

Por fim, a presença de elementos da Antiguidade foi complementada pelo grito de guerra que Namor utiliza quando está em combate. *Imperius Rex* foi um brado constantemente utilizado pelos argumentistas da *Marvel* quando Namor encara alguma batalha. Essa é uma frase em latim que significa “Rei do Império”, entretanto sua forma de usar não tinha exatamente o caráter de se autoafirmar entoando sua condição de monarca, mas, sim, algo que exaltava seu império, propriamente dito no que concerne o imaginário social estadunidense a respeito da antiguidade clássica.

O fato de Namor entoar palavras em latim nos remete ao Império Romano. Além disso, o próprio nome do personagem é *Roman* (romano) escrito ao contrário. Podemos supor que a ideia era unir duas civilizações da Antiguidade marcadas por conquistas de territórios e que lançaram as bases do pensamento ocidental. A criação do Príncipe Submarino seria, portanto, uma volta às origens de um personagem dualista que foi ao mesmo tempo defensor ferrenho de seu povo, mas que foi durante vários anos um inimigo declarado da humanidade. Somente quando Namor se aproximou dos humanos, suas posições foram revistas e ele passou a figurar de fato no panteão de super-heróis da editora (Figura 69).

²⁹⁴ *Ibidem*, p. 126.

²⁹⁵ Para maiores informações sobre o mito de Atlântida ver VIDAL-NAQUET, Pierre. *Atlântida: pequena história de um mito platônico*. São Paulo: Edunesp, 2008.

2.4.2 – A mão de ferro da Latvéria

O segundo exemplo de monarcas da *Marvel* é considerado um de seus principais personagens vilões. O Doutor Destino (*Doctor Doom*) foi criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1962 e se tornou o principal inimigo do Quarteto Fantástico. Dono de uma das mentes mais brilhantes do mundo, a narrativa contava a história de Victor von Doom que nasceu no fictício reino da Latvéria, localizado no leste europeu, filho de um curandeiro cigano e de uma mulher ligada à feitiçaria. Quando ainda era bem jovem, seus pais foram caçados por autoridades latverianas e condenados à morte. Entregue aos cuidados de Boris, um amigo da família, quando ainda era criança, Victor soube que seus pais haviam lhe deixado como herança duas caixas: uma contendo ervas e medicamentos e outra com alguns artefatos mágicos. Aprendendo a fazer uso dos objetos místicos, o rapaz começou a viajar pelo país realizando “milagres” alquímicos.

Um dia, o reitor de uma universidade dos Estados Unidos tomou conhecimento da reputação do jovem e ofereceu-lhe uma bolsa de estudos. Doom foi para os EUA e conheceu o então jovem Reed Richards, que viria a ser tornar anos mais tarde o líder do Quarteto Fantástico, o Senhor Fantástico (*Mister Fantastic*). Algum tempo já estabelecido na universidade, Victor estava testando um de seus inventos para viajar entre as dimensões e que ele acreditava que salvaria a alma de sua falecida mãe.

Richards fez uma visita ao quarto de Doom e examinou as anotações do cientista, percebendo um erro no esquema do aparelho. Reed tentou avisar Doom, mas esse não lhe deu importância e o expulsou do quarto, prosseguindo com os testes. Quando finalmente faria o teste definitivo a máquina de Victor explodiu ferindo seriamente o seu rosto. Por realizar experimentos considerados perigosos em segredo, von Doom foi expulso da universidade e por isso passou a culpar Richards pelo seu infortúnio.

Quase levado à loucura pela deformação de seu rosto, Victor partiu dos EUA em direção às montanhas do Tibete. Lá foi acolhido por uma ordem de monges e durante vários anos aprendeu segredos místicos. Os monges o ajudaram a construir uma armadura de metal e uma máscara igualmente metálica que ainda não tinha esfriado o suficiente após a fundição. Arrogante, Doom obrigou os monges a colocar a máscara imediatamente em sua face. Como resultado seu rosto se deformou ainda mais fazendo com que ele permanecesse com a máscara já finalizada a maior parte do tempo, assumindo assim a identidade de Doutor Destino.

Decidido a se vingar dos perseguidores de seus pais, Doom voltou para sua terra natal para realizar seus planos de conquista. Ele depôs o monarca da Latvéria e se declarou o

soberano absoluto do reino. Governando com mão de ferro, Destino começou a direcionar os recursos da pequena nação para realizar seus objetivos pessoais. Apesar de seu povo o considerar um governante justo, ele na verdade revelou em algumas histórias que não veria problema algum em trocar a vida de todos os latverianos por mais poder. E também não demonstra qualquer misericórdia com seus próprios soldados, aos quais pune com a morte por qualquer falha. Segundo Peter Coogan, a aparência do Doutor Destino era representante de uma mudança na interpretação de personagens considerados "cientistas loucos" para vilões de pleno direito, muitas vezes com poderes superiores como um megavilão.²⁹⁶

Dessa forma, o governo do Doutor Destino pode ser descrito como uma monarquia absoluta, uma vez que foi revelado que não havia legislatura no país, pois tudo era decidido mediante os desejos de Doom. A definição de absolutismo pode ser considerada aquela forma de governo em que o detentor do poder exerce suas prerrogativas sem dependência ou controle de outros poderes, superiores ou inferiores.²⁹⁷ O Estado Absolutista fica caracterizado como um governo de poder institucional e centralizador.

Segundo Perry Anderson em seu livro *Linhagens do Estado Absolutista*, o historiador teoriza ser impróprio designar o termo Absolutismo, características de uma instituição que dispunha de poder absoluto sobre todos seus súditos, pois nenhuma monarquia ocidental teria gozado de poder absoluto sobre seus súditos.²⁹⁸ A marca principal da majestade soberana e do poder absoluto é, essencialmente, o direito de impor leis aos súditos sem o consentimento deles. Leis estas que eram produzidas sob o domínio do absolutismo que operava, em última instância, dentro dos limites necessários da classe cujos interesses ele assegurava.

Anderson explica que o Estado Absolutista foi criado por uma aristocracia enfraquecida economicamente, procurando se manter no poder, sendo que essas estruturas administrativas de Estado Moderno serviram para fortalecer a burguesia, que se encontrava politicamente fragilizada, mas controlava o poder econômico.²⁹⁹ Resultado foram que as monarquias absolutas introduziram exércitos regulares, uma burocracia permanente, o sistema tributário nacional, a codificação do direito e os primórdios de um mercado unificado.

Apesar de governar com mão de ferro e ter ascendido ao poder mediante um golpe de Estado, Destino é celebrado pelos habitantes da Latvéria, seja por medo de sofrer represálias ou simplesmente acreditar que von Doom trouxe benefícios para o reino, enxergando nele um

²⁹⁶ COOGAN, Peter. *Superhero: The secret origin of a genre*. Austin: MonkeyBrain, 2006, p.28.

²⁹⁷ SQUIERE, P. Absolutismo. In: BOBBIO, Norberto, MATTEUCCI, Nicola, PASQUINO, Giafranco. *Dicionário de Política*. Brasília: UNB, 1997, p.02.

²⁹⁸ ANDERSON, Perry. *Linhagens do Estado absolutista*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995, p. 48.

²⁹⁹ *Ibidem*, p.50.

protetor do país (Figura 70).

O nome do país trouxe uma discordância no Brasil. Existem debates em fóruns de discussão de que a Letónia originalmente se chamava *Latvia* e que posteriormente os autores teriam modificado o nome para Letónia pelo fato de que *Latvia* é o nome em inglês da Letónia, país que foi uma das repúblicas que compunham a União Soviética. Contudo, o nome Letónia aparece desde a primeira aparição nos EUA, em 1964, na revista *The Fantastic Four Annual* nº02 (Figura 71). É possível que Stan Lee tenha se inspirado na pronúncia em inglês da Letónia, contudo, a grafia do país de Doom sempre foi Letónia.

Além disso, a localização do país fictício e do país real era divergente. Embora os dois países estivessem no leste europeu, seu posicionamento indicavam direções opostas. Enquanto a Letónia está localizada ao norte, compondo os países bálticos juntamente com Estónia e Lituânia, a Letónia teria sua localização ficcional mais ao sul depois das montanhas dos Cárpatos fazendo fronteira com Hungria, Romênia e Sérvia.

Como monarca absoluto da Letónia, Doutor Destino possui imunidade diplomática, permitindo que escapasse à justiça da maioria de seus crimes. Esse era talvez o seu maior trunfo, pois qualquer tentativa de matá-lo ou uma agressão seria considerada uma violação do direito internacional por se tratar de um chefe de Estado. Além disso, como mandatário da Letónia, Destino tinha total controle dos recursos naturais e tecnológicos do país, juntamente com a sua força de trabalho, econômica e militar.

Os atos do Doutor Destino nos remetem à obra clássica *O Príncipe*, de Nicolau Maquiavel, no qual o escritor atentava para o fato de que os homens deveriam ser mimados ou exterminados, pois poderiam até se vingar de punições leves, mas não das pesadas. Assim, a opressão imposta pelo príncipe aos súditos deveria ser tal que ele não precisasse temer a vingança deles.³⁰⁰ Maquiavel entendia que, primeiramente, um príncipe deveria dispor da capacidade de manter o bem estar do seu povo, seja pela força ou pela bondade. Mesmo assim, o príncipe deveria ser prudente, diagnosticando com antecedência todos os possíveis males que poderiam afetar seu governo. Era necessário o príncipe fazer valer o seu poder marcando sua presença e mantendo seu reino sob uma constante vigilância. Para o filósofo:

“(…) os homens têm menos escrúpulo em ofender a alguém que se faça amar do que a quem se faça temer, posto que a amizade é mantida por um vínculo de obrigação que, por serem os homens maus, é quebrado em cada oportunidade que a eles convenha; mas o temor é mantido pelo receio de castigo que jamais se abandona.”
301

³⁰⁰ MAQUIAVEL, Nicolau *O Príncipe*. São Paulo: Martin Claret, 2002.

³⁰¹ *Ibidem*, p.68.

Maquiavel acreditava que as crueldades poderiam ser bem praticadas, devendo o príncipe ao utilizá-las, fazer tudo com sabedoria, pois o objetivo único era manter seu povo unido sob sua soberania, mesmo que para isso o príncipe tivesse que recorrer à essa crueldade. Desse modo, demonstrava a ideia de que importante era o poder e não a moralidade dos meios para alcançá-lo.

Nas narrativas da *Marvel*, o Doutor Destino agia conforme indicava Maquiavel, considerando que o soberano da Latvéria não confiava em ninguém. Embora mantenha alguns súditos mais próximos, Destino não desenvolveu laços afetivos com eles, pois seria melhor ser temido do que amado. Assim, Destino conseguia a lealdade de seus súditos por meio do medo que uma reação sua poderia acarretar sobre eles. Assim, “um príncipe não deve, pois, temer a má fama de cruel, desde que por ela mantenha seus súditos unidos e leais”.³⁰²

Mesmo que tivesse a lealdade de seus súditos, von Doom se mantinha vigilante quanto a possíveis insurgências. Seguindo a prudência sugerida por Maquiavel, Doom conseguia controlar todo o reino da Latvéria por meio de *Doombots*, suas duplicatas robôs que lhe permitiam se ausentar do reino sem que seus habitantes percebessem, pois as duplicatas eram uma representação perfeita da aparência e trejeitos de Doom. Essas inteligências artificiais também podiam caminhar na multidão ou se comunicar com outras pessoas sem que percebessem que se tratava de uma fraude. Ademais, Destino possuía uma guarda pessoal que não era formada por seres humanos, mas sim por robôs tecnologicamente avançados com instruções de ser a primeira linha de defesa de Doom caso ocorresse alguma invasão de seu castelo. Em diversas ocasiões, estes guardas-robôs confrontaram os heróis da *Marvel*.

Assim, o Doutor Destino agia como uma entidade que governa com poder absoluto, constituindo uma forma autoritária de se governar um Estado ou uma nação. Isto nos remete ao filósofo Thomas Hobbes e sua principal obra, *Leviatã*. Hobbes argumentava que os indivíduos deveriam abrir mão de suas liberdades em nome da segurança, pois para o filósofo, o ser humano é egoísta por natureza, e somente o Estado de direito e a ameaça de punição poderia manter o indivíduo sobre controle.³⁰³

Em *Leviatã*, Hobbes fala das condições de dissoluções do Estado, em que somente a concentração de autoridade garante a unidade e a paz social. Ele acreditava em um Estado poderoso, tendo como chefe um soberano. Sem um soberano, dizia Hobbes, tudo se esfacelaria e a sociedade se dividiria em indivíduos separados, prontos para se destruir uns aos

³⁰² *Ibidem*, p.88.

³⁰³ HOBBS, Thomas. *Leviatã ou matéria, forma e poder de um Estado eclesiástico e civil*. São Paulo: Martin Claret, 2002.

outros na busca pela sobrevivência.

Hobbes justificou que a humanidade precisa e necessita da ordem, e por isso os homens devem se unir por meio de um contrato com o intuito de entregar a sua liberdade ao soberano que deve administrar a nação com “mão de ferro” e organizá-la por intermédio de leis que ajudassem os homens a viver em harmonia.

Desse modo, o poder na Latvéria foi mantido pelo controle dos recursos militares e econômicos do país. Por causa da opressão do regime, o Doutor Destino controlava a população latveriana em troca de uma suposta proteção, o que favoreceu sua longa permanência no poder. Sua vestimenta composta por capa e capuz impunha um tom de imponência para Destino e ao mesmo tempo remetia à representação clássica da morte, capaz de encobrir seu rosto envolto em mistério. Além disso, o uso de uma armadura de ferro retratava a solidez com que Doom agia sobre seu reino e sobre seus súditos. (Figura 56).

2.4.3 – O Pantera de Wakanda

Em Julho de 1966, Stan Lee e Jack Kirby criaram o primeiro super-herói negro com a pretensão de apresentar uma inovação conceitual. O Pantera Negra (*Black Panther*) se tornaria o precursor de todos os super-heróis negros que viriam a seguir. A trama contava a história de *T'challa*, um príncipe de uma fictícia nação africana chamada Wakanda, alvo de constantes ameaças externas por ser portadora da maior reserva de *vibranium* do mundo. Na narrativa, esse era um metal com poder de absorver qualquer tipo de energia do mundo, portanto, capaz de despertar a cobiça no mundo inteiro.

A recusa do pai de *T'challa*, *T'chaka*, rei de Wakanda, em fornecer o metal a um criminoso sul-africano chamado Ulysses Klaw, acabou por provocar o assassinato do rei. Jurando vingança, *T'challa* viajou para os EUA e Europa para estudar e se tornar um brilhante cientista. Ao retornar a seu país, foi coroado rei, sucedendo o pai. Após o ritual de iniciação, ele ingeriu uma erva que expandiu sua força, velocidade, resistência, agilidade e sentidos, todos parecidos com os de um felino. Vestindo o traje cerimonial que simbolizava o animal sagrado pra seu povo, *T'challa* se tornou o Pantera Negra.

T'challa utilizou os recursos obtidos na comercialização do *vibranium* e transformou o reino de Wakanda na nação mais evoluída tecnologicamente do mundo. Em sua primeira aparição, o Pantera convidou o Quarteto Fantástico para conhecer seu reino e sua tecnologia. Quando o grupo chegou a Wakanda foi surpreendido por ataques do Pantera Negra, que na verdade, queria testar a extensão dos seus poderes para proteger seu povo de ameaças

externas. Embora com todas as descrições das características evoluídas e modernas do Pantera e de Wakanda, Stan Lee ainda se valeu de estereótipos ao configurar os africanos. Embora possuísse toda tecnologia, o povo aparecia vestindo trajes e realizando danças rituais típicas de tribos primitivas africanas.³⁰⁴

Seja como aliado do Quarteto Fantástico ou como membro dos Vingadores, ao longo das décadas o personagem se tornou um coadjuvante importante nas revistas da *Marvel*. Por duas vezes o Pantera teve títulos próprios na década de 1970, porém sem uma grande vendagem foram cancelados após poucas edições, embora o personagem tivesse popularidade entre os leitores.

T'challa foi concebido com uma abordagem diferente frente às representações monárquicas de Namor e Doutor Destino. O Pantera Negra sempre foi representado como um homem honrado, herdeiro de uma tradição familiar secular, bem visto pelo povo de Wakanda que não o temia, ao contrário de Destino. No entendimento do povo de Wakanda, o Pantera Negra existia para protegê-los das ameaças externas. Além disso, a lenda do Pantera remetia a um culto do país, ou seja, ao mesmo tempo em que reconheciam *T'challa* como seu rei, eles também o tinha como o representante do deus Pantera na terra. Mesmo sendo um ser humano, sua figura era vista como a do escolhido dos céus como protetor eterno de sua terra.

A questão monárquica aqui descrita nos reporta outro teórico do absolutismo, mas com uma concepção diferente da proposta por Hobbes. Jacques Bossuet era um bispo francês do século XVII e uma figura próxima do rei Luís XIV símbolo máximo da monarquia absolutista francesa. Bossuet foi o filósofo que elaborou a teoria do direito divino do Reis a partir de seu livro chamado “Política segundo as Sagradas Escrituras”, na qual ele justificava a concentração de poder nas mãos do rei, pois esse seria o representante das forças divinas na Terra. Assim, o rei era confundido com o próprio Deus e por isso, todos que fossem contra as suas determinações seriam também contrários às forças divinas e, portanto contra Deus.³⁰⁵

Bossuet afirmava que todas as naturezas humanas devem estar sujeitas ao rei por meio de um Contrato de Submissão. Ou seja, corresponderia a uma necessidade natural das sociedades de serem governadas, pois a monarquia seria a única forma de governo legítima, uma vez que redundaria em estabilidade.

O teólogo francês teve o cuidado de separar o que ele chamou de governo absoluto, no qual os súditos possuem eficaz proteção de uma autoridade ligada às tradições e pelo que é

³⁰⁴ GUERRA, Fábio Vieira. *Op. cit.*, p. 159.

³⁰⁵ BURKE, Peter. *A Fabricação do Rei: a Construção da Imagem Pública Luis XIV*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

pautado pela razão, do outro, denominado por ele como governo arbitrário, no qual todos os súditos são escravos sacrificados a um tirano que não se orienta pela lei e pelos costumes, mas sim pelo capricho e pelo ato despótico.³⁰⁶

Desse modo, ao contrário do pensamento de Thomas Hobbes, o absolutismo para Jacques Bossuet não está em um ser que ameaça seus súditos, mas sim, alguém que atrai seus subordinados formando um equilíbrio de uma hierarquia de vassalos ligados pelo respeito comum aos antigos costumes e às instituições estabelecidas.

Nas narrativas da *Marvel*, os Panteras Negras eram descritos como homens benevolentes e amados por seu povo. Contudo, a passagem do manto do Pantera não era feito de modo automático de pai para filho. Era criada uma arena de lutas na qual era permitido que qualquer habitante de Wakanda pudesse desafiar o Pantera Negra vigente para um combate. Se o desafiante vencesse, seria merecedor do manto e do trono de *Wakanda*. Por esse motivo os descendentes da linhagem do Pantera deveriam ser preparados desde crianças para esse desafio, para que pudessem provar perante toda a população de que eram merecedores de usar a roupa do Pantera Negra.

O simbolismo em torno do Pantera Negra pode ser ligado à obra de Jacques Bossuet novamente considerando o que o teólogo estabelece as quatro características que uma monarquia tem que possuir.³⁰⁷ Primeiramente, Bossuet afirma que a autoridade real é sagrada, ou seja, o poder dos monarcas advém de Deus, que os estabelecem como seus ministros na Terra. Nesse caso, os súditos deviam obedecer aos mestres temporais como obedecem a Deus. Contudo, a origem divina também impunha limites, sendo que o rei deveria respeitar o seu poder e qualquer decisão deveria beneficiar o seu povo e não apenas a si próprio.

Bossuet também diz que o poder real é paternal, pois os reis são constituídos segundo o modelo dos pais. Era ele que deveria se preocupar com todas as necessidades da sociedade, com a proteção dos mais fracos, e com uma governo justo, mas aprazível, cultivando a imagem de alguém que exerceria o seu poder de uma forma justa e protetora.

Em terceiro lugar, o teólogo francês alega que a autoridade real é absoluta, no que o rei tornava-se independente nas suas decisões, sendo que não era obrigado e nem deveria prestar esclarecimentos a ninguém daquilo que ordena. Com isso, o rei assegurava que o respeito pelas leis e pelas normas da justiça era exercido, evitando a anarquia ou desordem, que extrai dos homens os seus direitos.

Por último, Bossuet expõe que o poder real está em total harmonia com a razão. Ou

³⁰⁶ BOSSUET, Jacob-Bénigne. *Politique tirée des propres paroles de l'Écriture Sainte*. Genebra: Droz, 1967.

³⁰⁷ *Ibidem*.

seja, à percepção de que deve salvar mais os Estados do que usar a força, pois é a inteligência e a ciência que deve fazer o povo feliz. Como o monarca é escolhido por Deus, ele deve ser possuidor de qualidades internas tais como a generosidade, a convicção, a força do carácter, a precaução e a capacidade de previsão e percepção.

Desse modo, vemos que Wakanda apresentava uma organização diferente da Latvéria e de Atlântida. No reino africano, os habitantes eram autorizados a participar de decisões particulares como na sucessão do rei. O culto ao Pantera Negra tinha assim uma característica militar, religiosa e política da nação. Em torno dele os wakandanos poderiam se inspirar e se orgulhar do respeito que seu país impõe ao mundo.

Em 2005, os editores da *Marvel* criaram um novo título solo para o Pantera e chamaram Reginald Hudlin, um escritor afro-americano para escrever os roteiros. A abordagem que Hudlin deu ao personagem trouxe uma narrativa que remetia às raízes do escritor em Hollywood. Como em várias histórias anteriores do Pantera Negra, essa apresentou um forte viés político, lidando com as relações internacionais dos países africanos com os do Ocidente num mundo pós-colonial. Apresentando diálogos claros, os roteiros de Hudlin enfocam o panorama internacional da primeira década do século XXI, com o governo do presidente americano George W. Bush e sua “Guerra ao Terror”. Esse conteúdo político utilizado por Hudlin fez sentido a partir do momento em que o roteirista “também queria que ele fosse politizado. Afinal, o personagem é soberano de uma nação africana. Seu trabalho é inerentemente político e, por natureza, acabaria implicando em conflitos com o governo dos EUA – assim como China e Israel”.³⁰⁸

Nessa obra, Reginald Hudlin reinventou a origem do Pantera Negra trazendo novos elementos que constituem a sua base moral. O primeiro ponto era a posição geográfica de Wakanda. Pela narrativa, o reino se localizava no centro da África, cuja existência remonta ao século X. Diz a lenda que Wakanda foi o único reino que não foi conquistado por estrangeiros. Desde as guerras entre nações africanas, passando pela chegada dos europeus, *Wakanda* sempre permaneceu soberana e imune a qualquer interferência externa.

Hudlin destacou como o imperialismo europeu do século XIX tentou se apropriar das reservas naturais de Wakanda, mas foram rechaçados pelos habitantes do reino comandados por um ancestral de *T'Challa*. As origens do imperialismo remontam à dinâmica da economia mundial, determinada pelas mudanças internas nos países industrializados do século XIX. É possível identificar dois momentos peculiares no desenvolvimento do capitalismo industrial

³⁰⁸ HUDLIN, Reginald & ROMITA JR., John. *Quem é o Pantera Negra? – Coleção Oficial Graphic novels Marvel n°38*. São Paulo: Salvat, 2014.

do século XIX. A expansão concorrencial de meados do século XIX e a expansão mundial iniciada após 1873, estendendo-se até às vésperas da Primeira Guerra Mundial.

O imperialismo foi uma das medidas tomadas para deter a fase depressiva em que se encontrava a economia mundial, juntamente com medidas protecionistas do comércio interno europeu. O período entre 1875-1914 fora o auge do imperialismo colonial a que o historiador britânico Eric Hobsbawm deu o nome de “Era dos Impérios”. O principal motivo era a busca por novos mercados na África e na Ásia, o que Hobsbawm considerou como “um produto sobrenatural de uma economia internacional fundamentada na rivalidade de várias economias industriais em competição”.³⁰⁹

Para Eric Hobsbawm, o imperialismo do final do século XIX era visto mais na esfera econômica e na transformação do contexto social e político dos países capitalistas industrializados e não mais pré-industriais. Em todos os impérios, os grupos dominantes sempre buscaram uma justificativa para se diferenciar dos dominados seja por superioridade militar ou moral. Dentro do sentimento nacionalista os imperialistas tinham a afirmação da supremacia e os “dominados” representando uma resistência à unificação global, diante do que as colônias sempre tiveram desvantagens.

Hublin então fez um desafio ficcional de imaginar um reino que contrariasse a lógica “dominante-dominado”. Como foi dito, na narrativa Wakanda jamais se curvou a qualquer potência estrangeira, mesmo quando o imperialismo europeu estava no auge. Na história o leitor ficou sabendo da dinastia do Pantera Negra como protetor do povo wakandano através dos séculos e como sempre fizeram uso da tecnologia graças às reservas de *vibranium*.

No que concerne à narrativa escrita do Hublin, podemos perceber que o autor utilizou bem o contexto político de quando foi escrita em 2005. Em pleno governo George W. Bush, Hublin criticou a ação desenfreada dos EUA em invadir países em nome de uma suposta benevolência em trazer “democracia e liberdade” para outros povos do mundo. Na trama, os EUA procuraram se aproveitar da situação em que mercenários internacionais, comandados por Ulysses Klaw, o assassino do pai de *T'challa*, queriam invadir Wakanda para saquear suas reservas e matar o Pantera Negra atual. O plano foi repellido pelas defesas de Wakanda que conseguiram expulsar ou matar os invasores. Em meio a isso tudo, os EUA enviaram uma força-tarefa para auxiliar os wakandanos que não foi solicitada. O objetivo era ajudar a expulsar os invasores e assim permanecer no país o que seria uma forma de “gratidão” por terem se prontificado a ajudar. Contudo, Wakanda conseguiu vencer a batalha sozinha, e eis quando robôs do exército americano conseguiram entrar em Wakanda ao final dos combates,

³⁰⁹ HOBBSAWM, Eric J.. *A Era dos Impérios 1875-1914*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

o Pantera Negra virou-se para um dos robôs dizendo:

“A ajuda de vocês não foi solicitada e a ameaça foi anulada. Wakanda agradece a oferta de auxílio dos Estados Unidos. Porém, sua ajuda não é necessária. Se permanecerem em solo wakandano por mais uma hora, serão considerados exército invasor e sofrerão as consequências.”³¹⁰

A fala de *T'Challa* demonstrou o quanto o respeito que Wakanda impunha aos seus pares ocidentais. O grande mérito da narrativa escrita por Hublin foi exatamente esse: inserir uma nação fora do grupo das grandes potências, mas que ainda assim tinha sua soberania respeitada, mesmo que pensassem em infringi-la. Wakanda conseguiu bloquear os poderes coloniais com uma evolução cultural que permaneceu por séculos inalterada. Assim, nas palavras de Hublin ele afirma:

“O Pantera é um Capitão América negro. A personificação dos ideais de um povo. Como americanos, nos sentimos bem lendo o Capitão América, porque ele nos lembra do potencial que um bom americano pode ter, se, claro, tiver a convicção de viver pelos princípios sob os quais o país foi fundado. Como negro, o herói deve representar a concretização do potencial de sua pátria mãe.”³¹¹

Assim, seja pela política interna, seja pelas representações das relações internacionais, as HQs da *Marvel* podem ser vistas como uma forma de tradução do imaginário americano no que se refere ao combate aos adversários que se alteram em função das conjunturas. Desse modo, esses antagonistas variaram conforme a época em que a narrativa foi produzida. Ora eram os nazistas, ora eram os comunistas, até chegar ao terrorismo. Assim, temos a configuração de histórias que tratam os estadunidenses como defensores únicos da “liberdade e da justiça”, conscientes de seu dever de defender o seu povo e os demais povos que compartilhassem dos mesmos princípios contra a “opressão e tirania”. Isto fez com que nessas histórias os personagens principais – os super-heróis - lutem contra inimigos que por várias vezes ameaçam a ordem, a paz, e os “valores democráticos” da nação estadunidense. O estilo da narrativa das histórias insere o leitor em aventuras nas quais o bem (EUA) e o mal (o inimigo externo) se confrontam.

³¹⁰ HUBLIN, Reginald. Who's is the Black Panther? Part Six. Black Panther vol. 4 nº06. Nova York: *Marvel*, Setembro de 2005, p. 23.

³¹¹ HUDLIN, Reginald & ROMITA JR., John. *Quem é o Pantera Negra? – Coleção Oficial Graphic novels Marvel nº38*. São Paulo: Salvat, 2014.

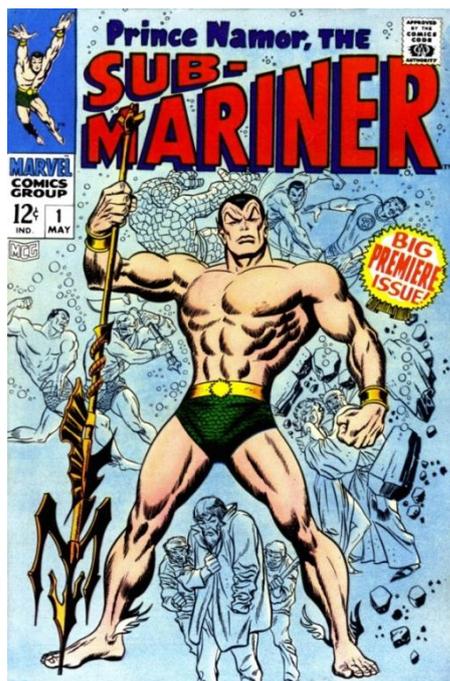


Figura 69 – Capa da revista Prince Namor, The Sub-Mariner v1 n°01 – Maio de 1968

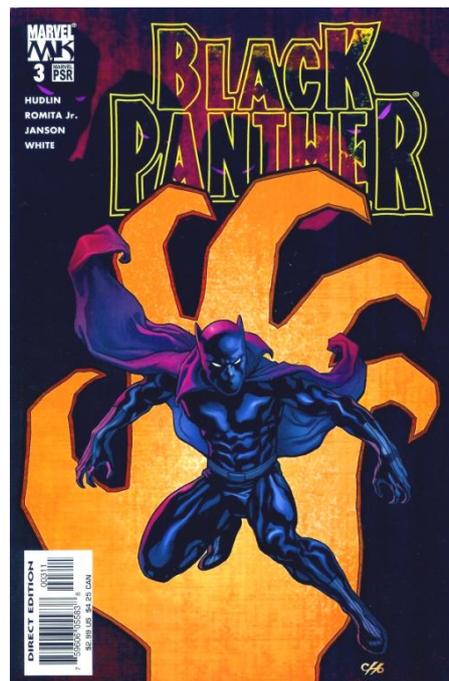
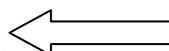
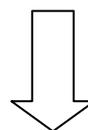


Figura 72 – Capa da revista Black Panther v4 n°03 – Junho de 2005



Figuras 70 e 71 – A imagem do Doutor Destino e o nome da Latvéria aparecendo pela primeira vez. Fantastic Four v1 n°258 – Setembro de 1983 / Fantastic Four Annual v1 n°02 – Novembro de 1964



Terceiro Capítulo – O tempo e a narrativa nas HQs

“Não importa quão insuportável esse fardo possa ser...
 não importa o tamanho do meu sacrifício pessoal.
 Jamais permitirei que um inocente venha a sofrer...
 porque o Homem-Aranha não agiu.
 E eu juro que nunca sofrerá!”

Peter Parker, o Homem-Aranha, reforçando o motivo pelo qual se tornou um herói.
The Amazing Spider-Man v1 nº50. Julho de 1967.

"Os boatos sobre a minha morte foram largamente exagerados".
 Mark Twain, escritor estadunidense, ao desmentir os rumores que havia falecido.

“Escrever a história é um modo de nos livrarmos do passado”.
 Johann Goethe, escritor alemão, conhecido por sua obra ‘Fausto’.

A leitura de uma história em quadrinhos acontece no relacionamento entre a estrutura do quadrinho e o leitor, que no uso e modo de ver e ler organiza por meio da sua imaginação o sentido do universo textual e editorial. O papel do leitor é relacionar a sequência de requadros e cria visualmente o que não foi explícito na narrativa. Dessa forma, a leitura oferece várias possibilidades, perspectivas sobre a história e permite o leitor fazer sua própria produção de significado dos aspectos apresentados em quadrinhos.

Uma questão fundamental que rege a produção de histórias em quadrinhos é a temporalidade. É fato que o ritmo da elaboração da arte sequencial depende dos objetivos propostos. Uma tira de quadrinhos diária possui relação com tempo diferente da história descrita nas várias páginas de uma revista. É essencial que o autor de quadrinhos determine o começo, meio e fim da história para saber o exato período que ele irá dispor para contá-la.

A noção de tempo nos quadrinhos é dada principalmente pelas imagens, pelos balões e pelos números de quadros. Eles servem de apoio ao reconhecimento do tempo. A quantidade de cada um desses artifícios contribui para marcar o ritmo da história e a sua passagem do tempo. Quando o autor quer comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadrinhos, por exemplo. Ao contrário, quando ele quer lidar com um tempo mais rápido, os quadrinhos se dispõem mais próximos uns dos outros.

Além dos quadros, o uso dos balões também é importante para marcar a passagem do tempo. Quando se lê um texto contido nos balões, a ideia do som da fala do personagem está embutida na leitura. A percepção do tempo é algo essencial nas HQs, já que a sua definição é cultural e socialmente construída. Segundo o quadrinista Will Eisner,

“dois elementos cruciais, o quadrinho e o balão, quando cercam fenômenos naturais, servem de apoio ao reconhecimento do tempo.
 (...) O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo

e a passagem do tempo”.³¹²

Assim, o ritmo da narrativa varia de acordo com o quadrinista que a escreve. Uma história pode ser contada por múltiplos diálogos, monólogos com pensamento de um único personagem ou explorando visualmente por meio da imagem dos quadros. Mas, sobretudo é a personalidade de cada personagem que faz com que o leitor se envolva com a narrativa despertando a curiosidade a cada página.

3.1 - O papel dos quadrinistas

Como produto cultural, as histórias em quadrinhos sofrem influência do período no qual estão inseridas, sobretudo as narrativas de aventura fantástica. Com seus codinomes, uniformes e superpoderes, os super-heróis fazem parte de um universo criado por quadrinistas que partilham de estratégias de intervenção cultural e também ideologias.

Mesmo tendo que passar pelo crivo das editoras para a publicação das histórias, os quadrinistas cadenciam a trama de acordo com os seus valores. Desse modo, cada artista elabora uma narrativa seja mais conservador ou liberal, conforme sua visão política, embora nem sempre eles falem quais são seus vieses políticos em entrevistas.

Os quadrinistas não tem o controle de como suas histórias são interpretadas por leitores, por isso em determinadas ocasiões é difícil de identificar o sentido das mensagens políticas em histórias de super-heróis. Quando um personagem é trabalhado por diferentes escritores, pode ocorrer direcionamentos políticos distintos. Por vezes, um escritor lança as motivações heroicas de um personagem como um liberal, porém, um sucessor na elaboração da narrativa pode retratar esse mesmo herói como um conservador.³¹³

Alguns fãs de quadrinhos reconhecem a legitimidade das histórias que apresentam um super-herói que reflita sua posição política, outros exigem uma consistência de caracterização para ajudar na sua suspensão de um julgamento por parte do leitor em troca de entretenimento, e uma minoria é capaz de ignorar as inconsistências dramáticas, argumentando que o personagem está "passando por uma fase" ou compreensivelmente mudou as lealdades políticas durante algum período turbulento na história dos EUA.³¹⁴

As atuações dos super-heróis já apresentaram modificações desde sua gênese. Inicialmente, os super-heróis foram concebidos como vigilantes que defendiam “os fracos e

³¹² EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999, p. 30.

³¹³ DIPAOLO, Marc. *War, politics and superheroes: ethics and propaganda in comics and film*. Jefferson: McFarland & Company, 2011, p.14.

³¹⁴ *Ibidem*.

oprimidos” da sociedade americana. Principalmente o segundo termo – oprimidos – diz respeito às opressões que o cidadão comum passava perante um Estado omissivo que permitia que atos de violência fizessem parte do seu cotidiano. Um exemplo disso são as primeiras narrativas do Super-Homem, nas quais ele combate um homem que espancava uma mulher e invade a casa de um governador para que ele desse o perdão para uma inocente que estava a poucos minutos de ser executada, além de amedrontar e torturar criminosos para obtivesse confissões deles.

Essa postura de vigilantes mudaria a partir do ingresso dos EUA na Segunda Guerra Mundial. A partir desse momento, os super-heróis passaram a servir de publicidade do governo americano no combate ao Eixo nazifascista. A defesa aos menos favorecidos ficaria de lado e os personagens combateriam os criminosos que ameaçassem o status quo do Estado, desafiando suas leis.

Em ambos os casos, o mal é sempre tão imenso e tão complexo como o bem que se defende: se o bem se relaciona aos valores da moral individual, o mal aparece no conceito de delito. Se for um bem coletivo, o mal será todo o sistema político ou todo indivíduo que atente contra a lei.³¹⁵

Essa mudança de personalidade dos personagens não é raro nos quadrinhos. O mal absoluto como categoria política tem variado conforme a evolução histórica dos governos e da sociedade civil em geral, pois a mesma dinâmica social reescreve várias vezes a história dos super-heróis, adequando-os às mudanças culturais e políticas.

Outro exemplo de mudança pensamento político ocorreu com o personagem Homem de Ferro. Criado em 1963 em pleno contexto da Guerra Fria, o super-herói tem sua origem diretamente relacionada a um conflito real: a Guerra do Vietnã. Se nas narrativas da década de 1960, o personagem está completamente inserido no combate aos comunistas, sejam eles militares ou espiões, na década de 1970 o herói se afasta dessa temática à medida que o conflito no país asiático se tornou um tormento para os EUA.

Assim, ao longo da década de 1970, foi realizada uma espécie de mea culpa sobre o envolvimento do Homem de Ferro na Guerra do Vietnã. O melhor exemplo foi em setembro de 1975 com a publicação da história *Long time gone* (Muito tempo atrás), na qual um pensativo Tony Stark em seu escritório, lembrava de um episódio até então não revelado de suas aventuras no Vietnã. Na trama, o personagem expõe todo seu ressentimento por ter

³¹⁵ TARDELI, Denise D’Aurea. Super-heróis na construção da personalidade. In: VIANA, Nildo & REBLIN, Iuri Andréas (orgs.). *Super-heróis, cultura e sociedade* – Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida: Ideias & Letras, 2011, p. 128.

participado de um conflito, agora apontado nas narrativas, como uma tragédia sem necessidade alguma.

Assim, dessa forma, a editora encerrou um processo de transformação do Homem de Ferro que vinha desde a sua concepção em 1963. De um playboy milionário, Tony Stark reverteu sua indústria de armas para serviços de bens de consumo e parafernália voltadas para proteção ambiental. A *Marvel* tentava adotar uma postura politicamente correta, seguindo uma postura mais liberal.³¹⁶

Sobre essas disputas de lembranças e esquecimentos pela continuidade das narrativas, o historiador Ivan Lima nos diz que:

“As disputas em torno do que deve ser lembrado – e esquecido – pela História sempre nos revelam algo que, por vezes, parecemos esquecer: não existe construção histórica inocente e livre de contradições. Tradições, no dizer de Hobsbawm, são reinventadas a todo instante pelos veículos de comunicação massivos em um ininterrupto processo de construções de (contra-) hegemonias, segundo Dênis de Moraes a partir da leitura de Gramsci. Podemos dizer mesmo, remetendo a Bakhtin, que não existe escrita livre de contradições; pelo contrário, ela se constitui como arena privilegiada para compreensão mais acurada dos conflitos presentes em uma dada sociedade.”³¹⁷

Ou seja, a construção de um personagem de quadrinhos é feito de escolhas nas quais os autores decidem o que darão continuidade e o que será descartado na psique de heróis e vilões. Conforme o tempo foi passando, o status de herói dentro do universo dos quadrinhos cada vez mais foi mudando sua aura mítico-divina para uma aproximação com a realidade social. Dessa maneira, entendemos que “toda identidade, como toda cultura, está em constante mutação, dissolvendo-se e liquefazendo-se para se recompor e refazer em seguida sob aparência pouco ou muito diferente. Toda cultura, em outras palavras, foge de si mesma.”³¹⁸

Transformadas em coisas mais antigas do que de fato são ou simplesmente inventadas de cabo a rabo, essas tradições apresentam-se sempre como uma estratégia do poder político, religioso, cultural para manter-se e justificar-se ao inculcar valores que supostamente se repetem e que alegadamente estabelecem uma continuidade com o passado imaginado, mais que imaginário que, por algum motivo, interessa a esse poder.

³¹⁶ Este ponto foi desenvolvido em minha dissertação de mestrado: GUERRA, Fábio V. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado em História) - Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2011, p.95-104.

³¹⁷ GOMES, Ivan Lima. *O Brasil imaginado em quadrinhos na revista Pererê (1960-1964)*. Dissertação (Mestrado em História) – Rio de Janeiro: UFRJ/ IFCS, 2009, p.66.

³¹⁸ COELHO, Teixeira. *A cultura e seu contrário*. São Paulo: Ilumiuras, 2008, p.15.

3.1.1 – Liberal x Conservador

É comum que um número considerável de pessoas que escreve e desenha quadrinhos descrevam-se como politicamente liberais em entrevistas. No entanto, o termo liberal, no caso do ambiente político estadunidense, não se refere ao seu equivalente no Brasil. No caso brasileiro, o termo evoca a tradição do liberalismo político e econômico clássico que entre os intelectuais do século XIX ganhou corpo e algumas adaptações a realidade nacional.

O linguista Marc DiPaolo³¹⁹ enumerou e comparou as características de diferenciariam um quadrinista liberal de um quadrinista conservador conforme a tabela abaixo:

Conservadores	Liberais
<ul style="list-style-type: none"> . As personagens femininas são criadas como mero símbolo de desejo masculino; . Os personagens não brancos são apresentados como mero estopim para cenas de ação; . Os personagens gays são imorais, maus, ou de pura comédia; . Os personagens ricos são respeitáveis dentro da sociedade; . As narrativas celebram a violência como a glória da guerra para proteger a classe dominante; . A mulher é tratada como brinquedo sexual, e amantes são mortos após fazerem sexo (simbolicamente são punidos por serem sexualmente ativos); . O mundo natural é descrito como cheio de monstros perigosos que precisam ser destruídos. 	<ul style="list-style-type: none"> . As personagens femininas têm personalidades bem desenvolvidas; . Os personagens não brancos tem sentimentos e motivações relevantes para a trama; . Os personagens gays são apresentados como seres humanos, sem serem julgados; . Os personagens pobres são apresentados de maneira simpática; . As narrativas condenam a violência em geral, e a mostra a morte como algo horrível e sangrenta, e celebra a violência contra o opressor; . Descreve a sexualidade como natural e desafia o puritanismo e a homofobia; . Descreve o mundo natural e o reino animal como amistoso e belo. Ao mesmo tempo mostra os perigos para o ecossistema.

Tabela 05- Conservadores x Liberais e a produção de quadrinhos

Conforme visto no capítulo anterior, a tradição liberal dos EUA seria aquela que exige um Estado mais presente na economia, atuando com o intuito de proteger o cidadão e fornecer bens públicos como educação, saúde, previdência social, e outros. No discurso popular americano, o termo liberal evoca dizer que ser um liberal nos Estados Unidos confundiria com ser de uma tradição política de esquerda, embora que superficialmente.

Dentre as propostas que poderíamos dizer que organizam as ideias de um intelectual

³¹⁹ DIPAOLLO, Marc. *Op. cit.*, p.36.

ou político de natureza liberal está a inclinação de focar o estado e as demais instituições públicas como um instrumento necessário de correção de injustiças e de promoção do desenvolvimento e, se possível e no limite, de transformação da sociedade, no qual ele se diz mais aberto a aceitar e a endossar políticas que provoquem o relaxamento de certas estruturas e princípios em nome do igualitarismo social e econômico.

Já os defensores do conservadorismo americano entendem que seus ideais foram fundamentais para a criação do país, seu estabelecimento, desenvolvimento e até existência. Dentre os valores e princípios que encorpam esse conservadorismo estão: a noção de que o estado deve ser o menos invasivo possível; o direito inalienável à propriedade; a moral cristã consolidada na família dita “tradicional”; a defesa dos valores cívicos e da soberania nacional.

Voltando a DiPaolo,³²⁰ o linguista cita os quatro estágios do desenvolvimento narrativo nos quadrinhos. No primeiro, o criador iniciante desenvolve um super-herói para um editor. O criador não é rico, é feliz com o seu trabalho alugado. Não sonha que o personagem se tornará um dia um ícone cultural. Por exemplo: Steve Ditko desenvolveu o Homem-Aranha e o Doutor Estranho para serem encarnações vivas da filosofia objetivista de Ayn Rand³²¹

No segundo estágio, os criadores param de escrever e desenhar seus personagens por variadas razões – aposentadoria, morte, ou demissão – e a editora contrata outros roteiristas que tornam os personagens comerciais com o objetivo de fazer dinheiro com bonecos, videogames, desenhos animados, etc. Por exemplo: Desenhos animados do Homem-Aranha voltados para as crianças.

No terceiro, com a consolidação do personagem, permite-se que um novo escritor providencie uma radical desconstrução do personagem, enfatizando sua fabilidade, tendências ao fascismo, satirizando as convenções do gênero de super-heróis. Exemplo: Homem-Aranha como uma figura amarga e vingativa, durante o período dos argumentos de Peter David.

No quarto estágio, para as empresas manterem seus personagens vendáveis após décadas de existência, os novos autores – que são os leitores das fases passadas – produzem um amálgama das figuras vistas nos estágios anteriores. Exemplo: A versão *Ultimate* do Homem-Aranha e a trilogia do filme.

³²⁰ *Ibidem*, p.30-1.

³²¹ Ayn Rand, nascida Alisa Zinov'yevna Rosenbaum (1905-1982) foi uma escritora, dramaturga, roteirista e filósofa americana de origem judaico-russa, mais conhecida por desenvolver um sistema filosófico chamado de Objetivismo. Nascida na Rússia, Rand emigrou para os Estados Unidos em 1926. Tem como suas obras mais importantes seus romances *The Fountainhead* ("A Nascente") e *Atlas Shrugged* ("Quem é John Galt?", ou "A Revolta de Atlas"). Sua filosofia e sua ficção enfatizam, sobretudo, suas noções de individualismo, autossustentação e a livre iniciativa econômica.

Assim, a cultura e a configuração do mundo ocidental invocam a liberdade no individualismo do consumo e do poder monetário que apresentam um quadro de insatisfação e sofrimento social, seja por necessidades econômicas e materiais ou por necessidades existenciais. Contudo, colocam em relações mais próximas diversas sociedades e tipos culturais peculiares. Estas aproximações ajudam a entender o processo cultural e consequentemente apontar caminhos para a resolução de problemas existentes nas sociedades, em busca de uma melhor qualidade de vida.³²²

No que concerne aos Estados Unidos, a questão do individualismo está presente na formação da identidade nacional daquele país. Já em 1776 ficou determinado na Declaração de Independência que os indivíduos do novo território detinham direitos "dotados pelo Criador". A crença em princípios protestantes, aliada à sua prática na edificação de uma nova sociedade num território por desbravar, promoveu o individualismo, a confiança na capacidade do indivíduo para criar o céu na terra, através do seu próprio trabalho e esforço. Cada indivíduo teria a liberdade de escolher a maneira que considerasse mais adequada para agir perante Deus, de forma a alcançar os seus objetivos e a sua felicidade na nova terra.

Há uma interpretação alternativa da fundação da Nova Inglaterra, invocada pela primeira geração de acadêmicos na tentativa de explicar as políticas dos EUA a partir da noção de excepcionalismo americano. Nessa interpretação, o Novo Mundo seria um espaço de indivíduos orientados por uma racionalidade econômica e que tiveram a chance de estruturar todos os aspectos daquela nova sociedade. Não haveria espaço para um pensamento revolucionário nos Estados Unidos, mesmo diante das crises, por conta dessa tradição excepcional e de longo prazo. Nesse sentido, os EUA foram gerados de acordo com os princípios ideológicos e políticos desejados pela maioria das sociedades ocidentais. Um país onde se acreditava numa aura de excepcionalidade nacional conferida pela entidade divina, bem como no trabalho desenvolvido por cada cidadão.³²³

A ideia de excepcionalidade nos remete à construção do Estado Nação como uma comunidade imaginada pautada a partir dos preceitos do liberalismo político fundados em direitos individuais e não coletivos. Desse modo, Zygmunt Bauman diz que:

“... se para uns poucos escolhidos o advento da ordem moderna significava o começo de uma extraordinariamente grande expansão da autoafirmação individual –

³²² CAMPOS, Ricardo Bruno Cunha. Sociedades complexas: indivíduo, cultura e individualismo. *CAOS – Revista eletrônica de Ciências Sociais*. Nº 7 – Set. de 2004 – p. 8-22.

³²³ HERNÁNDEZ, Matheus de Carvalho & ROSA, William Torres Laureano da. *Excepcionalismo americano, direitos humanos e política externa dos estados unidos no pós-11 de Setembro*. 3º Encontro Nacional ABRI 2011.

para a grande maioria apenas anunciava o deslocamento de uma situação estreita e dura para outra equivalente.”³²⁴

Ou seja, a construção de nação dentro de uma nova estrutura de poder alicerçada no ideal de justiça e liberdade fazendo a população crer que as necessidades e as aspirações do indivíduo predominam sobre as de sua comunidade.

A concepção do individualismo nos EUA nos traz aos escritos de Alexis de Tocqueville que no século XIX encontrou na nação americana a ebulição de um associativismo combinado com o fruto de um individualismo sem os vínculos de uma tradição hierárquica como a que prevalecia na Europa. Segundo Tocqueville, cada homem busca a si mesmo, nas suas crenças, os seus sentimentos, olhando exatamente para si. Esse individualismo, presente na democracia, só se afirma na medida em que as condições se equalizam. Para o estudioso francês, os indivíduos se habitam ao isolamento e se imaginam inteiramente donos do seu próprio destino quando percebem que não devem, nem esperam nada de ninguém.

Desse modo, a constituição da identidade estadunidense parte da junção de dois planos distintos: o sagrado e o profano, a liberdade de escolha religiosa e o espírito individual empreendedor, características que contribuíram para estabelecer a distinção entre esse e outros processos de colonização operados nos restantes territórios do continente americano. Nos EUA, a liberdade religiosa tem estado intimamente relacionada com o individualismo.

Tocqueville fez sua defesa da religião entendida como único elemento capaz de contrabalançar os efeitos daquilo que denominou de “despotismo democrático”: uma situação decorrente de uma preocupação crescente com a esfera privada da família e dos negócios, levando à diminuição gradativa do interesse pelo universo da política e a substituição progressiva da participação pela delegação, com o consequente esvaziamento dos ideais e do sentido público em que o regime democrático deve se ajustar.³²⁵

A cultura da mídia ajuda a estabelecer a hegemonia de determinados grupos e projetos políticos. Produz representações que tentam induzir anuência a certas posições políticas, levando os membros da sociedade a ver em certas ideologias “o modo como as coisas são”... Os textos culturais populares naturalizam essas posições e, assim, ajudam a mobilizar o consentimento às posições políticas hegemônicas.³²⁶

³²⁴ BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003, p.33.

³²⁵ TOCQUEVILLE, Alexis De. *A Democracia na América*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1977, p.183.

³²⁶ KELLNER, Douglas. *A Cultura da mídia*. Bauru: EDUSC, 2001, p.81.

É por isso que a maioria das narrativas de quadrinhos precisa ser julgada caso a caso. Às vezes, o seu progressivismo relativo ou conservadorismo é difícil de avaliar, quando alguns elementos parecem progressivos e outros não. No entanto, leituras de dados do texto muitas vezes produziram provas conclusivas de um lado ou do outro.

As ideologias devem ser analisadas no contexto da luta social e do debate político, e não simplesmente como dispensadoras de um tipo de consciência cuja falsidade é exposta e denunciada pela crítica da ideologia, que contém construtos retóricos que tentam persuadir e convencer, estes precisam um núcleo relativamente ressonante e atraente, e, portanto, muitas vezes contém promessas ou momentos de emancipação. Os textos ideológicos, portanto, põem à mostra tanto os sonhos e os pesadelos significativos de uma cultura quanto o modo como essa cultura está tentando canalizá-los para manter suas atuais relações de poder e dominação, pois a ideologia também apresenta como universais os interesses que são específicos de grupos, como se fosse interesse de todos.³²⁷

Sendo assim, podemos concluir que:

“Quando os escritores que trabalham em um gênero de massa comercializada iniciaram um diálogo político com a sua audiência eles provavelmente estavam fazendo isso, em parte, porque eles se sentem apaixonadamente o suficiente sobre um determinado assunto político que eles precisam para expressar suas opiniões. Eles também estão expressando esses pontos de vista, às vezes, a serviço de uma história dramática. Finalmente, eles podem entreter algumas esperanças de que, eles devem expressar suas opiniões políticas de forma inteligente e com clareza suficiente, eles vão atender a aprovação de leitores que já concordam com o ponto político, e talvez até fazer com que os leitores do outro lado do debate a reconsiderem a sua posição.”³²⁸

3.2 - Os quadrinhos como crônicas

A crônica tem a proposta de interpretar e reinterpretar determinados acontecimentos que ocorrem na sociedade, com autores fantasiando e discutindo sobre fatos que marcam uma realidade ou mesmo opinando sobre determinado assunto. Desse modo, a crônica aparece como um espaço de literatura e memória da história e não de informação. O que não deixa de ser uma verdade pelo fato de que a liberdade do autor da crônica em escrever e comentar sobre o que quiser. Além disso, a crônica pode ser vista como um documento histórico que reinterpreta fatos de uma sociedade em construção.

Uma maior preocupação estilística com o texto é uma das marcas que faz a crônica se diferenciar dos demais gêneros, mas como as outras narrativas jornalísticas, também na pauta da crônica estão os assuntos ligados ao cotidiano, mas com a grande diferença da forte

³²⁷ *Ibidem*, p.146.

³²⁸ DIPAOLO, Marc. *Op. cit.*, p.47.

presença do narrador, que comenta os assuntos. A aproximação da crônica com os fatos do cotidiano e sua forma leve de escrita lhe permite uma liberdade que conceitua o que poderíamos chamar de “jornalismo com um viés literário”.³²⁹

A História se configura como um processo de construção contínua, como tal admite tanto sujeitos individuais como coletivos. Essa estrutura envolve ideologias, cultura, representações, imaginários, lutas, resistências, valores, instituições, diversas proposições que configuram a inserção do homem na sua coletividade através dos tempos. É importante entender que essa estrutura funciona como uma rede de relações que sobrepostas, indicam dinâmicas sociais ora conflituosas, ora consensuais.

Os quadrinhos de super-heróis são a manifestação de um imaginário coletivo sobre a nação estadunidense, os valores que norteiam sua organização social e suas ações no mundo. Segundo Robert Darnton, toda narrativa pressupõe um leitor e toda leitura se inicia a partir de um título inscrito no texto. O texto pode escavar a si mesmo e o leitor reagir contra a semente ou extrair novo significado de palavras familiares: daí as infinitas possibilidades de interpretação propostas pelos desconstrutivistas e pelas leituras dos originais que moldaram a história cultural.³³⁰

A lógica das narrativas de quadrinhos possui o molde mais ou menos como os padrões estabelecidos do melodrama. Esse é um gênero teatral que utiliza com autonomia a prosa numa linguagem popular, composta de suspense, sentimentalismo e outras formas de sofrimento e alegria próprias do cidadão comum. É característica do melodrama intensificar as virtudes e vícios das personagens, sejam elas vilãs ou heróis, enfatizando-lhe artificialmente determinadas características. Para Jason Bainbridge,³³¹ geralmente há seis papéis diferentes contidos no melodrama: o protagonista, seus ajudantes, o vilão, seus capangas, a figura paterna e uma figura de autoridade, como um médico, por exemplo. O vilão e seus capangas são moralmente maus papéis, proporcionando um forte contraste com os outros personagens, que representam virtude.

Os enredos são baseados em conflitos maniqueístas entre as mais puras bondade e maldade nas quais os apelos de audiência são feitos para as emoções negativas dirigidas contra o vilão (como ódio, medo, vingança) e emoções positivas em relação ao protagonista

³²⁹ BASOLI, Lídia. *Reflexões do cotidiano: uma análise da relação texto e imagem na crônica de Arnaldo Jabor*. Site: <http://www4.faac.unesp.br/publicacoes/anais-comunicacao/textos/17.pdf>, acessado em 03 de setembro de 2013.

³³⁰ DARNTON, Robert. História da Leitura. In: BURKE, Peter (org.). *A escrita da história: novas perspectivas*. São Paulo: Editora UNESP, 1992, p.228.

³³¹ BAINBRIDGE, Jason. World within worlds. In: NDALIANIS, Angela (ed.). *The contemporary comic book superhero*. New York: Routledge, 2009, p.68-9.

(simpatia, pena, compaixão). O vilão é impulsionado por uma motivação moralmente negativa tais como ambição, avareza, ira, inveja ou luxúria e, portanto, impulsiona a narrativa, investigando e manipulando o protagonista exibido passivamente o vilão fazendo com que a virtude e felicidade do protagonista estejam em perigo.

A página de quadrinhos permite ao leitor vagar por uma história em progressão direta, linear, de leitura passada para leitura presente e finalização futura. Para o quadrinista Grant Morrison, ela tem um mecanismo similar ao da tela de cinema, embora, ressalta Morrison, a página de quadrinhos é uma interface mais pessoal e íntima que a tela de cinema. Mesmo sem o brilho intimidador dos filmes, as imagens de uma revista em quadrinhos podem ser desaceleradas; o leitor pode retornar para o início da narrativa ou avançar para o seu final com muita facilidade; além de poderem ser estudadas em detalhes.

As imagens podem até ser copiadas, desenhadas por cima ou melhoradas, tornando-se a mídia ideal do “faça você mesmo para os criativos ou quem tem razoável talento. O ritmo de um filme ou uma série de TV é ditado pelo diretor. Os quadrinhos permitem que o leitor dirija sua própria experiência da história.”³³²

3.2.1 – O lado mais humano dos heróis: as causas sociais

Conforme dito anteriormente, umas das preocupações dos roteiristas dos primórdios da editora era a inserção de elementos do mundo real, tais como, lugares que existem, aparição de personalidades, citação de conflitos armados que existiam, entre outros itens. A introdução de elementos dramáticos nas narrativas da *Marvel* fez com que o senso de realidade aflorasse e a vida pessoal dos *alter egos* dos heróis se tornasse um elemento importante em sua interação com amigos e inimigos. Não que os momentos de ação tivessem sido deixados em segundo plano, mas a rede social com o personagem principal e seus coadjuvantes descrevendo suas angústias passaram a ser a base primordial das narrativas.

Contudo, mesmo com elaboração da psique dos personagens ainda na década de 1960, faltava demonstrar como essas figuras tratariam de problemas que afligiam a sociedade estadunidense de maneira mais clara. Embora questões como o racismo e os movimentos antiguerra aparecessem mesmo que veladamente, ainda faltava um amadurecimento para abordar determinados temas.

Em 1971, Stan Lee decidiu publicar uma história do Homem-Aranha que envolvia o consumo de drogas, tema que até então não era abordado nas HQs. Contudo, o código de

³³² MORRISON, Grant. *Superdeuses*. São Paulo: Seoman, 2012, p. 141.

autocensura dos *comics* proibiu qualquer menção de drogas por qualquer propósito. Então Lee decidiu publicar a história mesmo sem o selo de aprovação do código na capa da revista. Foi a primeira vez que isso ocorreu.

Na trama, o melhor amigo do personagem, Harry Osborn, passou por um mau momento psicológico com o término de seu namoro e o desprezo de seu pai, Norman, que na realidade era um dos maiores inimigos do herói, o Duende Verde (*Green Goblin*). Então, Harry conseguiu por meio de traficantes algumas pílulas que deixariam seu amigo mais “relaxado.” Embora não fizesse menção explícita, a pílula em questão era uma alusão ao LSD, alucinógeno que transtornou a vida de Harry, quase o levando à morte.³³³

A narrativa antidrogas da editora ganhou aclamação de vários setores da sociedade estadunidense. Stan Lee contou que a *Marvel* recebeu apoio por meio de várias cartas de igrejas, pais e professores que adoraram a ideia. Inclusive, o *The New York Times* fez uma crítica favorável à revista.³³⁴ Como resultado, o *Comics Code* teve que ser revisto quanto à censura de assuntos que continham menções a drogas.

3.2.2 – O “Demônio da Garrafa”

Se em 1971 a narrativa afetou um personagem coadjuvante, no final da década, uma trama afetaria um dos principais personagens da editora. Em 1979, o escritor David Michelinie produziu uma história que tratava desintegração gradual de Tony Stark, o Homem de Ferro. A origem do personagem contava a história do rico industrial Anthony “Tony” Stark, dono das Indústrias Stark, produtora e principal fornecedora de material bélico para o governo dos EUA. Tony Stark foi retratado como um *playboy* milionário que conseguiu sua fortuna por meio da venda de armas de grande poder de destruição que ele próprio projetava. Mesmo questionado sobre sua fonte de renda provir de um comércio “politicamente incorreto”, Stark não se importava com os comentários, e seguia sua vida ao lado de mulheres, bebidas e gozando de prestígio dentro na alta sociedade estadunidense.

Em sua primeira história, Stark foi ao Vietnã conferir o andamento de suas criações no campo de batalha. Entre estas invenções estava a utilização do transistor para fins bélicos. Durante uma incursão à selva vietnamita, Tony Stark caiu numa armadilha preparada pelos vietcongues, causando uma explosão que o deixa desacordado. Ao voltar a si, ele descobriu

³³³ GUERRA, Fábio V.. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado em História) – Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2011, p.202-3.

³³⁴ *Stan Lee: Mutantes, Monstros & Quadrinhos*. Scott Zakarin. EUA: Columbia Tristar Entertainment, 2002. 95 min. DVD, color.

que estava sendo mantido prisioneiro pela guerrilha. Além disso, estilhaços da bomba atingiram seu peito, ficando alojados próximos ao coração e a cada momento os estilhaços se deslocavam em direção a esse órgão. O industrial então descobriu que terá o coração perfurado em uma semana.

Contudo, em seu cativeiro, Stark recebeu uma proposta de seu sequestrador, o líder vietcongue na narrativa, Wong-Chu. Ele propôs que Tony criasse uma poderosa arma de guerra e em troca, prometeu realizar uma cirurgia que salvaria o americano. Stark mesmo não acreditando na promessa de Wong-Chu resolveu colaborar, mas pensando em um armamento que ele mesmo poderia usar para fugir dos vietcongues. Para realizar seu plano, Stark ainda recebeu a ajuda do renomado físico Yinsen, vietnamita opositor ao governo comunista, e também mantido prisioneiro.

Com o passar dos dias, Stark e Yinsen criaram uma proteção peitoral capaz de manter o coração do estadunidense batendo, impedindo que os estilhaços o alcançassem. Juntamente com a proteção, os dois criaram uma armadura de ferro para o corpo todo de Tony que o tornaria poderoso o suficiente para combater seus inimigos. Para ganhar tempo até que a armadura estivesse totalmente carregada e pronta para funcionamento, o professor Yinsen se atirou na frente das tropas de Wong-Chu, sendo morto em seguida. Assim, jurando vingar sua morte, Tony Stark partiu para o ataque contra os assassinos de seu companheiro e em seu primeiro ato como super-herói ele derrotou Wong-Chu e destruiu a base militar vietcongue onde foi mantido prisioneiro, retornando em seguida para os EUA onde começou sua carreira como super-herói.

Com o passar dos anos, o personagem continuou sendo retratado de acordo com o estilo de vida de um milionário. Assim, na trama de *Michelinie*, Stark começou a perder o controle da armadura do Homem de Ferro com a vestimenta sofrendo mau funcionamento em várias de suas habilidades, culminando com o assassinato de um embaixador estrangeiro em frente às câmeras de TV. Além disso, o personagem foi forçado a renunciar a seu posto de líder da equipe dos Vingadores e foi obrigado a entregar a armadura para as autoridades.

Com o desenrolar da trama o Homem de Ferro conseguiu provar sua inocência no homicídio do embaixador, mas as consequências para seu *alter ego* foram mais devastadoras. Diante de tantos problemas, Tony Stark desenvolveu uma doença com a qual afetava toda sua vida social: o alcoolismo. A inserção de bebidas alcoólicas nas revistas em quadrinhos era algo costumeiro nas narrativas, porém o seu consumo exagerado ainda não tinha sido abordado de modo tão enfático tratando-o como doença (Figura 73).

A história intitulada *Demônio da Garrafa* (*Demon in a bottle*) foi um marco para a

editora. A narrativa mostrou que mesmo com todos os poderes e habilidades excepcionais, os heróis não eram tão diferentes dos leitores que acompanhavam suas aventuras, revelando uma fraqueza bastante humana como um vício. Assim, a narrativa se pautou na queda de Stark para a bebida e seu reerguimento com a ajuda de amigos e principalmente de sua namorada na época, Bethany Cabe. Graças à sua intervenção, Tony conseguiu superar a dependência da bebida ao final da história. Segundo o roteirista da história David Michelinie:

“A qualidade de um herói pode ser medida pelos seus inimigos, e qual inimigo pode ser mais hediondo, perigoso e destrutivo do que sua própria fraqueza? Basicamente colocamos Tony Stark em um confronto contra seu lado negro, fizemos com que ele caísse o máximo possível e então encarasse seus medos internos, o orgulho próprio, aquele único elo que era capaz de corromper sua armadura emocional. Quando combateu esse inimigo, ele emergiu mais forte, com um conhecimento mais profundo de si mesmo e da natureza humana em geral.”³³⁵

Porém, o vício de Stark continuaria a servir de mote para as narrativas nos anos seguintes do personagem. Em uma narrativa de 1983, Tony se viu novamente envolvido em problemas pessoais graças a uma conspiração arquitetada por um inimigo até então desconhecido chamado Obadiah Stane, que agia escondido se especializando em estudar as fraquezas de seus adversários usando a manipulação psicológica como vantagem. Tony teve todas as armaduras do Homem de Ferro destruídas (exceto uma), perdeu os arrendamentos em seus vários apartamentos e teve seus bens pessoais congelados para assim ele não poder tocar em sua fortuna.

Tony Stark então se entregou a bebida que dessa vez teve um efeito mais devastador. Incapaz de seguir atuando como o Homem de Ferro, ele entregou a sua armadura para seu fiel piloto James Rhodes que passou a ser o novo ‘Vingador Dourado’ (Figura 74). Stark teve sua sobriedade completamente abalada, tornando-se um mendigo a perambular pelas ruas de Nova York pedindo esmolas para comprar bebidas alcoólicas e satisfazer o seu vício. Além disso, sua empresa *Stark International* foi comprada por Obadiah Stane tornando-se a *Stane International*.

Durante dois anos os leitores puderam a trama elaborada pelo roteirista Denny O’Neil na qual tratou de duas narrativas paralelas: a adaptação de Rhodes como o novo Homem de Ferro e a cruzada na volta de Stark à sobriedade e recuperação de sua fortuna, até que as duas narrativas se cruzaram. Tony Stark se aliou com Rhodes e juntamente com dois de seus amigos, Morley Erwin e sua irmã Clitemnestra Erwin criou uma nova empresa de eletrônicos na Califórnia chamada *Circuits Maximus*, que se tornou uma empresa bem sucedida.

James Rhodes se tornou cada vez mais encantado em ser o Homem de Ferro e, após

³³⁵ MICHELINIE, David & ROMITA JR., John. *Homem de Ferro – Demônio da garrafa* - Coleção Oficial de Graphic Novels *Marvel* nº01. São Paulo: Salvat, 2014.

retorno de Stark que ele temeu que Stark pedisse a armadura de volta. Entretanto, o capacete cibernético nunca tinha sido devidamente calibrado para padrões cerebrais de Rhodes e ele começou a ter fortes dores de cabeça e com os pensamentos confusos. Como resultado, Rhodes começou a ser hostil com Stark e a agir irracionalmente em missões. Stark se sentiu obrigado a colocar a armadura novamente para prevenir Rhodes de causar danos.

Após conseguir controlar Rhodes, Obadiah Stane, que ficou alarmado com a recuperação de Stark, bombardeou a *Circuits Maximus* matando Morley Erwin. Desejando vingança, Stark vestiu a uma nova armadura desenvolvida por ele e procurou Stane. Este, por sua vez, elaborou uma armadura própria chamada de Monge de Ferro (*Iron Monger*) e enfrentou o Homem de Ferro em uma batalha que culminou com a vitória do herói. Já derrotado, Stane se recusa a ser preso e comete suicídio na frente de Stark, que, sem sucesso, não consegue impedir o vilão de consumir o ato.³³⁶

A ascensão e queda de Tony Stark nos remete ao que Joseph Campbell chamou de monomito ou jornada do herói. Esse processo seria composto por 12 etapas, embora a aparição de 04 dessas etapas seja entendida como suficiente para compreender esse ciclo. Segundo o historiador Iberê Barros, estas etapas seriam: o chamado à aventura, no qual é revelado ao indivíduo que ele tem algo de diferente frente ao resto da sociedade; o ventre da baleia, remetendo ao mito bíblico de Jonas que teria sido engolido por esse animal e no qual as novas habilidades do herói são postas à prova; a provação suprema, quando o herói concretiza algo que foi professado e cumpre seu papel; e por fim, a recompensa que poderá ser material ou não, que o tornará um ser superior perante a sociedade.³³⁷

Desse modo, podemos perceber que Stark passou por estas fases até recuperar a sua condição de heroísmo novamente, pois após ter suas habilidades expostas ao público em geral e sua condição de herói perante a opinião pública estar consolidada, ele enfrentar a seguir uma série de provações tais como, acusação de assassinato, incapacidade de gerir sua empresa com a consequente perda de sua fortuna, até culminar com a entrega ao alcoolismo, no qual por um período ele fracassa.

Mesmo assim, ele consegue se reerguer dada a sua natureza heroica, seja com a ajuda de amigos na primeira crise ou na missão em salvar Rhodes que ficara ensandecido por sua própria armadura. No final, ele recebe a gratificação reassumindo a identidade do Homem de

³³⁶ O'NEIL, Denny & BRIGHT, Mark. *The Invincible Iron Man n°200*. New York: *Marvel Comics*, Nov. 1985.

³³⁷ BARROS, Iberê Moreno Rosário e. O herói no imaginário americano: As construções do imaginário no arquétipo do herói. In: AZEVEDO, Cecília, POGGI, Tatiana, ALVES JR., Alexandre da Cruz, FARIAS, Rodrigo e MOLL, Roberto (Org.). *Visões da América – A História dos EUA discutida por pesquisadores brasileiros*. Rio de Janeiro: Multifoco, 2014, p. 267-9.

Ferro e reconquistando o respeito de amigos, colegas e, principalmente da opinião pública que o recolocar no panteão dos grandes heróis da nação.

3.2.3 – Solidariedade no leito de morte

A *Marvel* também se caracterizou pelas narrativas em que tocavam mais o lado emotivo dos heróis com desafios que mesmo com todos os seus poderes eles não poderiam fazer nada. Desse modo, além do alcoolismo mencionado nas histórias do Homem de Ferro, a editora se propôs a elaborar narrativas com enfermidades que não seriam resolvidas apenas com apoio psicológico ou força de vontade do paciente.

Em 1984, Roger Stern criou uma das histórias mais lembradas e consideradas uma das melhores narrativas do Homem-Aranha. Na história intitulada “O garoto que colecionava Homem-Aranha” (*The Kid Who Collects Spider-Man*), o leitor foi apresentado a Timothy Harrison, um menino de nove anos de idade que era extremamente fã do herói aracnídeo, do qual ele colecionava qualquer coisa a ver com o herói. Em uma noite quando se preparava para dormir, ele recebeu a visita de seu ídolo que tinha visto uma reportagem sobre o garoto.³³⁸ Eufórico em encontrar com seu ídolo, Tim mostrou ao Homem-Aranha sua coleção de recortes, folheou artigos de jornais que datavam do início da carreira do aracnídeo, e Tim descobriu exatamente como o Homem-Aranha ganhou seus poderes.

O Homem-Aranha foi criado em 1962, nas mãos de Stan Lee (roteiros) e Steve Ditko (desenhos). Suas aventuras contam a saga de Peter Parker, um jovem adolescente que morava com seus tios Ben e May Parker, já que seus pais haviam falecido quando ele era criança. Peter se destacava nos estudos, mas era alvo de zombaria por parte dos colegas por seu comportamento *nerd*. A vida de Peter mudou para sempre quando ao visitar um evento sobre controle de radiação, foi picado por uma aranha que havia caído do teto. Só que, a aranha não era normal, pois o aracnídeo havia sido afetado pela radiação de um dos aparelhos.

A partir desse momento o corpo de Peter apresentou mudanças. Sua força, agilidade e reflexos ganharam níveis sobre-humanos, proporcionais a de uma aranha gigante. Além disso, ele passou a ter um sentido de alerta que o avisava quando algum perigo estava em iminência de acontecer, chamado Sentido Aranha. Por se tratar de um jovem gênio, Peter desenvolveu dois braceletes disparadores de um fluido pegajoso que ele mesmo inventou. Eram os lançadores de teia que junto com um uniforme costurado por ele também.

³³⁸ STERN, Roger & FRENZ, Ron. The Kid Who Collects Spider-Man. In: *The Amazing Spider-man vol. 1 n°248*. New York: *Marvel Comics*, Jan. 1984.

Inicialmente o personagem não se tornou um combatente do crime. Cansado de ser ridicularizado por seus colegas de escola, decidiu ganhar dinheiro com seus novos dons. Como o uniforme cobria todo o seu corpo, não haveria risco de sua identidade ser descoberta. Porém, um dia, Parker deixou que um ladrão escapasse, quando poderia capturá-lo facilmente. Ao ser interpelado por um guarda, Peter respondeu que o bandido não era assunto seu.

Semanas depois, ao chegar a casa, Peter descobriu que seu Tio Ben foi assassinado por um ladrão dentro da residência. Decidido a buscar vingança, Peter foi atrás do criminoso, encurralado num armazém pela polícia. Ao entrar em confronto com ele, Parker o derrotou facilmente, mas quando viu o rosto do bandido teve uma surpresa desagradável: ele era o mesmo bandido que deixara escapar semanas antes. Com isso, Peter Parker aprendeu uma lição que direcionaria sua vida no combate ao crime, sintetizada numa frase que seria para sempre sua filosofia de vida, e bastante explorada pelos roteiristas: “Com grandes poderes, vem grandes responsabilidades.”³³⁹

Voltando à história do menino Tim, com o intuito de agradar seu pequeno fã, o Aranha lhe presenteou com um tutorial sobre como seus atiradores de teia funcionavam. Tim ainda ficou sabendo com detalhe sobre as motivações de o Homem-Aranha ter optado pela carreira heroica. Franco, o aracnídeo contou sua origem e como o erro de ter deixado escapar um criminoso lhe custou a vida de um ente querido.

Quando estava se despedindo do menino, Tim pediu um último favor do herói: se ele poderia tirar a máscara e mostrar-lhe a sua verdadeira face. E para sua surpresa – e dos leitores –, o Homem-Aranha fez exatamente isso. O herói disse ao menino que seu verdadeiro nome era Peter Parker, que ele era um fotógrafo do Clarim Diário e que ele tirou a maioria das fotos nos artigos que os dois tinham acabado de folhear (Figura 75).

Maravilhado com a confiança que o seu herói depositou nele, Tim jurou a si mesmo manter o sigilo quanto à identidade de Parker, despedindo-se dele com um abraço. Após a saída do Homem-Aranha do quarto de Tim, o herói ficou parado em cima de um muro parecendo se recompor emocionalmente. E então foi aproximado o quadro em uma placa na frente da suposta residência de Tim, revelando que ele estava em uma clínica para pacientes com câncer. Assim, o leitor descobriu no final da história que Tim Harrison tinha sido diagnosticado com leucemia e só tinha mais algumas semanas de vida.

Embora essa narrativa não tenha um grande impacto na cronologia do Homem-Aranha, ela é considerada uma das histórias mais marcantes do personagem. A sensibilidade

³³⁹ A origem do Homem-Aranha foi contada na revista *Amazing Fantasy* n°15 de agosto de 1962. A frase que o marcaria para sempre vem do original em inglês: “*With great powers comes great responsibilities.*”

de como ela foi conduzida envolveu o leitor nos sonhos de um menino que encontrou o seu herói, culminando na surpresa de que Tim não morava em uma residência comum, mas em uma clínica para paciente com câncer, finalizando a trama com uma carga dramática maior ainda. Haja vista que o menino foi apenas a segunda pessoa a quem o Homem-Aranha revelou sua identidade secreta, o segredo mais preservado pelo personagem.

Meses após a publicação da história, a seção de cartas da revista *The Amazing Spider-man* recebeu a opinião dos leitores sobre a narrativa. Das opiniões que foram publicadas, em todas elas os leitores cumprimentaram o roteirista Roger Stern e o desenhista Ron Frenz pela história. A maior parte deles se identificou no personagem quando se lembravam de algum parente ou amigo que sofreu ou sofre de câncer. A doença aproximou os leitores e os personagens da ficção.

Em uma das cartas, o leitor Pat Floss da cidade de Boston relatou que esse foi “o melhor tratamento de uma doença terminal” e ainda contou a história de seu primo de 29 anos chamado Craig que descobriu um câncer no pulmão e estava em tratamento com quimioterapia, mas que apesar de tudo nunca perdeu o bom humor e a esperança. Além disso, ele contou que Craig perdeu sua mãe na mesma idade do personagem Tim, vitimada pela mesma doença, mas que isso serviria de estímulo para que ele vencesse a enfermidade.³⁴⁰

Na década de 1990, o Homem-Aranha participaria de outra narrativa voltada para causas sociais. Já casado com sua esposa Mary Jane Watson há alguns anos, os roteiristas do personagem procuravam focar as narrativas nos conflitos do casal, principalmente sobre os problemas que causavam a vida dupla do herói aracnídeo.

Em um determinado momento das revistas, Mary Jane começou a ser retratada como uma fumante inveterada, o que desagradava seu marido Peter Parker. Embora não fosse a trama principal, David Michelinie procurou contornar a situação do súbito vício de Mary Jane. Na história *Rough Justice!* o Homem-Aranha se envolveu em uma aventura corriqueira derrotando os vilões que o ameaçavam naquela edição. Ao final da história, já como Parker, ele levou sua esposa até o hospital onde estava internado um ex-colega de profissão chamado Nick Katzenberg. Este, que sempre foi representado como um personagem acima do peso estava debilitado e nitidamente muito abaixo de seu peso (Figura 76).

Mary Jane então se assustou com a condição física de Nick e enfim foi revelado que ele estava em um estágio terminal de câncer de pulmão provocado pelo fumo. Peter que sabia da condição de Nick explicou que precisava fazer isso como uma espécie de “tratamento de choque” para que a esposa largasse o hábito de fumar. Embora em um primeiro momento

³⁴⁰ Seção de cartas The Spider’s Web. *The Amazing Spider-man* v1 n°254. New York: *Marvel Comics*, Jul 1984.

Mary Jane tenha ficado irritada com Peter acusando-o de ser insensível. Ao final, ela se convenceu que o vício que ela tinha incorporado poderia provocar dor e sofrimento para ela e para as pessoas que a amavam, sobretudo Peter. Assim, na última cena Mary Jane amassou seu maço de cigarros e o jogou na lixeira dizendo que queria continuar amando Peter durante o tempo em que estivesse viva e que o cigarro não valeria a pena (Figura 77).³⁴¹

Mesmo sem ter a mesma repercussão que a história do menino Tim, os leitores se manifestaram congratulando o roteirista em abordar um tema importante como o tabagismo. Em uma das cartas do leitor Brian Corvello do Estado de Washington, ele contou que chorou ao ler o final da narrativa, pois o seu avô faleceu da mesma doença. O leitor descreveu os sintomas e as dores que ele sentiu até a morte. E por causa do sofrimento do avô jurou nunca fumar. Ele ainda completou esperando que “pessoas leiam essa revista e aprendam que não vale os riscos que o fumo provoca. No mundo real, as pessoas não tem fator de cura mutante para lidar com o tabaco, não há curas mágicas e você não pode ser trazido de volta à vida por intervenção cósmica.”³⁴²

3.2.4 – O Golias e o vírus

Na década de 1990, a editora ainda reservou espaço para narrativas abordando outra doença tão terrível quanto o câncer. Naquela época o vírus da AIDS detinha as atenções da comunidade médica do mundo inteiro, no que tentavam deter sua epidemia ao redor do globo. A AIDS (da sigla em inglês *Acquired Immunodeficiency Syndrome*, ou Síndrome da Imunodeficiência Adquirida) foi observada clinicamente pela primeira vez em 1981, nos Estados Unidos. Os casos iniciais ocorreram em um grupo de usuários de drogas injetáveis e de homossexuais que estavam com a imunidade comprometida sem motivo aparente. Eles apresentavam sintomas de pneumonia por um fungo incomum até então, conhecida por ocorrer em pessoas com o sistema imunológico muito debilitado. Pouco depois, um número inesperado de homens gays desenvolveu um tipo de câncer de pele raro chamado sarcoma de Kaposi. Muitos mais casos surgiram, quando um alerta foi dado ao Centro de Controle e Prevenção de Doenças (CDC), que enviou uma força-tarefa para acompanhar o surto.

Em setembro de 1982, o CDC começou a se referir à doença como AIDS. Em 1983, dois grupos de pesquisa independentes liderados por Robert Gallo e Luc Montagnier

³⁴¹ MICHELINIE, David & BAGLEY, Mark. Rough Justice!. *The Amazing Spider-man n°385*. New York: *Marvel Comics*, jan 1994, p.30.

³⁴² Seção de Cartas The Spider's Web. *The Amazing Spider-man n°390*. New York: *Marvel Comics*, jun 1994, p.24.

declararam que um novo retrovírus poderia ter infectado os pacientes com AIDS e publicaram suas descobertas na mesma edição da revista *Science*. Gallo afirmou que o vírus que seu grupo de pesquisa isolou de um paciente com AIDS tinha uma forma muito semelhante a de outros vírus que sua equipe tinha sido a primeira a isolar. No mesmo período, o grupo de Montagnier isolou um vírus a partir de um paciente que apresentava inchaço dos nódulos linfáticos do pescoço e fraqueza física, dois sintomas característico da AIDS. Embora no início pensassem se tratar de dois vírus distintos, em 1986, descobriu-se que estes dois vírus eram o mesmo e foram renomeados para HIV, sigla em inglês de vírus da imunodeficiência humana, ou *Human Immunodeficiency Virus*.

Desde então, a AIDS tem sido objeto de pesquisa árdua pela comunidade científica visando diminuir seus efeitos na sociedade por se tratar de uma doença que, até o presente momento, ainda não existe cura. Um indivíduo que seja infectado pelo vírus terá que conviver com ele em seu corpo tomando medicamentos que darão uma sobrevida para o paciente.

Ao final de 1991, a *Marvel* lançou no mercado uma narrativa do Incrível Hulk em que abordava o tema. O autor Peter David explorou a doença trazendo de volta um personagem coadjuvante do passado do Golias Verde. Jim Wilson foi parceiro do Hulk em narrativas da década de 1970, quando Hulk se apresentava como um monstro irracional que atacava a todos a quem ele julgava como uma ameaça. Com o tempo a parceria se desfez e Jim Wilson permaneceu sumido das histórias da editora.

Em seu reaparecimento, Jim foi ao encontro de Rick Jones, outro parceiro do Hulk, só que mais presente na vida do personagem. Ao se encontrarem, os amigos se cumprimentaram e começaram a conversar, quando Jim contou a Rick que ele era soropositivo,³⁴³ o que provocou surpresa e certo distanciamento da parte de Rick. Ao longo da narrativa, o leitor foi apresentado a outros personagens portadores da doença e como Rick Jones lidava com receio de tudo aquilo.

No clímax da narrativa, Jim e Rick foram atacados por um vilão chamado *Speedfreak* que possuía supervelocidade e tinha lâminas afiadíssimas nas mãos. Nesse ataque, ele feriu Jim Wilson no peito e o deixou sangrando bastante. Rick, que também sofreu um corte profundo nas mãos provocado pelo vilão, tentou estancar o sangue em Jim com um pano, mas hesitou por saber que o amigo tem o vírus da AIDS. Nesse ínterim, o Hulk apareceu e derrotou *Speedfreak* que conseguiu fugir. Percebendo a hesitação de Rick em assistir Jim, o Hulk descobriu a condição de saúde do ex-parceiro e prontamente o acudiu por saber que ele, Hulk, possuía imunidade a qualquer doença.

³⁴³ Indivíduo que possui anticorpos no soro sanguíneo para o vírus da AIDS.

Ao final da narrativa, Hulk, que na época detinha a psique de seu *alter ego*, doutor Bruce Banner,³⁴⁴ conversava com sua esposa Betty, quando ela perguntou se ele sabia como Jim Wilson tinha contraído AIDS. Ao que Hulk responde: “Quem se importa? Se ele tivesse sarampo, não importaria como ele o contraiu. Ele é um amigo que precisa de ajuda. Você faz isso com pessoas com quem se preocupa. Ele esteve comigo quando eu precisei dele.”³⁴⁵

A partir de então, Jim Wilson permaneceu ausente das narrativas do Hulk, somente retornando três anos mais tarde, na edição nº420 do personagem na qual o roteirista Peter David pôs um fim à saga de Jim. Nessa edição, Jim foi atacado por uma multidão contrária à presença de uma criança portadora do vírus HIV em uma escola nos EUA e que ele defendia. No distúrbio ele foi ferido seriamente, mas o Hulk apareceu para resgatá-lo e levá-lo para a base secreta do grupo chamado Panteão ao qual o herói era filiado.

Nesse local, as técnicas medicinais para cura de doenças apresentavam uma produção superior ao que era utilizado no resto do mundo, embora essas técnicas ainda não tivessem sido testadas em seres humanos. Então Jim sugeriu que Hulk fizesse uma transfusão de sangue para ele, pois o organismo de Hulk era imune a doenças e os seus anticorpos poderiam curar portadores do vírus da AIDS.

Contudo, Hulk se recusou a ceder o seu sangue, pois ele poderia provocar um dano maior ainda transformando Jim em uma criatura irracional e destruidora tal como o Golias Esmeralda foi um dia. Mas, para poder passar uma esperança para Jim que já se encontrava bem debilitado, Hulk o enganou fazendo-o pensar que a transfusão de sangue que ele recebeu era o sangue radioativo do herói. Jim percebeu que não era o sangue que queria, mas para não entrar em atrito com o amigo recebeu a transfusão normalmente até morrer horas depois.³⁴⁶

Assim como nas seções de cartas do Homem-Aranha, a recepção do público leitor também foi positiva. Alguns como o leitor Mitch Ross cujo endereço não foi revelado, disse que muitos adultos deveriam ler os quadrinhos para “que vissem as vítimas da AIDS retratadas como inteligentes, valentes e que se cuidando dificilmente poderiam se machucar.”

Outro leitor chamado Dale Novak de Phoenix, no Arizona elogiou a trama e ainda agradeceu por não fazerem o portador do vírus HIV como um herói, glamourizando a doença. Ele citou como argumento para isso o ex-jogador de basquete Magic Johnson³⁴⁷ que na época

³⁴⁴ As múltiplas personalidades do Hulk serão debatidas mais a frente neste capítulo.

³⁴⁵ DAVID, Peter & KEOWN, Dale. Thicker than water. *The Incredible Hulk* v2 nº388. New York: *Marvel Comics*, dez 1991, p. 30.

³⁴⁶ DAVID, Peter & FRANK, Gary. Lest darkness come. *The Incredible Hulk* v2 nº420. New York: *Marvel Comics*, ago 1994.

³⁴⁷ Earvin "Magic" Johnson Jr. atuou como armador pelo Los Angeles Lakers na National Basketball Association (NBA). Johnson é considerado por alguns como maior armador da história da NBA, tendo conquistado cinco

surpreendeu a opinião pública ao revelar que tinha AIDS. O atleta revelou que se relacionou com várias mulheres mesmo sendo casado, pondo em risco de contaminação essas pessoas, e, segundo a ótica do leitor, ainda assim ele foi tratado pela mídia como uma espécie de herói por ter sido corajoso em admitir isso, o que causou a revolta escrita da carta.³⁴⁸

A repercussão entre os leitores foi tão grande que as opiniões tiveram que ser expostas em duas edições da revista, e não em apenas uma como de praxe. Embora elogiassem a história, elas apresentavam abordagens diferentes, como, por exemplo, um rapaz de nome Duke, mas com sobrenome e procedência ignorados que se revelou HIV positivo e enalteceu o enfoque com os cuidados e as formas de contágio corretas da doença, quebrando preconceitos. Em outra carta, um leitor da Austrália chamado John Daniels rechaçou o que ele chamou de “retratos simpáticos de homossexuais nos quadrinhos”. Para ele, era inadmissível que “um herói macho como o Hulk defendesse a vida de homossexuais, pois eles são a escória e que se quiser retratá-los nas narrativas futuras, que eles sejam mortos ao final das tramas.” Ele ainda insinuou que a AIDS seria uma doença gay, e assim a narrativa deveria mostrar o “verdadeiro contágio” que é pelo ato sexual em relação homoafetiva e não por transfusão de sangue.³⁴⁹

Essa carta foi respondida pelos editores da revista na qual argumentaram que a AIDS primeiramente foi retratada como uma doença heterossexual na África. Os editores ainda apontaram que essa foi a única carta negativa sobre a história e ressaltaram o direito que o leitor tinha que explicar seu ponto de vista, mas que eles não concordavam e não “conseguiram encontrar as palavras para responder a isso.”³⁵⁰

Como podemos perceber, as cartas apresentaram um conteúdo positivo exaltando a narrativa. Contudo, a última carta analisada, mesmo sendo minoria na seção de cartas, demonstrava um senso comum para a população em geral, com relação à AIDS. O preconceito impôs o medo de se conviver socialmente com um soropositivo. A ignorância levava as pessoas a se recusarem em fazer ações simples tais como: apertar a mão, abraçar ou compartilhar o uso de utensílios domésticos com os portadores do vírus.

vezes o título da liga e sido eleito, em três temporadas, seu melhor jogador. Johnson aposentou-se abruptamente em 1991, após anunciar que havia contraído o HIV, mas retornou para a disputa das Olimpíadas de Barcelona em 1992. Após protestos de seus companheiros de esporte acerca de sua condição, ele se aposentou novamente por quatro anos antes de retornar em 1996, aos 36 anos, para disputar mais 32 jogos pelos Lakers antes de se aposentar pela terceira e última vez. Até hoje (2015) ele vive normalmente com o vírus da AIDS.

³⁴⁸ Seção de cartas dos leitores Green Mail. *The Incredible Hulk* v2 n°392. New York: *Marvel Comics*, abr 1992.

³⁴⁹ Seção de cartas Green Mail. *The Incredible Hulk* v2 n°393. New York: *Marvel Comics*, mai 1992, p.62.

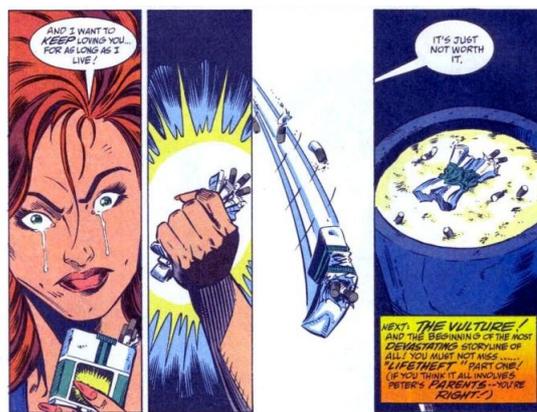
³⁵⁰ *Ibidem*.



Figuras 73e
74 - The
Invincible
Iron Man v1
nº128.
Novembro de
1979.
The Invincible
Iron Man v1
nº170. Maio
de 1983.
As duas
grandes crises
com o
alcoolismo.



Figura 75 - The Amazing Spider-man v1 nº248. Janeiro de 1984.
Peter Parker revela seu segredo.



Figuras 76 e 77 - The Amazing Spider-man v1 nº385. Janeiro de 1994. Os malefícios do fumo.

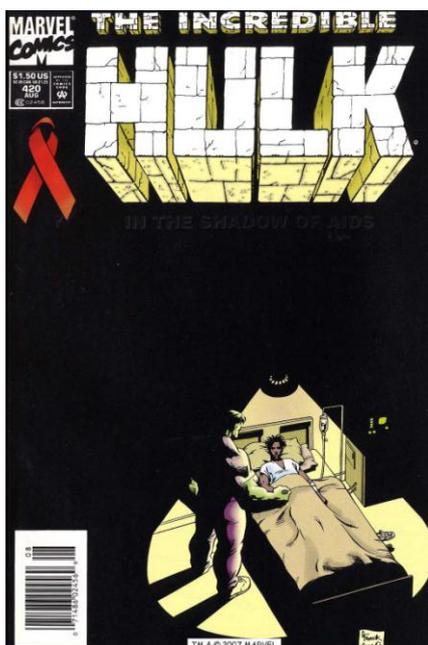


Figura 78 - The Incredible Hulk v2 nº420. Agosto de 1994.
A capa com o símbolo da luta contra a AIDS.

Além disso, vemos também a classificação da AIDS de forma errônea ao considerá-la uma doença que atingisse apenas homossexuais. Muitas vezes, o estigma da AIDS é expresso em conjunto com um ou mais estigmas, particularmente aqueles associados com homossexualidade, bissexualidade, promiscuidade, prostituição e uso de drogas injetáveis.

Com relação à história, o roteirista Peter David abordou a narrativa com vistas a romper o preconceito quando o Hulk se recusou a ceder o seu sangue como se fosse a cura, mas com receio sobre os efeitos colaterais que isso poderia provocar. Ao mesmo tempo, David expôs que a vida real seria mais dura a partir do momento em que ressaltou que a AIDS ainda não teria cura seja no mundo real, ou na ficção. Assim sendo, era responsabilidade de todos em encarar o problema.

O mesmo pode ser aplicado pela opção de Peter David em matar o personagem. Naquela época, a sobrevivência de um paciente com AIDS era baixa. Os medicamentos do chamado coquetel estavam sendo lançados naquele momento o que garantiu um prolongamento da vida dos portadores do vírus. Portanto, a veracidade que fora divulgado na trama estabeleceu para servir de alerta aos leitores em geral da epidemia da AIDS.

Mesmo com todos os poderes, estas narrativas expuseram os super-heróis com seu lado mais humano, entendendo que apesar de seus atos inacreditáveis e façanhas incríveis, eles ainda assim se demonstraram incapazes de elaborar uma cura, e que caberia a cada leitor se conscientizar que a prevenção seria o melhor caminho para deter o avanço da doença.

3.3 - Pensando no Tempo Presente: Uma crônica verbo-visual

Para o historiador francês François Hartog,³⁵¹ nós estamos vivendo um novo regime de historicidade, que diz respeito ao modo diferente de articulação das categorias do passado, do presente e do futuro, com uma forte representação de demanda social por patrimônio e memória. Esse regime atual seria diferente do passado como escola e fonte de experiências para obter êxito e evitar erro e também do futuro como projeto que anima o presente. Hartog destaca a queda do Muro de Berlim, em 1989, como marco desse emergente modo de organizar as experiências sob o imperativo do presente cada vez mais imediato.

Para Hartog, esse movimento coincidiu com a emergência da história do tempo presente nos anos de 1980, bem como com a intimação desse conhecimento histórico nos processos judiciais de crimes contra humanidade. Esse aspecto permitiu formular uma

³⁵¹ HARTOG, François. *Regimes de Historicidade – Presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

acepção de regime de historicidade no modo como as sociedades tratam seu passado atentando para a diversidade dos regimes de historicidade.

A História do Tempo Presente possui duas tendências da historiografia: uma corrente que tem no século XX mais precisamente a Segunda Guerra Mundial como marco de distinção entre o tempo passado e o tempo presente. Uma segunda corrente que não tem necessariamente noções de passado e presente, nem linhas divisórias para escolha de seus objetos de estudo. Nesse caso, essa escolha está informada pelo objeto em si.³⁵²

O desafio da História do tempo presente está em estudar um período que ainda não está encerrado, não existindo a alteridade própria do estudo de períodos mais remotos do tempo. Seria a mudança na noção de tempo e espaço que afetam a percepção do presente, do passado e do futuro. O centro da análise não seria o que aconteceu, mas o que é necessário reter como também os acontecimentos sobre os quais temos a capacidade de intervir.

O historiador é contemporâneo dos acontecimentos que ele estuda em um sentido distinto daquele das testemunhas do mesmo período, pois o período não está fechado no que ainda não ocorreu a ruptura cronológica entre o tempo dos acontecimentos e o tempo da escritura de sua história. O presente torna-se passado pela construção que o historiador faz de seu objeto de estudo. Assim, “a melhor história do Tempo Presente seria aquela escrita em nosso tempo, a partir dos saberes, das ideias, da cultura do nosso tempo”³⁵³

Para a historiadora Marieta de Moraes,

“(…) a História do tempo presente pode permitir com mais facilidade a necessária articulação entre a descrição das determinações e das interdependências desconhecidas que tecem os laços sociais. Assim, a História do tempo presente constitui um lugar privilegiado para uma reflexão sobre as modalidades e os mecanismos de incorporação do social pelos indivíduos de uma mesma formação social.”³⁵⁴

3.3.1 - Metáforas da realidade

No momento em que um evento histórico é posto sob o signo do discurso, ele é sujeito a toda a complexidade das regras formais pelas quais a linguagem significa. Para Stuart Hall, o acontecimento deve se tornar uma narrativa antes que possa se tornar um evento comunicativo. Assim, as sub-regras formais do discurso estão em dominância, sem, é claro, subordinarem até seu apagamento o evento histórico que está sendo significado, as relações sociais nas quais as regras são postas em funcionamento ou as consequências políticas e

³⁵² MULLER, Helena Isabel. História do Tempo Presente: Algumas reflexões. In: PÔRTO JR., Gilson (org.). *História do tempo presente*. Bauru: Edusc, 2007, p.18.

³⁵³ *Ibidem*, p.28.

³⁵⁴ FERREIRA, Marieta de Moraes. História do tempo presente: desafios. *Cultura Vozes*, Petrópolis, v.94, nº 3, p.111-124, maio/jun., 2000, p.118.

sociais do evento terem sido significadas dessa maneira.³⁵⁵

Ao examinarmos o tempo em suas relações discutiremos temas como a apreensão do fluxo histórico, as relações entre presente e passado, as maneiras de conceber e representar o tempo, a pesquisa e constituição de um tema histórico de estudo, ou os modos narrativos disponíveis aos historiadores. Há um tempo que precisa ser compreendido conceitualmente e evocado para o entendimento da História, e um tempo que interage com a escrita da História.

No que concerne ao nosso objeto de estudo, o consumo da cultura de massa se registra em grande parte no lazer moderno. O lazer moderno não seria apenas o acesso democrático a um tempo livre, mas ele saiu da própria organização do trabalho burocrático e industrial. O tempo de trabalho enquadrado em horários fixos, permanentes, independentes das estações, retraiu-se sob o impulso do movimento sindical e segundo a lógica de uma economia que, englobando lentamente os trabalhadores em seu mercado, encontra-se obrigada a lhe fornecer não mais apenas um tempo de repouso e de recuperação, mas em tempo de consumo.³⁵⁶

Desse modo, existiriam mecanismos que endossam essa percepção de uma narrativa escrita na época atual. O primeiro ponto a se destacar é o uso de personalidades que existem no mundo real. A utilização de tais figuras endossaria esse caráter mais contemporâneo da narrativa, uma vez que o leitor identificaria o personagem representado como pertencente à época em que está vivendo. Assim, é comum a aparição de artistas, esportistas e, principalmente, políticos que exerciam cargos públicos naquele momento.

Nesse último caso particularmente, percebemos que o cargo de presidente dos EUA se destaca por exercer certo fascínio mediante sua representatividade perante a sociedade americana. Conforme visto no capítulo 02, embora algumas vezes o presidente americano tenha sofrido críticas veladas, na maior parte das narrativas, a figura de presidente americano foi retratada como alguém que impunha respeito e que servia como modelo de inspiração para os cidadãos do país.

A história do tempo presente se relaciona com o retorno do estudo da nova história política. A renovação da história política foi estimulada pelo contato com outras ciências sociais e pelas trocas com outras disciplinas. As variações desse segmento da história são resultado tanto das mudanças que afetam o político como das que dizem respeito ao olhar que o historiador dirige ao político. A experiência das guerras, a pressão cada vez perceptível das relações internacionais na vida interna dos Estados lembraram que a política tinha uma

³⁵⁵ HALL, Stuart. *Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009, p.366-7.

³⁵⁶ MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1975, p.56.

incidência sobre o destino dos povos e as existências individuais; contribuindo para dar credibilidade à ideia de que o político tinha uma consistência própria e dispunha mesmo de certa autonomia em relação aos outros componentes da realidade social.³⁵⁷

Na tabela 06 podemos observar que os dois mais recentes mandatários americanos – George W. Bush e Barack Obama - são os recordistas de aparições nas narrativas da *Marvel*, o que reforça a história do tempo presente. Acredito que essa maior presença se deveu a uma maior difusão dos quadrinhos da editora em outras mídias, sobretudo no cinema no que se elaborou um caráter mais realista nas narrativas das revistas. Além disso, o impacto dos atentados de 11 de setembro de 2001 e a posterior “guerra ao Terror”, principalmente por parte de Bush, deu ao cargo de presidente dos EUA uma função maior de protagonismo no destino da nação.

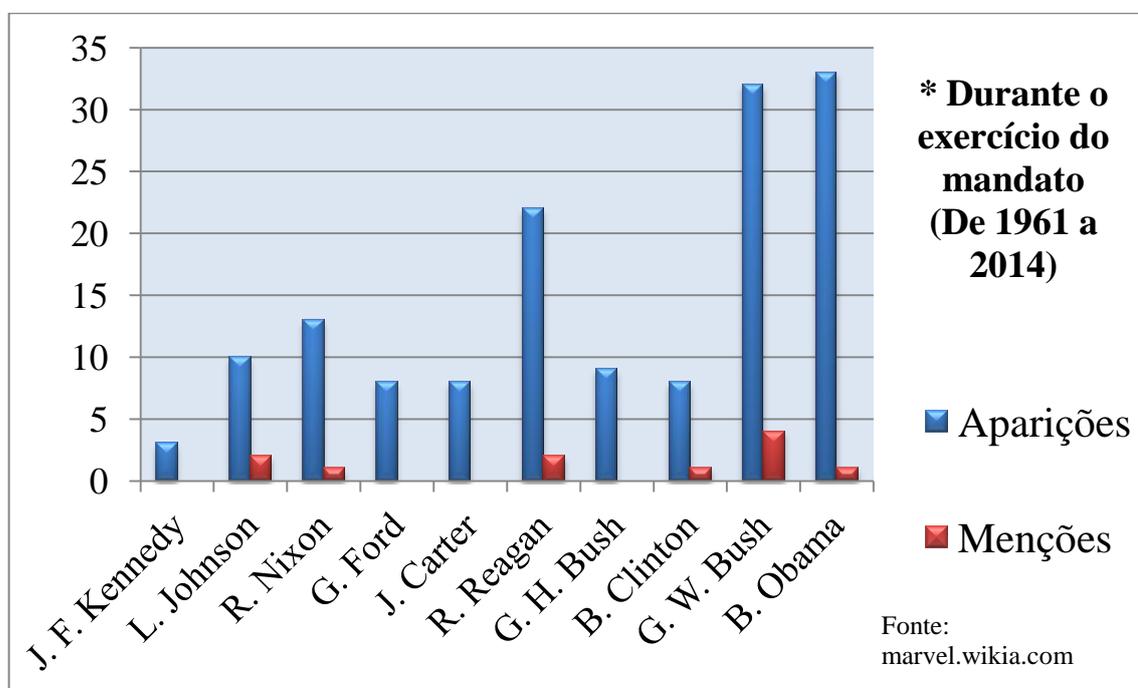


Tabela 06 – Aparições e menções de presidentes americanos no exercício do mandato.

Outro ponto que sobressai sobre a presença da história do tempo presente nas narrativas de quadrinhos é o emprego de metáforas sobre acontecimentos da vida real. A política apareceu como válvula propulsora das pesquisas sobre o presente colocando em pauta a questão do acontecimento. E são a elaboração e a apreensão de um saber histórico que se pensa as formas pelas quais esse saber é construído em nosso presente, formas essas que na realidade se constituem em instrumentos com os quais nos apropriamos do passado, e que é

³⁵⁷ REMOND, René (Org.). *Por uma história política*. Rio de Janeiro: FGV, 2003, p.22-3.

demonstra em diversos olhares.³⁵⁸

Podemos perceber um exemplo desse uso de metáforas para conflitos contemporâneos com a Guerra do Golfo. O conflito teve início quando, em agosto de 1990, forças iraquianas invadiram o país vizinho Kuwait. O Conselho de Segurança da ONU imediatamente impôs sanções econômicas contra o Iraque e os EUA iniciaram a criação de uma coalizão multinacional para libertar o Kuwait e invadir o Iraque.

Após meses de tensão política, os bombardeios aéreos tiveram início em janeiro de 1991 e esse estado de guerra prosseguiu por mais de um mês. As forças de coalizão logo expulsaram as tropas iraquianas do Kuwait, destruindo muito da infraestrutura do Iraque, e foram impostas sanções mais pesadas ainda contra o país árabe. A coalizão também impôs severas restrições ao líder iraquiano, Saddam Hussein, embora a força internacional não tenha conseguido derrubá-lo do poder.

A Guerra do Golfo sinalizou um novo paradigma de relações internacionais de como a comunidade internacional trabalharia com o governo dos EUA esperando que esse assumisse um papel de liderança militar nos assuntos mundiais. Desde a Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos tinham esse papel de líder mundial, mas a União Soviética oferecia um contraponto e desafiava os esforços intervencionistas americanos. Com a URSS enfrentando problemas internos que viriam a provocar a sua dissolução ao final de 1991, os EUA tinham agora a necessidade de exercer um papel de policial global.³⁵⁹

No final de 1991, o autor Peter David escreveu um arco de histórias intitulado *War and Pieces* publicado em três edições da revista do Hulk. A trama consistiu na decisão unilateral do Golias Esmeralda em invadir a fictícia nação do Oriente Médio chamada Trans-Sabal e tirar do poder o ditador apoiado pelo governo americano, Farnoq Dahn. O objetivo do Hulk era terminar a escravidão sexual de mulheres em Trans-Sabal e os atos de genocídio cometidos por Dahn. Ele levou a sua equipe Panteão e seu parceiro Rick Jones para ajudá-lo.

O governo dos EUA então enviou a superequipe X-Factor formada por heróis mutantes e subordinada ao próprio governo americano para impedir os planos militares de Hulk. Ao chegarem a Trans-Sabal o Golias Esmeralda entrou em confronto com a equipe mutante, principalmente contra seu líder, Alex Summers, sob o codinome de Destruitor (Havok) que possuía o poder de absorver radiação e disparar potentes rajadas de energia de seu corpo. No embate entre os dois, Destruitor provocou uma forte explosão e o Hulk

³⁵⁸ MULLER, Helena Isabel. História do Tempo Presente: Algumas reflexões. In: PÔRTO JR., Gilson (org.). *História do tempo presente*. Bauru: Edusc, 2007, p.28.

³⁵⁹ JOHNSON, Jeffrey K.. *Super-History – Comic Book superheroes and American society: 1938 to the present*. Jefferson: McFarland and Company, 2012, p.152.

desapareceu. O líder mutante foi encontrado desacordado pelas tropas de Farnoq Dahn.

Ao despertar, Alex se viu aprisionado em uma base militar de Trans-Sabal. Nesse ínterim, Farnoq revelou seus planos para ele. Aproveitando o grande poder nuclear que Destruitor possuía o ditador árabe pretendia transformar o seu poder em uma grande arma de destruição, pois, segundo Dahn, o seu país foi obrigado a assinar um tratado de não proliferação de armas nucleares junto às Nações Unidas. Contudo, o acordo não impedia que usasse alguém com poderes desse nível de destruição.

Quando Farnoq se retirou da base militar, o Hulk reapareceu para Destruitor. Logo, o Golias percebeu que Summers também não era um defensor do ditador árabe, porém, ao invés de libertar de imediato o líder do X-Factor, os dois travaram o seguinte diálogo:

Hulk: Dahn está abusando de seu próprio povo. Ele está pisoteando nos direitos humanos.

Destruitor: Sim, eu também não concordo com isso!

E o que vem por aí para você, então? Vai derrubar todos os líderes sobre a terra que não compartilham a sua definição de moralidade? E onde você vai parar? Até que você esteja executando as coisas? ...Com que direito você decide quem é responsável e quem não é? Pela força? O cara mais bondoso é o cara com a maior arma?

H: Você faz parecer que é errado combater o mal. Não é pior não fazer nada?

D: Eu não sei. Mas uma coisa eu sei: Eu não posso começar a agir como um juiz de conflitos internacionais. Derrubar governos, Hulk... não é certo. Olhe para seu coração. Você sabe que não é.

H: Os líderes têm que ser responsabilizados. Alguém tem que pagar pelas atrocidades.

D: Talvez, mas você não pode agir como um cobrador desse tipo de dívida.³⁶⁰

Enquanto isso, as equipes do X-Factor e do Panteão estavam se enfrentando em Trans-Sabal e Farnoq decidiu lançar mísseis com dois compatriotas amarrados a eles com o intuito de distrair as duas equipes. O Hulk conseguiu interceptá-los e salvou os reféns. A seguir ele foi ao encalço de Farnoq e o capturou. Contudo, ele decidiu não fazer justiça com as próprias mãos e aconselhado pelo X-Factor decidiu expor o ditador a um julgamento público para o seu povo decidisse o que deveria fazer com ele. Todavia, ao expor seus argumentos e a evocação de que realizava seus atos seguindo a vontade Deus, Dahn foi venerado pela população diante da incredulidade das equipes de heróis.

No final da narrativa, quando os cidadãos de Trans-Sabal se agachavam fazendo reverência, um perturbado Rick Jones matou Dahn com um tiro quando percebeu que o Hulk

³⁶⁰ DAVID, Peter & KEOWN, Dale. War and pieces: Conclusion – Fortunes of war. In: *The Incredible Hulk* v2 n°392. Nova York: *Marvel Comics*, abr 1992, p.13-4.

recuara da decisão original de depor o ditador. Então, quando Hulk viu como ele foi responsável por manchar as mãos de seu melhor amigo com sangue, ele questionou suas próprias motivações de justiça ao invadir Trans-Sabal (Figura 79).



Figura 79 – *The Incredible Hulk* v2 n°392. Abril de 1992 – O ditador Farnoq Dahn é assassinado por Rick Jones.

É possível fazer uma analogia de Trans-Sabal e seu ditador Farnoq Dahn com o Iraque de Saddam Hussein. Ambos os países entraram em conflito com forças internacionais que pretendiam libertar o povo de seus ditadores. Segundo Marc DiPaolo, a narrativa do Hulk sugeriu que, uma vez que se vai por um caminho militarista, mesmo com a melhor das intenções, seria apenas uma questão de tempo até que as motivações fossem corrompidas, cenários militares cresçam fora de controle, e os pretensos libertadores percebam que se tornaram a força do mal que inicialmente tinham intenção de lutar.³⁶¹

Contudo, percebemos também que o assassinato de Farnoq Dahn também poderia representar a indignação da opinião pública americana quanto à continuidade no poder do ditador iraquiano Saddam Hussein. Embora fossem conhecidos os crimes contra a população

³⁶¹ DIPAOLLO, Marc. *War, politics and superheroes: ethics and propaganda in comics and film*. Jefferson: McFarland & Company, 2011, p.179.

iraquiana, bem como a violação de leis internacionais ao invadir um país soberano como o Kuwait, Saddam permaneceu na presidência do Iraque mesmo com a derrota na Guerra do Golfo. Assim, o assassinato de uma figura como ele poderia representar a solução extrema – mas necessária – para governantes que não respeitassem os direitos humanos, principalmente quando estes governantes fossem adversários da política externa americana.

3.4 - Os quadrinhos e o tempo revisto: O mecanismo das *retcons*

É típico de a História situar todas as coisas no tempo e enxergá-las sob a perspectiva de como cada uma delas interage. Isto ajuda a constituir um contexto que se une a uma ampla rede de outras coisas que também se situam no tempo. Para o historiador existe a ideia de que tudo está inserido no tempo, de que tudo se transforma, representando de modo problematizado sobre cada uma destas transformações, deixando que incida sobre elas uma análise que será a nossa e que, de resto, também se inscreve no tempo.³⁶² O tempo do historiador é uma construção de uma sociedade e de uma tradição que o envolve e com a qual esse necessariamente deve se relacionar.³⁶³

O tempo é assim um elemento essencial à narrativa. A maneira como os eventos narrativos se desenvolvem dentro da linha de tempo interfere diretamente no sentido que se quer construir em uma dada história. Assim, os elementos da narrativa preenchem o tempo, enquanto a concepção e o modo como ele é representado intervêm nos significados que podem ser depreendidos da história. A apresentação do tempo é condicionada também pelo meio em que a história é produzida. Os recursos disponíveis em cada meio influenciam, portanto, o modo como o tempo é expresso e como ele se relaciona com toda a narrativa.

O tempo é uma questão fundamental para a existência humana. Não sendo apenas baseada em uma percepção da realidade material, a forma com a qual o homem conta o tempo também pode ser visivelmente influenciada pela maneira com que a vida é compreendida. Na medida em que o tempo torna-se um objeto de consumo, o presente também se torna um instante a ser consumido intensamente e uma das características do presentismo é a tendência à historização imediata. Logo, pode-se afirmar que, no presentismo do presente, o presente é percebido como dilatado e onipresente, consumido em sua “imediatividade” eterna; o futuro como fechado e imprevisível, pois praticamente desapareceu do horizonte; e o passado é

³⁶² BARROS, José D'Assunção. *O tempo dos historiadores*. Petrópolis: Vozes, 2013, p.17.

³⁶³ *Ibidem*, p.44.

esquecido ou incessantemente e compulsivamente, visitado, revisitado e/ou historicizado.³⁶⁴

Conforme já mencionado anteriormente, um componente formal importante que caracteriza as histórias em quadrinhos da *Marvel* é a continuidade de seus enredos em torno de um mesmo personagem central. Segundo o historiador Thiago Monteiro Bernardo as histórias em quadrinhos de super-heróis:

“(...) quase sempre seguem um roteiro que preserva, ao longo do tempo, as características principais de seus personagens centrais para que não haja uma quebra no processo de identificação com o leitor – fator calculado como garantia de nichos de consumo pelas editoras de quadrinhos. Portanto, não se deve perder de vista que a composição de um personagem está ligada a uma expectativa de processo de identificação com o leitor, mais ou menos calculada, por quem produz e vende os roteiros de HQs.”³⁶⁵

Nesse sentido, a temporalidade das narrativas se tornou um objeto central para a composição das narrativas da editora. A necessidade que a editora tinha para que os personagens continuassem atraentes para seus leitores fez com que a jovialidade dos mesmos permanecesse por muitos anos. A juventude era primordial para que as cenas de ação parecessem verossímeis. Contudo, isto impunha o desafio de que, para isso, o tempo decorrente nas HQs não poderia ser o mesmo tempo do leitor. Esse envelheceria normalmente, mas os seus heróis não.

3.4.1 – E permaneceram eternamente jovens

Desse modo, o tempo das narrativas dos quadrinhos poderia durar anos, mas para a contagem temporal do universo ficcional teriam se passado apenas alguns meses. Isto manteria o interesse dos novos leitores, uma vez que os personagens estariam sempre atuais. Porém, fazer o tempo passar mais devagar também estabelecia riscos.

Quando tratamos de personagens que foram criados já adultos, a passagem de tempo seria mais simples, uma vez que um personagem de 25 anos poderia envelhecer e permanecer o mesmo aos 28, 30 ou 35 anos sem mudanças radicais em sua aparência. O problema seria quando o personagem fosse constituído originalmente como adolescente ou criança. Nestes casos, a passagem temporal seria mais complexa haja vista que indivíduos nessa faixa etária apresentam mudanças mais constantes do que uma pessoa adulta.

³⁶⁴ Pereira, Mateus Henrique de Faria. *A Máquina da memória: Almanaque Abril: O tempo presente entre a história e o jornalismo*. Bauru: Edusc, 2009, p.96.

³⁶⁵ BERNARDO, Thiago Monteiro. *Sob o manto negro do morcego: uma análise do imaginário da ameaça nos EUA da Era Reagan através do universo ficcional do Batman*. Dissertação (Mestrado em História). Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2009, p.10.

Vejam os casos do Homem-Aranha, por exemplo. A narrativa original do personagem conta que Peter Parker adquiriu seu poder ainda adolescente, embora não precisasse a idade exata, mas ficou subentendido que ele estivesse no último ano do colegial, ou seja, em torno de 17 anos de idade. Assim, toda a narrativa dos primeiros anos de publicação do aracnídeo passava-se em um ambiente adolescente no qual Peter tinha que lidar com professores, estudar para provas, encarar colegas que faziam *bullying* com ele, tentativas de conquistar garotas esbarrando em sua timidez, além de morar com sua Tia May tida como responsável por seu sobrinho menor de idade (Figura 80).

Em 1965, os leitores puderam acompanhar a formatura de Parker no colegial e sua entrada na Universidade Empire State. Essa foi a primeira grande mudança do personagem e demonstra de forma clara que existiu uma passagem de tempo nas narrativas do Homem-Aranha indicando um amadurecimento do mesmo com acréscimo de novas responsabilidades embora continuasse tendo o cenário da juventude americana da década de 1960 como pano de fundo nas histórias do herói (Figura 81).

A partir de então, as narrativas do Homem-Aranha passaram a apresentar um ritmo mais lento no que diz respeito ao envelhecimento do personagem. Peter Parker passou aos poucos a ser retratado como um adulto jovem nos primeiros meses de faculdade. Logo ele conseguiu sua independência financeira dividindo um apartamento em Manhattan com seu amigo Harry Osborn, adquiriu certa estabilidade como fotógrafo do jornal Clarim Diário (*Daily Bugle*) e consolidou um namoro firme com Gwen Stacy. Enfim, o período de faculdade fez parte do cotidiano do Homem-Aranha durante vários anos.

Em 1979, Peter Parker afinal teve sua formatura na universidade. Porém, Peter não conseguiu receber seu diploma naquele momento, pois havia ficado reprovado em uma disciplina por faltas. De qualquer forma, se contarmos todo o período universitário retratado nas histórias do Aranha terão se passado 14 anos (1965-1979), muito mais que os 04, 05 anos costumeiros da vida real. Ele agora é um jovem em torno de 23 anos com um nível maior de maturidade provocado principalmente pelos acontecimentos ao longo do período na universidade. Nesse período, principalmente na década de 1970, Parker teve a responsabilidade de pagar o aluguel de um apartamento sozinho, passou por problemas financeiros e encarou o que é considerado o maior marco de sua trajetória com a trágica morte de sua namorada Gwen Stacy. Mas, mesmo com essas mudanças, Peter Parker ainda permanecia essencialmente jovem na aparência e na atitude.

Na década de 1980, o processo de amadurecimento de Peter teve uma nova etapa com o seu casamento com Mary Jane Watson em 1987 (Figura 82). Na época, a ideia enfrentou

resistência de alguns fãs do personagem, pois consideravam que um casamento significaria a perda das narrativas juvenis do Homem-Aranha, afinal as responsabilidades de Peter aumentariam como adulto. Além disso, implicaria em um aumento na exposição da intimidade do personagem a partir do momento que ele passaria a dividir uma casa com alguém que estaria se preocupando com as aventuras do Homem-Aranha e estaria sempre esperando a sua volta. Em outras palavras, a partir de então Peter dormiria e acordaria todos os dias com a mesma mulher (Figura 83).

Por outro lado, Peter Parker estaria vivendo um ciclo normal na vida de um homem comum. E dando continuidade a esse ciclo, na década seguinte Mary Jane engravidou e o casal viveu a expectativa de ter uma filha. O bebê aparentemente nasceu morto, marcando mais uma tragédia na vida de Peter, embora alguns indícios levaram a crer que o casal tenha sido ludibriado pelo arquivilão do Homem-Aranha, o Duende Verde (*Green Goblin*) em uma trama para desestabilizar o herói.

O ciclo natural de Peter completou em 2001 quando ele passou a trabalhar como professor de ciências no *Midtown High School*: o mesmo colégio em que ele estudava quando foi picado pela aranha radioativa que lhe deu seus poderes (Figura 84). Ou seja, a trajetória de Peter Parker retornou ao mesmo local inicial de sua carreira, só que agora ele não estaria na posição de estudante aprendiz, mas sim de professor lidando com possíveis “Peter Parkers”.

Embora tenha completado um ciclo de amadurecimento, a preocupação em parecer jovial sempre marcou o personagem. Vejamos: considerando que Peter Parker tivesse 17 anos quando o Homem-Aranha foi criado em 1962, significa que teoricamente ele teria nascido em 1945. Logo, em 2001 ele teria 56 anos de idade, fato que não ocorreu. O leitor que acompanhou a gênese do personagem envelheceu normalmente, mas o personagem teve seu processo de maneira lenta. Se por um lado esse primeiro leitor pode não ter seguido o personagem por tantas décadas, por outro lado, o amadurecimento paulatino de Parker permitiu que novos leitores se identificassem com ele.

Afinal, se desde sua criação já se passaram mais de 50 anos, para o personagem é possível que não tenham decorrido mais que 13 anos de narrativas. Ou seja, de um personagem que iniciou como um adolescente da década de 1960, Peter Parker com o passar das décadas acabou se transformando de acordo com os anseios da juventude da época até culminar em um jovem adulto do início do século XXI.

Na realidade, não existiria um consenso de qual é o ritmo cronológico das narrativas da *Marvel*. Personagens criados como adolescentes e crianças tem uma necessidade maior de parecer jovem do que outros personagens que já foram constituídos como adultos. Um

exemplo de trajetória de um personagem criança seria o de Franklin Richards. Filho dos membros do Quarteto Fantástico, Senhor Fantástico (Mister Fantastic) e da Mulher Invisível (Invisible Woman), Franklin não somente foi constituído inicialmente como criança, mas como teve seu nascimento narrado nas páginas da revista da equipe.

Quando Susan Storm, a Mulher Invisível engravidou de Franklin, Reed Richards, o Senhor Fantástico, penetrou na chamada Zona Negativa, uma dimensão paralela composta por antimatéria, com o intuito de adquirir elementos para evitar as graves complicações na gestação de sua esposa – complicações essas causadas por ela ter sido exposta aos raios cósmicos anos antes quando adquiriu seus poderes. Ao retornar à Terra com o que necessitava, Richards salvou a vida tanto de Susan quanto do bebê. Essa narrativa foi publicada na revista *The Fantastic Four Annual* nº06 publicada em 1968. A partir de então, Franklin foi tratado como uma espécie de “mascote” da equipe de heróis.

Contudo, Franklin nasceu como um mutante e como sua mãe possuía energia cósmica, ele começou a manifestar seus poderes enquanto ainda estava no útero. Ele a dava premonições e até mesmo conseguia mover objetos. Com o passar do tempo, Franklin se mostrou um mutante diferente dos outros, já que manifestou seus poderes extremamente cedo. Franklin se revelou um mutante nível ômega com vastos poderes de manipulação da realidade e poderes psiônicos, bem como o controle completo sobre as forças fundamentais do universo. Sua telepatia atinge um raio de 250 quilômetros, além de conseguir levantar toneladas com sua telecinese. Diante dessa situação, Reed temeu que seu filho não conseguisse controlar tanta energia e acabasse destruindo toda a vida na Terra, e como foi incapaz de encontrar uma solução para o problema e teve que colocar Franklin em um coma induzido. Mais tarde, Reed colocou inibidores na mente de Franklin para que ele não fosse capaz de usar seus poderes e tivesse uma vida normal.

Todavia, por várias vezes os enormes poderes de Franklin se manifestaram de forma poderosa. Franklin passou a exibir poderes premonitórios que se manifestaram em seus sonhos. Esse poder aumentou até o ponto onde ele pode ver o futuro quando está acordado. Ele também mostrou ser capaz de manipular e viajar através do tempo. E em seu ato mais extraordinário, Franklin se mostrou capaz de criar um universo em miniatura, criando duplicatas de pessoas, trazendo-as de volta dos mortos, além de criar planetas inteiros.

Durante todas as décadas de existência do personagem, ele sempre permaneceu como uma criança, mesmo tendo quase cinquenta anos desde sua criação. Esse é um dos paradoxos da editora. Enquanto alguns personagens passaram por processos claros de envelhecimento, Franklin Richards manteve sua aparência infantil (Figuras 85 a 91).



The Wedding of the Year And you're invited



Figuras 80 a 84 – As diferentes fases de Peter Parker ao longo das décadas.



1969
←



→
1974



←
1982 /
1985
→



←
1998



←
2006 /
2012
→



Figuras 85 a 91 – O “eternamente jovem” Franklin Richards.

Isto permitiu algumas contradições nas narrativas. Por exemplo, a gestação de Franklin teve uma passagem de tempo próxima dos 09 meses de uma gravidez humana. Desde a descoberta que estava grávida até o nascimento, passaram-se 11 meses nas revistas do Quarteto Fantástico, embora o corpo de Susan não fosse exposto. Por conseguinte, os leitores não acompanharam as mudanças estruturais do corpo de Susan, apenas os sintomas de fraqueza decorrente da gravidez conturbada.

Além disso, nos primeiros anos de Franklin, os roteiristas fizeram com que ele tivesse uma evolução normal para um bebê. Mas foi apenas no início. Nos anos subsequentes Franklin permaneceu em idade pré-escolar, inclusive apresentando uma linguagem característica dessa idade com dificuldade em pronunciar determinadas palavras, além de uma dependência dos pais, sobretudo de sua mãe, Susan.

Em outro caso contraditório, desde o nascimento de sua irmã, Valéria em 2002, podemos perceber que ela teve uma passagem dos anos mais acelerada do que Franklin, o que faz com que aparentemente eles tenham idades próximas, embora exista uma diferença de 33 anos da criação entre os personagens, já que, tal como Franklin, Valéria teve sua primeira aparição em uma narrativa que contava seu nascimento.

Assim, o caso de Franklin Richards difere o de Peter Parker, pois se o intuito de Parker apresentar sempre uma aparência jovial mesmo com seu ciclo natural (formatura, casamento, filho) era para continuar conquistando novos jovens leitores que se identificariam com o personagem, o caso de Franklin não existe uma preocupação nesse sentido. O fato de Franklin Richards ser sempre uma criança favoreceu no desenvolvimento das narrativas do Quarteto Fantástico, uma vez que ajudou a alcinha dada ao grupo de ser uma família e a presença de crianças fortaleceu isso. Mesmo que o tempo fosse implacável com os leitores, os personagens permaneceram atraentes pela marca da juventude.

3.4.2 – Tempo terminado versus Tempo inacabado

Segundo Will Eisner, as narrativas quadrinizadas exigem recursos de controle e retenção do leitor para que esse siga a sequência de leitura. Essa organização depende da informação que o desenhista visa transmitir. O método de contar deve estar de acordo com os objetivos da mensagem. Eisner ainda sugere que a relação entre o papel da estrutura dos quadrinhos e a imaginação do leitor se baseia numa espécie de “contrato”. Nesse caso, é a empatia que age como fio condutor na transmissão de uma história ao leitor, pois ela seria “uma reação visceral de um ser humano ao empenho do outro. A habilidade de sentir a dor, o

medo ou a alegria de alguém dá ao narrador a capacidade de despertar um contato emocional com o leitor”.³⁶⁶

Conforme foi exposto anteriormente nesse capítulo, o uso do tempo é fundamental para manter os leitores antigos e para buscar novos leitores. A “eterna juventude” dos personagens é um ponto chave para mantê-los sempre atuais, assim como a citação de acontecimentos contemporâneos dos leitores permite fazer a aproximação com as narrativas. Mas, e quando os acontecimentos publicados já não fazem mais sentido para o cotidiano dos leitores? E mais: e quando o acontecimento real citado nas narrativas tem um passado distante que não seria possível que determinado personagem tivesse participado dele?

Podemos responder estas perguntas a partir de dois dos personagens mais conhecidos da *Marvel*: Capitão América e Homem de Ferro. Primeiramente começemos com o Capitão. Forjado da Segunda Guerra Mundial, o “Sentinela da Liberdade” é um personagem icônico não apenas por vestir um uniforme com as cores da bandeira dos EUA, mas também por ser intimamente ligado a um evento histórico real. Mesmo tendo passado décadas de criação do herói, ele ainda continuou tendo sua origem ligada ao conflito, ainda que apresentasse pequenas alterações ao longo do tempo, o Capitão permaneceu um símbolo de luta pelo que entender ser democracia.

Como visto no Capítulo 02, o Capitão América teve sua origem no frágil soldado Steve Rogers que queria servir aos EUA e logo foi agraciado com a fórmula do supersoldado que lhe conferiu o máximo das capacidades humanas e fez com que a figura do Capitão América se tornasse uma das mais emblemáticas dos quadrinhos. Não apenas por vestir as cores nacionais dos EUA e estar intimamente ligado ao poder político, o ícone Capitão América teve seu uniforme utilizado por uma série de personagens. Seja por meio de *retcons* ou da cronologia normal, até a escrita dessa tese em 2015, nove personagens diferentes já vestiram o uniforme do herói (Tabela 07).

Isto conferiu ao Capitão América o uniforme de super-herói mais utilizado por diferentes personagens ao longo de sua trajetória. Nos anos em que foi dado como morto sua lenda permaneceu inalterada e seus ideais serviram de inspiração para que outras pessoas vestissem seu uniforme nos anos posteriores ao seu desaparecimento. E mesmo quando da volta de Rogers, por diversas vezes o personagem abandonou o manto de Capitão dando espaço para que outros assumissem.

³⁶⁶ EISNER, Will. *Narrativas gráficas – Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. São Paulo: Devir, 2013, p.51.

Nome do personagem	Outro codinome	Quando assumiu o uniforme	O motivo de ter assumido
Steve Rogers	Nômade / Capitão (<i>Nomad / Captain</i>)	Em 1941, quando recebeu o soro do supersoldado do governo americano.	Participou do projeto do governo americano durante a Segunda Guerra Mundial.
William Naslund*	Independente (<i>Spirit of 76'</i>)	Em 1945, perto do final da Guerra.	Rogers foi dado como morto em queda de avião no Ártico.
Jeff Mace*	Patriota (<i>Patriot</i>)	Em 1946, após o conflito.	Após William Naslund morrer em combate. Aposenta-se em 1949.
William Burnside*	Grande Diretor (<i>Grand Director</i>)	Em 1953, para participar da Guerra da Coreia.	Projeto do governo dos EUA que não chegou a vingar pelo fim do conflito asiático.
Roscoe (Sobrenome desconhecido)	-----	Na década de 1970**	Sem experiência, assumiu o manto após Rogers desistir de ser o Capitão e assumir a identidade de Nômade.
Johnny Walker	Superpatriota / Agente Americano (<i>Superpatriot / U.S.Agent</i>)	Na década de 1980**	Assumiu após Steve Rogers ser obrigado pelo governo americano a entregar o uniforme do Capitão América.
James Barnes	Bucky / Soldado Invernal (<i>Bucky / Winter Soldier</i>)	Em 2007**	Após os acontecimentos do episódio da Guerra Civil o qual culminou com Rogers aparentemente assassinado.
Samuel Wilson	Falcão (<i>Falcon</i>)	Em 2014**	Apontando para assumir o manto pelo próprio Rogers depois que esse é acometido de um envelhecimento progressivo.
Isaiah Bradley*	Capitão América Negro (<i>Black Captain America</i>)	Em 1942	Projeto clandestino do Supersoldado que visava testes em afro-americanos como forma de descobrir uma vacina para sífilis.

Tabela 07 – Os diversos personagens que vestiram o uniforme do Capitão América

* Criados por meio das *retcons* sobre o Capitão América, sendo inseridos na cronologia oficial do personagem.

** Na continuidade normal do Capitão América. A data refere-se a data de publicação das narrativas.

O mecanismo de *retcon* ou *retconning* é a forma reduzida de *retroactive continuity* (continuidade retroativa). Seria quando eventos do passado na história de um personagem são explicados a partir de uma revisão desses acontecimentos passados. Nas *retcons* novos e importantes detalhes sobre um evento chave são revelados ou o evento é alterado mediante novas informações fornecidas pelo atual argumentista do personagem. O que as *retcons* fazem

é alterar o panorama das histórias de super-heróis para criar novas oportunidades de narrativas para os quadrinistas. Embora algumas vezes a *retcon* pode ser encarado com desdém pelos fãs dos personagens envolvidos e que não aceitam mudanças nas histórias.³⁶⁷

As *retcons* expõem como o trabalho de um criador de quadrinhos pode ser alterado a qualquer momento por qualquer outro quadrinista no futuro. Quando Stan Lee incorporou o Capitão América no Universo *Marvel* na década de 1960, surgiram algumas questões relacionadas à continuidade do personagem. Desse modo, quando Steve Rogers passou a integrar as revistas da *Marvel* e sua explicação de que permaneceu em estado de animação suspensa desde a Segunda Guerra. Os leitores perguntaram quem era o Capitão América que atuou na década de 1950 quando a *Marvel* ainda se chamava *Atlas*. Ao invés de simplesmente ignorar as edições do Capitão nos anos 1950 e desconsiderar suas histórias, a *Marvel* decidiu contar como esse personagem estava inserido na cronologia da editora.

De qualquer forma, mesmo que tenham se passado diversos personagens sob o manto do Capitão, a sua essência sempre esteve ligada a Segunda Grande Guerra. O mecanismo de rejuvenescimento por parte dos quadrinistas foi o mesmo empregado ao Homem-Aranha e Franklin Richards: conforme o tempo passa, o seu ponto de origem é transferido para uma época mais a frente. Contudo, no caso do Capitão América o seu ponto de origem mutável é o seu descongelamento.

Assim sendo, se Steve Rogers foi descongelado inicialmente em 1964, apenas duas décadas haviam se passado desde seu desaparecimento no Ártico. Desse modo, apenas uma geração teria surgido nesse intervalo e as pessoas com quem Steve convivia na época da Guerra estariam apenas mais maduras, mas não tão distantes dele. Mas se tomarmos por base a época atual, a cronologia do personagem nos anos 2010 sugere que ele fora descongelado no alvorecer do Século XXI. Ou seja, teriam se passado mais de 50 anos do fim do conflito e sua rede de relacionamentos da década de 1940 estariam em idade avançada ou até mesmo mortos. Isso deu uma nova tônica para o passado do Capitão, uma vez que o mundo que ele conheceu não tem mais nenhuma representatividade nos tempos atuais.

Assim, o seu surgimento na Segunda Guerra permaneceu intocável. Isto é o que Paul Ricoeur chamou de tempo terminado.³⁶⁸ Segundo Ricoeur, o tempo terminado significaria certa cristalização do evento, ou seja, seria um acontecimento em que suas causas e suas consequências já são conhecidas e difundidas entre os historiadores, bem como o uso de

³⁶⁷ ROMAGNOLI, Alex S. & PAGNUCCI, Gian S.. *Enter the superheroes: American values, culture, and the canon of superhero literature*. Lanham: The Scarecrow Press, 2013, p.73.

³⁶⁸ RICOEUR, Paul *apud* Pereira, Mateus Henrique de Faria. *Op. cit.*, p.25.

vocabulário próprio para descrever o evento. Mesmo sendo influenciado por vários momentos recentes da história americana, a sua gênese continuou ligada à Segunda Guerra, no qual sua lenda permaneceu inalterada, e seus ideais serviram de inspiração para que outras pessoas vestissem seu uniforme nos anos posteriores ao seu desaparecimento.



*Figuras 92 a 95 – Os vários personagens se vestiram o uniforme do Capitão América.
Fig. 92 – Da esq. para dir. – Steve Rogers, William Naslund, Jeff Mace, William Burnside, Johnny Walker.*

Figuras 93 a 95 – Bucky Barnes, Samuel Wilson e Isaiah Bradley.

Por outro lado, também existem casos em que essa cristalização do evento não está presente. O Homem de Ferro seria o maior exemplo disso. A origem do personagem também está ligada a um conflito real que é a Guerra do Vietnã. Em seus primeiros anos como super-herói, de algum modo os vilões que enfrentava eram ligados ao conflito ideológico da Guerra Fria na qual estava inserido o conflito vietnamita.

Contudo, diferentemente do Capitão América, o Homem de Ferro não teve sua origem intocável. Conforme os anos foram passando, o Vietnã começou a ser “esquecido” e novos elementos foram inseridos em sua origem. A participação do personagem na Guerra do Vietnã começou a ser questionada uma vez que já teriam se passado décadas que o conflito havia terminado. Como seu alter ego, Tony Stark não tinha mais de 10 anos de carreira com super-herói a sua origem no país asiático soava inverossímil para os leitores.

Nesse caso, a Guerra do Vietnã seria o que Ricoeur chamou de tempo inacabado. O tempo inacabado é o tempo em que os historiadores não têm o monopólio da história e evidenciam que um acontecimento recente teria dificuldades para se cristalizar, ou seja, que suas consequências ainda estariam presentes na época contemporânea.³⁶⁹ O tempo inacabado é cheio de previsões e antecipações para se compreender a história em curso e um aspecto prático desse tempo é a impossibilidade de se consultar livremente os arquivos que, muitas vezes, ainda estão em constituição.³⁷⁰

Quando o personagem adentrou os anos 2000, sua origem foi modificada de maneira oficial. O Vietnã foi “esquecido” e agora o Homem de Ferro teria adotado seu codinome quando foi ferido e capturado por terroristas árabes no Afeganistão ao invés de comunistas vietnamitas. Para Alex Romagnoli, quando lemos uma história em quadrinhos e vemos um personagem se referir a um evento de seu passado seria uma metatextualidade em seu melhor sentido de autorreflexão sobre o texto.³⁷¹ Assim, ele não apenas seria a referência para o personagem da narrativa se basear para definir suas ações futuras, mas seria simultaneamente uma inclusão do leitor na progressão da história.

Assim, o Homem de Ferro também continuou atual deslocando seus embates da Guerra Fria para uma nova ordem internacional após o término da mesma. Nesse caso, não importava se o antagonista era comunista ou terrorista, pois a necessidade de se criar um inimigo para os heróis combaterem permeou boa parte da trajetória das narrativas dos personagens até os dias de hoje.

³⁶⁹ *Ibidem*, p.218.

³⁷⁰ *Ibidem*, p.26.

³⁷¹ ROMAGNOLI, Alex S. & PAGNUCCI, Gian S.. *Op. cit.*, p. 66.

3.4.3 – As múltiplas faces do Hulk

O pesquisador de quadrinhos Richard Reynolds diz que a continuidade das narrativas de super-heróis teria uma particularidade, pois ao mesmo tempo em que a mitologia em torno de determinado personagem poderia ser comparável aos panteões das mitologias greco-romana ou nórdica, a sua continuidade é articulada pela mente do leitor. Desse modo, o autor separou a continuidade em três formas: continuidade em série (onde as narrativas se alinham), continuidade hierárquica (como os pontos fortes dos personagens se igualam) e continuidade estrutural (como as narrativas podem ser afetadas por possibilidades implícitas como a revelação de um segredo de um personagem).³⁷²

Para Reynolds, a continuidade em série seria a mais importante, pois ela aborda como as narrativas literalmente se alinham umas as outras. Logo, sem a continuidade em série, os personagens de determinado universo iriam simplesmente existir em suas próprias esferas isoladas da narrativa, tornando os crossovers com pouco ou nenhum efeito dali em diante. Em essência, os eventos das narrativas seriam considerados pontos isolados e esses mesmos eventos não teriam qualquer impacto sobre o futuro ou acontecimentos passados.³⁷³

As histórias de super-heróis desde cedo (a partir dos anos 1940 e 1950) foram inundados com histórias em quadrinhos que se dirigiam para as questões singulares. Os vilões sempre retornariam e os heróis iriam reconhecê-los cada vez mais, porém os eventos específicos quase nunca foram referenciados tempos depois. A cultura dos quadrinhos atual desenvolveu uma interconexão de suas narrativas que poderia facilmente se tornar complicadas. A inserção de elementos novos do passado de um personagem serve para responder pontos ainda sem explicação através dos anos. A partir do momento em que essas novas informações fossem divulgadas, surgiriam novas possibilidades de desenvolvimento textual para um personagem. Esse foi o caso do Incrível Hulk.

O Gigante Esmeralda fez sua estreia em maio de 1962 na revista *The Incredible Hulk vol.1* nº 01. Nessa edição, sua origem foi associada à construção da Bomba Gama - um artefato tão poderoso quanto às bombas atômicas da realidade – feita pelo físico nuclear Bruce Banner. Na história, a bomba estava prestes a ser detonada quando o cientista avistou um jovem que invadiu o campo de teste minutos antes da explosão. Banner então pediu para seu assistente interromper a contagem regressiva e foi proteger o rapaz invasor. Porém, o

³⁷² REYNOLDS, Richards. *Super heroes: A modern mythology*. Jackson: University Press of Mississippi, 1992.

³⁷³ *Ibidem*.

auxiliar de Banner era, na verdade, um espião comunista interessado em roubar os projetos da bomba e não interrompeu a contagem para detonação da bomba.

O cientista conseguiu alcançar o jovem a tempo de jogá-lo numa trincheira de proteção, mas ele próprio acabou por ser atingido pela explosão nuclear. Mas, ao contrário do que se supunha, Bruce Banner não morreu em função da detonação. Horas mais tarde, quando já estava sozinho com o rapaz que ele salvou chamado Rick Jones, o cientista começou a sofrer uma transformação em seu corpo. Logo, o franzino Bruce Banner se tornou uma criatura muito mais alta e mais forte com a cor da pele acinzentada.³⁷⁴

Dessa maneira, nasceu um ser com uma personalidade completamente oposta ao do cientista. Hulk era bruto, com inteligência inferior ao de seu *alter ego*, a quem odiava mesmo sendo a mesma pessoa. O criador do personagem, Stan Lee diz que se baseou em dois clássicos da literatura para compor o personagem: “O médico e o monstro” de Robert Louis Stevenson, no que diz respeito à dupla personalidade, já que, assim como a história original, a identidade mudava constantemente – a de um homem da ciência para uma criatura monstruosa; e o livro Frankenstein, de Mary Shelly, no que tange à perseguição pela aparência monstruosa.³⁷⁵

Contudo, as características do Hulk foram mudando ao longo dos anos. Inicialmente o personagem apresentava uma personalidade própria, irônica e não muito ética que era oposta a de Bruce Banner. Além disso, em sua gênese, Banner se transformava no Hulk sempre que anoitecia, ou seja, a transformação no Gigante Esmeralda seria inevitável. Posteriormente, os quadrinistas incorporaram que a transformação em Hulk dependeria do estado emocional de Banner com o processo provocado por um catalisador químico, que era a adrenalina. Assim, quando Banner vivenciava situações de ansiedade ou raiva, ele desencadeava a transformação.

Nos anos 1970, o Hulk foi transformado em um ser de fúria descomunal e irracional. O personagem ficaria marcado por ser incapaz de pronunciar frases com uma lógica estrutural coerente e destruir o que estivesse em seu caminho caso julgasse que aquilo representasse uma ameaça para ele. Isso provocou o enfrentamento do Hulk com o exército americano – tido como seu principal adversário – e com vários heróis da editora. Mesmo que maioria das vezes o Hulk enfrentasse vilões, por onde ele passava deixava um rastro de destruição, principalmente nos Estados Unidos, o que provocou uma peregrinação de Bruce Banner a

³⁷⁴ Em sua primeira aparição o Hulk tinha a cor da pele cinza. Porém, a impressão da revista saiu com uma cor esverdeada, e assim nos números subsequentes, os editores optaram que o personagem tivesse a pele da cor verde. O que era condizente com a cor da explosão da Bomba Gama que deu origem ao herói.

³⁷⁵ SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. *Marvel Chronicle – A year by year History*. New York: DK Publishing, 2008, p. 85.

vários lugares procurando uma cura para a sua maldição, pois o Hulk se tornou praticamente uma força da natureza quase incontrolável. Embora por alguns períodos, Banner conseguisse controlar a transformação e manter sua mente no corpo do Hulk, sempre a sua instabilidade emocional fazia com que a selvageria do Gigante voltasse à tona.

Ao longo da trajetória do Hulk, vários personagens foram sendo incorporados à sua mitologia e muitos deles também foram frutos de experiência com raios gama. Todavia, os personagens não adquiriram a irracionalidade do Hulk. Ao contrário, na maioria das vezes, eles mantinham o controle de suas ações. Daí veio a pergunta que os leitores faziam: por que apenas Banner não conseguia se manter no controle do personagem?

A resposta somente foi desenvolvida mais de 20 anos após a criação do personagem. Em 1985, o roteirista de vários anos do Hulk, Bill Mantlo elaborou uma narrativa em que contava a infância e adolescência de Bruce Banner. Na época, o Hulk estava banido em outra dimensão por ter ficado fora de controle e provocado destruição em massa pelos EUA culminando em um ataque à Nova York no qual nem com vários super-heróis reunidos foi suficiente para contê-lo. Na trama escrita por Mantlo, os leitores descobriram que o pai de Bruce, o físico Brian Banner, não queria que sua esposa Rebecca engravidasse. Mesmo assim, ela engravidou e o parto foi de extremo risco para a mãe e o bebê. Porém, os dois sobreviveram.

Mesmo com o nascimento de Bruce, Brian não se conformou com a situação e desde o parto começou a achar que seu filho apresentava algo grave e sempre o chamava de monstro. A situação se agravou com o ciúme que Brian tinha de sua esposa, pois a atenção e cuidado dela estavam voltados para o pequeno Bruce. Além disso, Brian apresentou sérios problemas com alcoolismo. E uma tentativa de afastar Rebecca do filho, ele contratou uma babá para cuidar da criança, só que a mulher maltratava Bruce, mas mesmo assim permaneceu na casa dos Banners por bastante tempo.

Anos mais tarde, quando Bruce tinha cinco anos de idade, durante uma véspera de natal ele abriu os presentes que estavam debaixo da árvore de natal e montou sozinho uma estrutura mecânica complexa que ganhara de presente. Seu pai observou aquilo e em um acesso de fúria destruiu o brinquedo e agrediu Bruce e Rebecca que veio defender o filho (Figura 96).

A narrativa mostrou uma passagem de tempo com Bruce já no colegial e foi revelado que sua mãe morreu espancada por seu pai. Com Brian Banner preso, a custódia de Bruce passou sua tia, irmã de Rebecca. Na escola Bruce desenvolveu um intelecto acima do normal, mas não se socializava com os demais alunos, o que provocava incômodo e inveja nos

estudantes. Embora provocado e sofrendo bullying, Bruce nunca reagiu.

Alguns anos mais tarde, já adulto, ele foi visitar o túmulo de sua mãe no seu aniversário de morte. Lá ele encontrou seu pai que naquela altura tinha conseguido liberdade condicional por ter sido julgado como insano e porque teve bom comportamento. No cemitério, os dois se confrontaram e Brian novamente agrediu o filho com chutes e socos que novamente não reagiu fisicamente.

Assim a narrativa voltou para a história de origem do Hulk mostrando sua chegada à base gama quando Bruce, já como cientista renomado, conheceu o General Ross e sua filha Betty, pela qual se apaixonou. O General Ross não se mostrou muito amistoso com o cientista e novamente Bruce foi atacado por alguém que lhe dirigiu palavras duras, além de que o general fez uma defesa do pai de Bruce, descrito por ele como um “homem de verdade”.

A narrativa enfim chegou ao ponto inicial da explosão da bomba gama e a transformação de Banner em Hulk. Durante a descrição da cena de agonia de Bruce ao ser bombardeado com raios gama foi exposta a narração da história na qual diz:

“Embora a quilômetros de distância da bomba, Bruce Banner foi banhado pela força inteira dos raios gama.
Ele gritou, mas ninguém o ouviu... assim como ninguém ouviu seu grito silencioso durante toda sua solitária vida.
A impressionante força da radiação gama foi liberada nesse dia.
Mas assim era a longa raiva reprimida que olhou para dentro um filho apaixonado ...
... condenado desde a infância para se tornar o que seu pai tinha sempre temia que ele se tornasse.
MAIS DO QUE UM HOMEM.
UM MONSTRO!”³⁷⁶

Desse modo, foi incorporado à mitologia do Hulk que a causa de suas transformações foi fruto de anos de raiva reprimida. Desde sua infância conturbada e violenta, passando pelo isolamento na adolescência até culminar na pressão para construir um artefato nuclear poderoso, os conflitos internos de Bruce foram exteriorizados a partir do momento em que a radiação gama atravessou o seu corpo.

A partir de então, também ficou estabelecido que os personagens que foram afetados pelos raios gama teriam desenvolvido sua mais profunda psique. Assim, figuras como a Mulher-Hulk (*She-Hulk*) com a exploração de sua libido, o Doutor Samson (*Doctor Samson*) e seu heroísmo, os vilões Líder (*Leader*) e Abominável (*Abomination*) com a ampliação de inteligência e crueldade, respectivamente.

Assim sendo, a mente de Bruce Banner continuou complexa e ao longo do tempo ele adotou múltiplas personalidades mentais e físicas. Durante a década de 1980, houve um

³⁷⁶ MANTLO, Bill, MIGNOLA, Mike & TALAOC, Gerry. Monster. In: *The Incredible Hulk v2 n°312*. Nova York; *Marvel Comics*, out 1985, p.15-6.

período Banner e Hulk foram separados fisicamente, porém, os corpos de ambos começaram a se desintegrar forçando a união dois em um único ser novamente. Isso provocou a formação de um novo Hulk, dessa vez menos forte, mais baixo, mais inteligente e com a cor da pele cinza. Isto representou uma volta às origens do personagem, já que o Hulk voltava a ter personalidade própria cínica e sarcástica, com uma moral questionável. Não por acaso, o Hulk se tornou leão de chácara em um cassino em Las Vegas, namorando uma jovem moça também com uma moral dúbia, isto tudo de forma secreta sob a identidade de Sr. Tira-teima (*Joe Fixit*), no que as pessoas que ele se envolveu não sabiam sua verdadeira identidade.

Na virada para a década de 1990, o argumentista Peter David foi incumbido de explicar porque as transformações de Banner eram estáveis e podiam resultar em versões diferentes. Assim, as personalidades do cientista racional Bruce Banner, Hulk cinza e sarcástico e o Hulk verde e selvagem conviviam em um mesmo corpo e passavam por conflitos mentais constantes. Peter David então se aproveitou da *retcon* do personagem sobre seu abuso quando criança e acrescentou a Banner o chamado Distúrbio de Múltiplas Personalidades³⁷⁷, no qual seria resultado do trauma de infância.

Peter David então escreveu uma saga chamada Gritos Silenciosos (*Silent Screams*) no qual as personalidades do personagem se alternaram no controle do corpo de Bruce, com algumas vezes mesclando as partes dos corpos das personalidades. No final da saga, na edição 377 da revista *The Incredible Hulk*, o Doutor Samson realizou uma espécie de “conferência mental” entre as três personalidades de Banner e assim elas se fundiram dando início um novo ser com as características de cada uma delas. Esse novo Hulk – chamado de Professor Hulk – tinha a mente e a inteligência de Bruce Banner, o corpo com a força e a invulnerabilidade do Hulk verde selvagem e a sagacidade e cinismo do Hulk cinza. Essa passou a ser a versão mais aprimorada do Hulk, com o aproveitamento das melhores características de cada personalidade (Figuras 97 e 98).

Para o sociólogo Matthew Costello, essa “integração” das personalidades do Hulk seria o novo conhecimento da disfunção familiar. A família antes tida como o modelo de progresso e virtude realizada, agora seria a fonte de insegurança que os americanos enfrentavam naquele momento.³⁷⁸ Isso corroborou com a ideia da exposição nas narrativas do

³⁷⁷ Distúrbio de múltiplas personalidades, conhecido popularmente como dupla personalidade, é uma condição mental em que um único indivíduo demonstra características de duas ou mais personalidades ou identidades distintas, cada uma com sua maneira de perceber e interagir com o meio. O pressuposto é que ao menos duas personalidades podem rotineiramente tomar o controle do comportamento do indivíduo.

³⁷⁸ COSTELLO, Matthew J. *Secret identity crisis: Comic books and the Unmasking of Cold War America*. New York: Continuum, 2009, p.170.

abuso infantil. Seria a chamada violência silenciosa que ocorre nas residências particulares e muitas vezes não aparece em público.

Essa forma de violência são agressões que ocorrem nos lares familiares principalmente contra mulheres/esposas e contra crianças. Essa temática, dificilmente era abordada em HQs, pois durante décadas ninguém contestava a família, até então um exemplo de felicidade e integridade. Os programas de TV mais queridos e de maior audiência mostravam pais e filhos da classe média como símbolos sagrados. Logo, o título da saga – Gritos silenciosos – remete a essa violência interiorizada de vários lares. A história particular do Hulk então serviu representação para esses fatos obscuros.

Por meio da rememoração de fragmentos do passado, cada memória transmite ao presente uma das múltiplas representações do passado que ela quer exprimir. O presente é importante na medida em que o historiador é um mediador e o passado é a sua recriação. A história é inscrição em um presente que lhe confere uma atualidade nova, situada em uma configuração única.

Portanto, o mecanismo das *retcons* traria para o leitor uma construção da memória dos personagens. Memória fundamental para a constituição de sua mitologia e continuidade, uma vez que a memória é uma encenação do passado. Segundo as palavras de Pierre Laborie:

“Não apenas não há história sem memória, como também os recursos insubstituíveis dessa última são uma matriz da história. Com a condição de que — e os problemas começam aí — sejam submetidos ao crivo e ao rigor das exigências de método, como todos os objetos da história e como deve ser a escrita da própria história. Portanto, o papel e a legitimidade da memória não estão em causa, e quanto a isso não deve haver nenhuma ambiguidade. O que está em questão aqui evidentemente é a alquimia das relações entre memória e opinião, as transformações causadas pelos modos como elas são usadas, as interferências confusas que criam situações de concorrência, de conflito ou mesmo de “guerra das memórias”.³⁷⁹

A apreensão imediata da memória faz surgir uma série de divergências entre o que ele diz ser, entre a visão comum do fenômeno e seu modo de funcionamento real. Assim, interpretar os eventos à luz do presente seria diferente de procurar enquadrá-los em uma causalidade mecânica e factual, cabendo ao historiador utilizar a cronologia do tempo para organizar as narrativas que constrói.

³⁷⁹ LABORIE, Pierre. *Memória e opinião*. In: AZEVEDO, Cecília; ROLLEMBERG, Denise; BICALHO, Maria Fernanda; KNAUSS, Paulo; QUADRAT, Samantha (orgs.), *Cultura política, memória e historiografia*. FGV Editora, 2009, p.16.

Figura 96 – Brian Banner agride o filho Bruce.
The Incredible Hulk v2 n°312.
Outubro de 1985.



Figuras 97 e 98 –
As diversas
personalidades do
Hulk.



Quarto Capítulo – Tempos de violência: A ascensão do anti-herói e o amadurecimento do público

“Eu sou o melhor naquilo que faço.

Mas o que eu faço não é nada bonito”.

Logan, o Wolverine em sua frase mais reproduzida pelos roteiristas.

"Eu não sou nenhum herói. Apenas um homem que viu, fez e suportou o que nunca pode ser esquecido ou perdoado".

Magneto, durante a tentativa de regeneração de seus atos terroristas.

The Uncanny X-Men v1 nº196 - Agosto de 1985.

“Mostre-me um herói e eu escreverei uma tragédia”.

F. Scott Fitzgerald, escritor estadunidense, autor de O Grande Gatsby.

A década de 1980 a ascensão dos neoconservadores nos EUA em alguns setores econômicos e políticos estimulou a guinada conservadora das frações tradicionais do capital. Esses novos conservadores difundiam a aversão dos empresários à regulamentação governamental, menosprezando até a filantropia de alguns milionários. Segundo Antônio Tota, esse conservadorismo estava fincado nas raízes históricas e culturais dos americanos, sendo um comportamento cultural tradicionalista popular somado ao moralismo cristão que estaria nas bases do Partido Republicano, que levou de Nixon a George W. Bush à presidência. Eram partidários do conservadorismo empresarial voltado para o homem comum com uma visão cristã evangélica enaltecendo as virtudes e condenando os vícios.³⁸⁰

Desse modo, a eleição de Ronald Reagan à presidência americana em 1980 ocorreu como resultado das incertezas que dominavam os cenários político e econômico nos planos doméstico e internacional. Os republicanos souberam aproveitar o novo contexto, contando com uma forte e densa estrutura intelectual que sustentou e deu credibilidade a um programa de recuperação econômica que movimentaria os gastos públicos e as áreas tributária e monetária, e cuja meta era equilibrar o orçamento, eliminar a inflação, aumentar a produtividade gerando novos empregos.

Para Tatiana Teixeira, a ascensão de Reagan pode ter representado como uma vitória política da classe empresarial, bem como também foi fruto da insatisfação dos americanos com o então presidente Jimmy Carter, visto como vacilante e inconsistente. Em 1981, a equipe de Reagan cortou programas sociais, ampliou gastos com a defesa, reduziu os impostos para aumentar a poupança e os investimentos, aumentou os incentivos fiscais para as empresas e elevou a taxa de juros para combater a inflação.³⁸¹

³⁸⁰ TOTA, Antonio Pedro. *Os Americanos*. São Paulo: Contexto, 2009, p.226.

³⁸¹ TEIXEIRA, Tatiana. *Os Think Thanks e sua influência na política externa dos EUA: a arte de pensar o impensável*. Rio de Janeiro: Revan, 2007, p.146.

Os neoconservadores acreditavam que graças aos programas sociais e a interferência na economia, o Estado passou a perseguir um igualitarismo considerado pelos conservadores como imoral e absurdo que teria usurpado o lugar da família, da igreja e da comunidade, enfraquecendo essas ligações. Roberto Moll explica que para os neoconservadores, a consequência imediata do afastamento desses laços foi que os jovens passaram a valorizar a leniência, o consumo de drogas, a pornografia e o sexo, o que teria feito com que a criminalidade aumentasse nos Estados Unidos e isto teria enfraquecido a nação. Com isso, eles se colocaram contra liberação sexual, o aborto e o consumo de drogas.³⁸²

Assim, muitos americanos entraram na década de 1980 se sentindo muito parecidos com as pessoas que vivem em um lugar em que as regras estabelecidas não fazem mais sentido. Durante os anos 1980, os americanos e as narrativas de super-heróis alteraram igualmente suas perspectivas e suas ações. Nos EUA se desenvolveu uma narrativa nacional em torno da recuperação de sua dignidade e orgulho perdidos. Cidadãos americanos foram encorajados a aumentar simultaneamente o ganho pessoal, enquanto supostamente ajudavam os EUA a crescer e sobressair.

A recriação da cultura americana era destaque em histórias de super-heróis da década. Como muitos heróis de quadrinhos manifestavam a sociedade e cultura americana, numerosos criadores de quadrinhos também se deleitaram com o excesso e remodelaram um número substancial de super-heróis para serem mais sombrios e violentos. De acordo com Jeffrey Johnson, os historiadores ainda discutem sobre a validade de alterações da década. Dessa maneira, “para o bem ou para o mal, os Estados Unidos transformaram-se durante os anos 1980 e os heróis tinham pouca escolha a não ser mais uma vez recriar-se também.”³⁸³

Assim, essa nova abordagem dos super-heróis estava diretamente relacionada ao mercado. Em uma reportagem do jornal *The New York Times* no final da década de 1980, a indústria de quadrinhos se dividiu com essa nova postura dos heróis. O presidente do *Comics Magazine Association of America*, Michael Silberkleit entrou em atrito com as editoras pelo alto grau de violência que vinha sendo utilizado nos quadrinhos. O órgão que presidia supervisionava o *Comics Code Authority* e sempre recebia a mesma resposta dos editores de que estavam apenas “saciando o apetite do público”.

Algumas publicações das editoras *Marvel* e *DC* passaram a trazer a ressalva:

³⁸² MOLL, Roberto. Neoconservadores e a Construção da Nação na *Commentary Magazine*. In: AZEVEDO, Cecília, POGGI, Tatiana, ALVES JR., Alexandre da Cruz, FARIAS, Rodrigo e MOLL, Roberto (Org.). *Visões da América – A História dos EUA discutida por pesquisadores brasileiros*. Rio de Janeiro: Multifoco, 2014, p.101.

³⁸³ JOHNSON, Jeffrey K.. *Super-History – Comic Book superheroes and American society: 1938 to the present*. Jefferson: McFarland and company, 2012, p.125.

“Recomendado para leitores adultos”. Mas não existia controle nos pontos de venda. A preocupação de Silberkleit era que algum grupo viesse a se revoltar contra esse tom sádico dos quadrinhos e viesse a criar um novo marcartismo, promovendo a censura. Por outro lado, um grande distribuidor de quadrinhos nos EUA, John Davis, disse ao jornal que “os leitores são na maioria rapazes adolescentes com muita raiva reprimida. Gostam de ver os personagens encarnando essa agressividade. As empresas respondem ao que os leitores querem.”³⁸⁴ Os novos artistas da época inovaram na linguagem gráfica e carregaram nas tintas das revistas uma violência que até então não aparecia tanto nas narrativas, ainda que suas histórias tivessem sempre um conteúdo moral.

4.1 - A morte como saída possível: Os casos de Justiceiro e Wolverine

A gênese dos super-heróis remonta ao princípio do século XX, antes mesmo do aparecimento da venda das revistas em quadrinhos. Nos Estados Unidos, as editoras publicavam as *pulps magazines* com textos em prosa com seus protagonistas como pessoas formidáveis tanto física quanto intelectualmente. Assim, o Sombra (*The Shadow*), Doc Savage, entre outros, encantavam os jovens leitores com suas proezas fantásticas e violenta, e um senso de justiça que beirava o maniqueísmo. Era puro retrato daqueles tempos difíceis da Lei Seca e o combate ao crime organizado e da Grande Depressão advinda da quebra da Bolsa de Valores de Nova York, em 1929.

A princípio, a influência dos *pulps* sobre os *comics* foram percebidas nas tiras de jornais, em séries como Fantasma (*The Phantom*), Dick Tracy, Flash Gordon e Mandrake. Tão extraordinários quanto as suas contrapartes dos *pulps*, os heróis dos quadrinhos tinham a vantagem de serem vistos pelos leitores, afinal suas narrativas eram desenhadas de maneira sequencial, rivalizando com as tomadas de câmera do cinema. O fato de também serem publicados em jornais atraía o público adulto, forçando aos autores a capricharem ainda mais nos enredos.

Assim como nos *pulps*, os super-heróis dos quadrinhos da época eram igualmente violentos e com um sentimento de justiça “olho por olho”. Os personagens da época representavam um vigilante americano que agia como um complemento para a aplicação da lei e, na verdade, servia como um membro oficial de si mesmo, quando não de seu *alter ego*, na aplicação da lei. No início dos anos 1940, essas narrativas tiveram impacto significativo

³⁸⁴ O conteúdo da reportagem está em <http://www.nytimes.com/1989/04/30/magazine/drawing-on-the-dark-side.html>. Visto em 06/10/2015.

sobre a imaginação do público. Elas definiram o tom para uma mídia que costumava ser um veículo para mensagens da lei e da ordem.

O Super-Homem é um exemplo disso. Criado em 1938, o personagem surgiu inicialmente como uma figura salvadora para os americanos na luta contra as injustiças sociais. Para o historiador Bradford Wright, o personagem foi relacionado ao contexto da Grande Depressão sendo descrito como um “superreformador” progressista que intercedia pelas reformas sociais e à assistência governamental aos pobres. Ou seja, um herói que protegia o cidadão comum dos males sociais e econômicos.³⁸⁵ Costumeiramente as primeiras narrativas do Super-Homem traziam o herói lutando contra o crime organizado, criminosos de colarinho branco e autoridades corruptas.

Outros heróis que se seguiram ao Super-Homem também adotaram postura semelhante. Os “defensores dos fracos e oprimidos” combatiam criminosos usando métodos à margem da lei tais como persuasão, espancamento, tortura e não raro poderiam até matar seus adversários. Um personagem como o Batman teve em sua gênese uma série de ações nesse sentido. Logo em sua primeira aparição em 1939, por exemplo, o herói deixou um bandido morrer caindo em um tanque de ácido por um golpe desferido pelo próprio vigilante. Esse comportamento do personagem seria amenizado ao longo das décadas introduzindo inclusive um repúdio de Batman a qualquer uso de arma de fogo.

Embora com o advento da Segunda Guerra Mundial a defesa de uma reforma social fosse deixada em segundo plano nas narrativas dos heróis, os métodos violentos foram mantidos, porém mais moderadamente. Afinal, o contexto era de uma guerra em andamento e isso permitiria que determinadas normas de conduta fossem relativizadas, pois o importante era derrotar a qualquer custo os países do Eixo.

Contudo, o fim da guerra e a posterior criação do *Comics Code Authority* já na década de 1950 obrigaram as editoras de quadrinhos a abrandarem a abordagem de determinadas temáticas. E esse foi o padrão a ser seguido pelas editoras de super-heróis. Desse modo, os personagens lutavam contra vilões em colaboração com as autoridades. Estas por sua vez deveriam ser valorizadas pelo *Comic Code* como instituições de conduta ilibada.

A criação dos personagens da *Marvel* em 1961 não fugiu a regra. Embora tivesse casos de figuras que não gozavam de prestígio perante a polícia ou ao governo – casos de Homem-Aranha e Hulk – o combate a malfeitores era feito dentro de uma espécie de código de ética informal não explicitado que, como um dos posicionamentos dos super-heróis da

³⁸⁵ WRIGHT, Bradford W.. *Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 2001, p.36.

Marvel era que toda vida deveria ser preservada, logo aos mocinhos não era considerado moral matar oponentes. As mortes dos vilões quando aconteciam eram fruto da imprudência dos mesmos seja uma queda ou algo que os atingisse. Mas, mesmo assim a culpa não seria do herói. Inclusive, esse por sua vez demonstrava abatimento quando alguma vida era perdida, seja quem fosse o falecido.

Assim se seguiu durante a década de 1960 e início da década de 1970. Contudo, com o abrandamento do *Comics Code*, as temáticas referentes ao consumo de drogas e a consequente violência originada deles propiciou que surgisse a figura de personagens que resgatavam as características de justiça a qualquer custo da gênese dos super-heróis. Esses personagens chamados de anti-heróis possuíam o mesmo desejo de justiça, mas os métodos para se chegar a esse objetivo eram contraditórios.

Para os anti-heróis seria permitido que eles matassem os oponentes como uma forma de punição pelos crimes que cometeram. Ao contrário do modelo de herói clássico, que demonstrava o seu caráter íntegro e benévolo enfrentando as adversidades com que o destino o pôs à prova, o herói moderno assume as suas fraquezas e vive em conflito interior e em crise de relação com o meio social, sendo por isso designado de anti-herói. Se o herói tende para o ideal, o anti-herói é mais realista e promove uma reflexão sobre problemas contemporâneos. A figura do anti-herói é não só o reverso do herói, como também o próprio. Logo, o estatuto de anti-herói se estabelece a partir de uma desmistificação do herói, no qual a peculiaridade do anti-herói decorre da sua configuração psicológica, moral e social.³⁸⁶

O anti-herói é exibido como uma representação das tendências dominantes da sociedade que o cria, que o faz crescer de acordo com os seus desejos ou fraquezas, existindo uma relação direta entre a figura que é criada e quem o cria, sendo uma imagem da cultura da própria nação, e tornando-se mito por influência do próprio povo. Assim como o herói, ele é o resultado de uma sociedade em mutação e a imagem de tudo o que a caracteriza: os seus medos e as suas lutas.³⁸⁷

4.1.1 – Na mira do Justiceiro

Na década de 1970 as taxas de criminalidade dispararam nos EUA e os cidadãos em dificuldades estavam preocupados com o seu bem-estar pessoal. Esse aumento substancial do crime violento remonta a meados da década de 1960 e muitos americanos estavam

³⁸⁶ REIS, Carlos & LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de teoria da narrativa*. 2. São Paulo: Ática, 2000, p.192.

³⁸⁷ REIS, Maria Felipa. *Figuras do anti-herói nos períodos de Pós-Guerra*. Dissertação (Mestrado em Estudos Americanos) – Lisboa: Universidade Aberta, 2008, p.02.

apreensivos que um número substancial de lugares na sociedade que já não seria mais seguro e habitável. Existia a ideia de que o crime tinha se tornado uma chaga social e as autoridades seriam ineficazes se preocupando mais com os criminosos do que com as vítimas do crime.³⁸⁸ Um número crescente de estadunidenses acreditava que como os governantes e a polícia não poderiam protegê-los, então uma ação pessoal fora da lei era uma possibilidade.³⁸⁹

Em 1984 ocorreu um episódio real de vigilantismo despertando raiva e frustração em muitos cidadãos americanos. Em dezembro daquele ano, um morador de Nova York chamado Bernhard Goertz atirou em quatro possíveis criminosos dentro de um vagão de metrô da cidade. Embora alguns relatos contradigam Goertz, a versão que ele contou à polícia foi que ele atirou nos quatro jovens com uma arma de fogo não licenciada depois de se sentir ameaçado e temendo por sua segurança.

Muitos americanos simpatizaram com a ação de Goertz e seu incidente se tornou uma fonte de amplo debate público. O júri absolveu Goertz de numerosos crimes associados com o incidente, mas o considerou culpado por posse ilegal de arma de fogo, pelo qual ele ficou menos de um ano na prisão. Para boa parte da população, Goertz se tornou um símbolo da tomada do controle do indivíduo e que providenciou ordem e justiça em um mundo caótico e injusto. Ele recebeu a alcunha de “Vigilante do metrô”.³⁹⁰

Em meio a esses conflitos sociais, o cinema americano apresentou uma sucessão de filmes sobre essa figura de anti-heróis popularizada em películas as quais abordavam protagonistas fazendo justiça com as próprias mãos. Dentre esses filmes destacam-se Perseguidor Implacável (*Dirty Harry*)³⁹¹ e Desejo de matar (*Death wish*)³⁹². Ambos da

³⁸⁸ JOHNSON, Jeffrey. *Op. cit.*, p.134.

³⁸⁹ O conteúdo está em <http://www.nytimes.com/1985/01/14/nyregion/poll-indicates-half-of-new-yorkers-see-crime-as-city-s-chief-problem.html> . visto em 12 de outubro de 2015.

³⁹⁰ O conteúdo está em <http://www.nytimes.com/1985/01/01/nyregion/man-tells-police-he-shot-youths-in-subway-train.html> . Visto em 12 de outubro de 2015.

³⁹¹ Perseguidor Implacável (*Dirty Harry*) foi lançado em 1971 com o consagrado ator Clint Eastwood interpretando Harry “Dirty” Callahan um policial que agia além dos limites da lei, impondo sua própria filosofia para acabar com a criminalidade na cidade de São Francisco. Este foi o primeiro de uma sequência quatro filmes com o personagem-título. Callahan não hesitava em realizar técnicas de tortura para criminosos. A película frequentemente aparece em listas da imprensa especializada dos melhores filmes de todos os tempos.

³⁹² Desejo de matar (*Death wish*) foi produzido em 1974. O filme foi estrelado por Charles Bronson no papel de Paul Kersey, um homem que se torna um justiceiro depois que sua esposa é assassinada e sua filha é estuprada por assaltantes em Nova York. Após um período afastado da cidade, Kersey retornou só que agora andando armado com um revólver dado de presente por um amigo. Ao sair para um passeio, Paul encontrou um assaltante que tentou roubar-lhe a mão armada. Kersey acertou um tiro com seu revólver, matando o criminoso. Embora chocado com o que havia feito, Paul começou a por em prática um vigilantismo nas noites seguintes, quando ele matou mais indivíduos que cometiam crimes.

Os atos de Kersey chegam até a imprensa e no filme é exposto que a população estava satisfeita que alguém estivesse tendo uma atitude contra o crime, ou seja, a população aprovava a justiça com as próprias mãos. A película obteve um sucesso comercial que gerou uma franquia com quatro sequências ao longo de um período de vinte anos. Embora tivesse obtido boas bilheterias foi bastante criticado devido a uma apologia ao vigilantismo e a punição ilimitada para os criminosos.

primeira metade da década de 1970.

No ano de 1974, com essa atmosfera do vigilantismo e justiça a qualquer custo, a *Marvel* lançou um personagem que figuraria entre seus maiores sucessos principalmente com o público adulto. O Justiceiro (*The Punisher*) surgiu como antagonista do Homem-Aranha na revista *The Amazing Spider-Man* nº129 (Figura 99). Na narrativa, o Justiceiro se aliou a um inimigo do aracnídeo conhecido como Chacal (*Jackal*). O vilão convenceu o Justiceiro de que o Homem-Aranha era um assassino e precisava ser punido por isso. O anti-herói então iniciou uma caçada ao herói aracnídeo determinado a matá-lo. Após dois rápidos combates entre os dois, o Homem-Aranha mostrou ao vigilante que o Chacal o havia enganado, pois ele era o responsável pelas mortes e tinha incriminado o aracnídeo. O Justiceiro se convenceu da inocência do Aranha, mas ficou claro que as práticas dos dois personagens em combater o crime e chegar à justiça eram muito opostas.

Assim, os leitores foram apresentados a um novo tipo de vigilante: alguém que matava criminosos como uma forma de puni-los por seus crimes. Uma postura muito mais radical dos heróis da *Marvel* à época já que eles preservavam a vida dos adversários não importando o quão grave era o crime que haviam cometido. Assim sendo, o roteirista Gerry Conway elaborou um personagem de caráter dúbio, pois a postura beligerante do Justiceiro não permitia ao leitor ter certeza do caráter heroico do personagem.

Assim sendo, a reação dos leitores não tardou a se manifestar na seção de cartas dos leitores. Em uma carta enviada pelo leitor Brad Oseland da cidade de Woodriver em Illinois ele se diz chocado com o surgimento do que ele chama de “executores hipócritas”. Ele criticou o Justiceiro pela sua atitude de “bandido bom é bandido morto”. Mesmo concordando que nem todo transgressor da lei é um produto de um ambiente ruim, Oseland acredita que pessoas cruéis e sem escrúpulos a única resposta é a prisão. Ele ainda completou dizendo que os vigilantes que matam ignoram os ideais dos Pais Fundadores que, segundo sua ótica, aplicava a punição cabível para cada crime. Por fim, ele acredita que muitos criminosos poderiam ser ajudados em centros de reabilitação do que sendo punidos em instituições penais e espera que a condição social que influencia a criação de pessoas que pensem em matar criminosos não alcance uma grande escala global.³⁹³

A carta descrita acima expunha o pensamento de vários dos leitores da *Marvel* quando o personagem foi criado. Embora o vigilantismo que mata aparecesse nos cinemas, ele não

³⁹³ Seção *The Spider's web*. In: *The Amazing Spider-man* nº134. Nova York: *Marvel Comics*, julho de 1974, p.12.

tinha uma aceitação tão grande nos quadrinhos. Tanto que, apesar do Justiceiro utilizar armas de fogo contra os adversários, as mortes não eram explícitas. Era uma medida para amenizar o personagem mesmo que os leitores soubessem de sua motivação contra o crime. O conceito do personagem fugia de tudo o que um leitor de quadrinhos estava acostumado a ver na época, em que normalmente um super-herói se preocupava sempre em poupar vidas.

O criador do Justiceiro, Gerry Conway disse que o personagem foi concebido a partir de um ponto de vista único: “há pessoas boas e pessoas ruins, e as ruins têm que morrer.” Segundo Conway, algumas pessoas podem ter problemas com esse posicionamento, pois ele reconhece que há “tonalidades de cinza” nessa área, ou seja: “quase toda pessoa ‘boa’ pode agir de modo destrutivo às vezes, e o pior verme pode possuir uma qualidade redentora. Mas acho que, na visão de mundo do Justiceiro, a redenção não existe.”³⁹⁴

Essa visão de mundo do Justiceiro se fez representada na concepção de seu uniforme. Gerry Conway contou que, apesar de ser o argumentista da primeira história do personagem, o *design* básico do uniforme fora elaborado por ele. Segundo suas palavras:

“Queria um personagem cujas cores primárias refletissem sua atitude básica quanto à vida – o mundo em preto em branco sua atitude básica quanto à vida – o mundo em preto e branco; luz e trevas; rápido e mortal. John Romita brincou com o esboço e trouxe a incrível noção de que o cinto do Justiceiro fazia parte da mandíbula da caveira.”³⁹⁵

A figura 100 demonstra a ideia de Conway. Na imagem podemos observar o uniforme completo do Justiceiro no qual as cores pretas e brancas são as únicas que compõem a vestimenta. Essa dualidade demonstrava sua visão de mundo única. E isso o fez um personagem complexo, pois para o Justiceiro a separação pura e simples dos seres humanos em bons e maus não permitia que ele enxergasse a complexidade de suas escolhas. Além disso, a utilização da imagem de uma caveira em seu tórax remetia à imagem da morte e esse seria um símbolo que os criminosos deveriam temer, pois a morte era o que o Justiceiro representaria para eles.

Ele considerava que os criminosos, principalmente aqueles ligados ao crime organizado, eram como uma doença na sociedade, e deveriam ser mortos para que não causassem mais nenhum mal a seus semelhantes. O Justiceiro não esperava os criminosos agissem para entrar em ação. Ele caçava os bandidos e os matava antes que causassem mais sofrimento aos inocentes. Apesar de matar desenfreadamente, o Justiceiro tinha o seu próprio código de ética no qual ele matava apenas aqueles que ele julgava de má índole. Não raro o

³⁹⁴ CONWAY, Gerry. ENNIS, Garth & DILLON, Steve. *Justiceiro – Bem-vindo de volta, Frank – Parte I - Coleção Oficial Graphic novels Marvel n°18*. São Paulo: Salvat, 2015.

³⁹⁵ *Ibidem*.

personagem era confrontado por policiais que queriam prendê-lo. Mesmo sabendo que poderia matar para escapar, o Justiceiro se recusava a matar policiais, pois entendia que estava do mesmo lado que eles embora os métodos de “cumprimento do dever” fossem distintos.

A origem do Justiceiro somente seria revelada alguns anos mais tarde. Seu nome verdadeiro era Frank Castle, um fuzileiro naval americano que vivia pacatamente com sua esposa e seus dois filhos em Nova York. Contudo, um dia quando a família Castle fazia um piquenique no Central Park eles testemunharam uma execução cometida pelo crime organizado. Eliminando suas primeiras vítimas, os gângsteres voltaram suas armas para a família como as únicas testemunhas do crime. Frank foi o único que escapou com vida, embora também tivesse sido baleado.

Quando saiu do hospital ele esperou que a polícia fizesse justiça, prendendo a quadrilha. Sua expectativa se viu frustrada pela corrupção nos altos escalões do governo. A seguir, ele recorreu à imprensa, mas depois que o jornalista em quem confiava fora assassinado, desiludiu-se com todas as formas de se conseguir justiça. Frank desapareceu por vários meses, desertando dos fuzileiros. Durante o tempo que ficou escondido, ele reuniu recursos e armas. Quando reapareceu, Castle adaptou suas habilidades de combate para travar uma guerra contra o crime em que só existiria uma solução para os criminosos: a morte.

Posteriormente foram acrescentadas novas informações sobre a origem do Justiceiro. Primeiro, seu nome na realidade seria Frank Castiglione, um descendente de italianos. Seus pais mudaram o sobrenome quando ele tinha 06 anos de idade para ganhar uma sonoridade americana. Isso contribuiu para os sentimentos conflitantes de sua própria identidade étnica. Segundo, fora revelado que a família Castiglione era tradicionalmente muito católica, tendo inclusive alguns padres na família, e ainda completou com a revelação de que o personagem frequentou um seminário quando era jovem. Frank foi criado nesse ambiente, seguindo os valores morais de sua família, com um caráter honesto, trabalhador, religioso e colocando a família acima de tudo na vida. Além de ser um fuzileiro naval, Castle havia lutado na Guerra do Vietnã e se tornou um soldado altamente qualificado sendo determinado, leal, resistente e com uma tendência muito forte para matar. Ele se especializou em diversas técnicas de combate: armamentos, explosivos, sobrevivência, veículos de guerra, e tudo mais que ele pôs em prática quando se tornou o Justiceiro. Desse modo, os roteiristas formaram uma complexa personalidade para o personagem.

Ao longo dos anos, o Justiceiro teve apenas o papel de coadjuvante nas histórias dos heróis da *Marvel* – principalmente as do Homem-Aranha. Mas outros personagens como Demolidor e o Capitão América também confrontaram Castle. Basicamente aos olhos de

Frank, ele era o único que fazia algo relevante, pois em seu entendimento, a morte de criminosos seria a solução final para acabar com a criminalidade. Segundo seu ponto de vista, o que os demais heróis faziam era apenas um paliativo para o problema, pois os delinquentes permaneceriam vivos e poderiam cometer crimes novamente, além da descrença que Castle tinha no sistema judiciário visto como falho. Por causa de sua postura altamente beligerante, Castle foi preso algumas vezes, mas sempre conseguia escapar da cadeia, ora por conta própria, ora pela ajuda de carcereiros que o favorecia, pois eram simpáticos à causa de Frank.

Com o tempo a popularidade do Justiceiro cresceu entre os leitores, pois as atitudes do personagem começaram a ter uma aceitação perante o público. Isto provocou uma demanda para que o personagem estrelasse um título próprio. Assim, em 1986 o argumentista Steve Grant e o desenhista Mike Zeck elaboraram uma minissérie em cinco edições que criou a forma definitiva do personagem. Se nos anos 1970 a violência do Justiceiro era mais velada, nos anos 1980 ela se tornou explícita.

A trama da minissérie tem início com Frank Castle cumprindo pena em uma penitenciária e tendo que conviver com os demais presos – inimigos confessos de Castle. Frank recebe uma proposta para fugir da prisão e dar prosseguimento a sua luta contra o crime, contando que ele assassinasse integrantes de uma facção criminosa. Podemos perceber que a concepção do personagem muda desde o início da narrativa. Logo nas primeiras páginas da minissérie são expostas imagens do Justiceiro matando criminosos.

A partir da arte de Mike Zeck, podemos ver que a fisionomia de Castle ganhou contornos mais brutos. Em uma das primeiras imagens o Justiceiro estava atirando com dois revólveres e se podem ver as balas saltando do pente das armas. Além disso, o seu rosto apresentava uma expressão de fúria corroborando com a ideia de um ser amargurado pela perda da família, mas consciente de que tinha uma missão a cumprir ao exterminar qualquer mal. O fato da imagem estar em preto e branco também ajuda a compreender o que é esse mundo do Justiceiro: completamente sombrio e violento (Figura 101).

Logo após a minissérie o Justiceiro ganhou o título mensal *The Punisher*, seguido meses depois do lançamento de um segundo título chamado *The Punisher War Journal*. Nesse momento, o Justiceiro atingiu o ápice de sua popularidade com suas revistas apresentando uma boa vendagem e com o personagem sendo usado como convidado em outros títulos para que as vendas destes aumentassem também. Frank Castle passou a ser mostrado com um arsenal de facas, revólveres, rifles e um vasto equipamento militar com colete à prova de balas, metralhadoras e fuzis com mira noturna e bazucas. Suas narrativas abordavam sempre o submundo das grandes metrópoles com o tráfico de drogas, armas, prostituição e corrupção,

além de mostrar a frieza com que o Justiceiro matava seus adversários com uma pilhagem constante de corpos (Figura 102).

Para o argumentista dos primeiros anos da revista do Justiceiro, Mike Baron, o personagem representava uma necessidade social para uma justiça forte que o sistema legal não conseguia realizar. Para Baron, o Justiceiro encarnava “a voz dos americanos conservadores que viam sua qualidade de vida ameaçada pelo comportamento de criminosos e pelo confuso pensamento de liberais. A polícia e os tribunais frequentemente os desapontavam, mas o Justiceiro nunca”.³⁹⁶

Garth Ennis, argumentista das histórias do Justiceiro nos anos 2000, sugeriu que lunáticos como o Justiceiro são consequências da cultura insana dos Estados Unidos, com seu brutal capitalismo, sua cultura de loucos por armas, terríveis injustiças raciais e imperialismo além de suas fronteiras.³⁹⁷ Os leitores conservadores viam no personagem o antídoto para a permissividade da sociedade, para restauração da lei, da ordem, da moralidade e dos valores familiares. Ennis, originário da Irlanda do norte, atualizou a origem do Justiceiro realizando uma *retcon* na edição especial intitulada *Born* transportando a origem militar do personagem para a Guerra do Vietnã. Isto foi significativo, pois representou uma ruptura na origem do Justiceiro afirmando que ele de fato as motivações do personagem teriam nascido nos campos de batalha no estrangeiro e não graças ao massacre de sua família.

Ao longo da narrativa, Frank Castle demonstrou um senso de misericórdia e moralidade no campo de batalha, figurando um código moral que ele adotaria como o Justiceiro. Em um dado momento, a sua unidade capturou uma *sniper* vietnamita e um de seus homens rasgou o uniforme dela e tentou estuprá-la. Castle atirou na *sniper* e a feriu seriamente impedindo o estupro. Ele disse para seus homens que não haveria estupro, pois eles estavam lá apenas para matar o inimigo. Mais tarde, Frank encontrou o soldado que tentou estuprar a *sniper* sozinho lavando seu rosto em um lago. Castle então empurrou a cabeça do soldado na água, afogando-o.

Assim, Ennis expôs o código de ética próprio do Justiceiro. Com o tempo, os roteiristas do personagem deram uma conotação mais conservadora para o personagem. Frank Castle passou a ser retratado executando criminosos majoritariamente negros ou de origem hispânica. Era comum o personagem enfrentar seus adversários em guetos de população afro-

³⁹⁶ BARON, Mike citado por JOHNSON, Jeffrey. *Op. cit.*, p.136.

³⁹⁷ DIPAOLLO, Marc. War, politics and superheroes: ethics and propaganda in comics and film. Jefferson: McFarland & Company, 2011, p.116.

americana ou em países da América Latina vistos como produtores de drogas ilícitas, pela ótica conservadora, como os fornecedores da degradação dos valores estadunidenses.

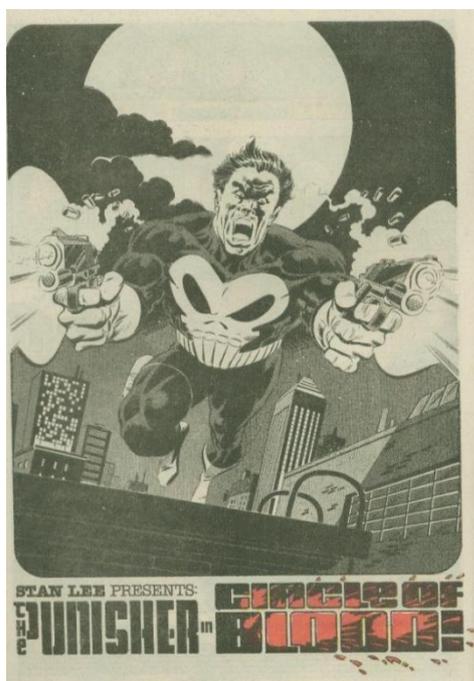
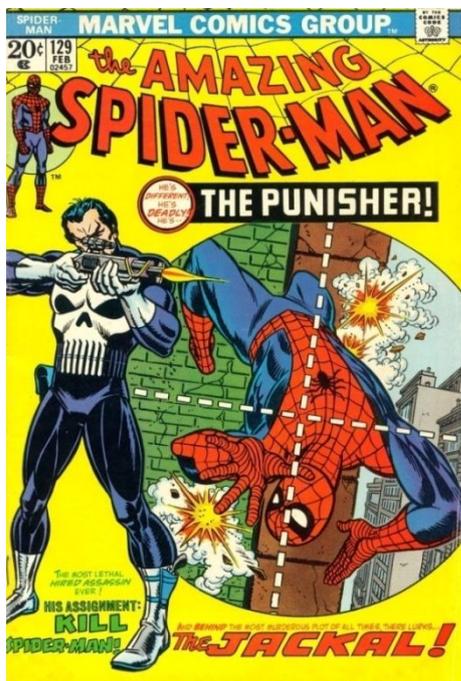


Figura 99 - Capa da primeira aparição do Justiceiro em *The Amazing Spider-man* v1 nº129 (Fevereiro de 1974); Figuras 100 a 102 - O personagem ganha seu título solo e se transforma um personagem mais sanguinário – *The Punisher: Circle of blood* nº01 (Janeiro de 1986) e *The Punisher War Journal* v1 nº11 (Novembro de 1988)

Para Marc DiPaolo, o Justiceiro se comportava como um purista racial, matando um bandido hispânico ou um negro, depois de molestar uma mulher branca. O personagem retrata as tendências de leitores conservadores para um modelo racista, servir de bode expiatório os

grupos que seriam os problemas da sociedade sem pensar em maneiras significativas de melhorar a pobreza e o crime.³⁹⁸

Assim, pela ótica do Justiceiro, o ódio seria algo apropriado no que se referem a pessoas que maldosamente causam o sofrimento aos outros. O desejo de vingança seria confundido com um desejo de punição. Contudo, punição não é a mesma coisa que a pura vingança, embora seja difícil identificar as diferenças. A principal delas é que a punição é menos pessoal e mais direcionada a fazer com que o malfeitor receba aquilo que merece. Desse modo, o Justiceiro contornou o ineficaz e burocrático sistema judiciário e travou uma cruzada obsessiva por justiça. Por fim, concluímos que,

“O Justiceiro nunca tentou trabalhar dentro do sistema legal e imediatamente salta em sua missão vigilante para qualquer arco de histórias. A trama inevitavelmente se move em direção a respostas de retaliação ilegais e realizadas individualmente com o crime que deve ser tolerado e mesmo bem-vindo, em um momento de crise. (...) Ele julga criminosos, passa sentenças, então ele os afugenta. A justiça acontece no tempo em que demora a puxar o gatilho.”³⁹⁹

4.1.2 – E agora... o Wolverine

Em 1974, a *Marvel* lançou um personagem que se tornaria anos mais tarde um de seus maiores ícones. Assim como o Justiceiro, o Wolverine iniciou sua trajetória como um personagem coadjuvante na revista de outro personagem famoso. Na edição 180 de *The Incredible Hulk* o roteirista Len Wein introduziu o Wolverine combatendo o Hulk a mando do governo canadense, quando o Golias Verde apareceu no Canadá lutando contra uma criatura das florestas canadenses chamada Wendigo. A criação de um personagem canadense foi de encontro com os interesses da *Marvel*, pois suas revistas vendiam muito naquele país.

A capa da primeira aparição do Wolverine já demonstrava a imponência do personagem. Wolverine apareceu atacando o Hulk evidenciando sua postura agressiva. Wolverine foi retratado como um oponente difícil para o Hulk apesar da diferença de tamanho entre os dois e principalmente com as garras que saem de suas mãos indicando o quão perigoso o Wolverine poderia ser, embora na capa aparecesse a indicação que o Wolverine não era um vilão, mas sim que fora apontado como o primeiro super-herói canadense destacado na frase “E agora... o Wolverine” (*And now... the Wolverine*) (Figura 103).

Um ano após sua criação, Wolverine foi introduzido na nova geração do supergrupo X-Men. A revista do supergrupo mutante apresentava queda nas vendas desde o final da década de 1960. Com isso, entre 1970 e 1975, a revista passou de mensal para bimestral, e se

³⁹⁸ *Ibidem*, p.135;

³⁹⁹ PHILLIPS, Nickie D. & STROBL, Staci. *Comic Book Crime – Truth, Justice, and the American Way*. New York: New York University, 2013, p.116.

dedicou a reapresentar histórias antigas. Em 1975, os principais nomes da *Marvel*, Stan Lee e Roy Thomas, reuniram-se com o presidente da editora na época, Al Landau, que também presidia o *Trans World Features Syndicate*, uma organização que licenciava quadrinhos dos EUA para o resto do mundo. Landau acreditava que a *Marvel* poderia se aproveitar dessa circunstância favorável e criar uma série com personagens com origens em diversos países para ampliar as vendas da revista.⁴⁰⁰ Logo, Thomas teve a ideia de aplicar o conceito na revista dos X-Men e a nacionalidade de Wolverine colaborou para sua inserção no grupo.⁴⁰¹

Aos poucos os leitores passaram a conhecer os poderes de Wolverine: um fator de cura poderoso que permitia que qualquer ferimento em seu corpo fosse rapidamente cicatrizado; o sentido do olfato altamente apurado, que lhe permitia farejar qualquer pessoa, mesmo estando à distância e um esqueleto indestrutível revestido de *adamantium*, um metal duríssimo ficcional que existia somente no Universo *Marvel* e composto de três garras afiadas em cada mão capazes de cortar qualquer coisa.

A concepção do Wolverine se baseou no seu correlato da vida real. Wolverine⁴⁰² é uma espécie de mustelídeo⁴⁰³ que habita as zonas frias do Canadá. Trata-se de um pequeno mamífero que tem cerca de 40 cm e que possui fortes garras que ficam escondidas. Quando acuado, o wolverine exhibe as garras e ataca animais muito maiores e mais fortes do que ele. Conta uma lenda indígena canadense que o wolverine é imortal. Desse modo, os quadrinistas desenvolveram um personagem de grande potencial. Sua personalidade agressiva, que chega por vezes a uma selvageria irracional e seu fator de cura que faz com que o personagem envelheça devagar, respaldaram à lenda criada pelos índios do país sobre sua imortalidade.

Logo o Wolverine se tornou um dos anti-heróis que emergiram na cultura popular para representar as atitudes antigovernamentais geradas pela Guerra do Vietnã, o escândalo de Watergate, etc. Assim, nas palavras de Bradford Wright, Wolverine “livre de tecnicismos burocráticos ou sensibilidade liberal, dispensa a justiça empregando a violência justa.” A despeito do temperamento violento do personagem, que o diferencia de outros heróis de grande sucesso, Wolverine se tornou extremamente popular.⁴⁰⁴

Enquanto a maioria dos super-heróis possuía códigos contra matar, Wolverine não compartilhava de tais escrúpulos morais. O mutante mostrava pouco remorso ou sequer desejo

⁴⁰⁰ GUEDES, Roberto. *A Era de Bronze dos Super-heróis*. São Paulo: HQ Maniacs, 2008. p. 55.

⁴⁰¹ Além de Wolverine, compuseram o grupo Pássaro Trovejante (*Thunderbird* – Um índio apache), Colossus (União Soviética), Noturno (*Nightcrawler* – Alemanha Ocidental), Tempestade (*Storm* – Quênia), Banshee (Irlanda) e Solaris (Japão).

⁴⁰² No Brasil, o animal é conhecido como Carcaju ou glutão. Para fins editoriais, os tradutores brasileiros preferiram manter o personagem com seu nome original.

⁴⁰³ A família dos mustelídeos inclui animais como as lontras, as doninhas, e os texugos.

⁴⁰⁴ WRIGHT, Bradford W. *Op. cit.*, p. 263.

de trabalhar dentro da lei quando ele violentamente julgava e condenava malfeitores. O ponto alto do personagem veio em 1982, quando Chris Claremont escreveu e Frank Miller desenhou uma minissérie solo do personagem em quatro edições bastante populares. Na trama, Wolverine foi retratado na combinação *cowboy* / *samurai* (embora ele fosse canadense) que teria um código de honra muito diferente do que a maioria dos super-heróis.

Durante a minissérie, Logan – o seu nome verdadeiro - matou um extraordinário número de oponentes e o mutante mostrou que seu principal superpoder está em matar eternizado em sua frase símbolo: “Eu sou o melhor naquilo que faço. Mas o que eu faço não é nada bonito.” (*I'm the best there is at what I do. But what I do best isn't very nice*). Assim, Wolverine produziu uma incrível capacidade de matar, mas que ele admitiu que era seu papel social e que seria um mal necessário em uma sociedade corrupta e amoral. Como os conservadores de Reagan, Logan acreditava em individualismo e forte ação contra criminosos e adversários. Wolverine mostrou muitos traços de *cowboy* como o homem solitário e como legislador difícil, mas na verdade a Era Reagan intensificou essas qualidades tradicionais para se tornar um conservador super-extremo.

O *cowboy* é uma imagem icônica de um forasteiro solitário. Tradicionalmente os *cowboys* na cultura *pop* americana são homens que possuem tenacidade, bravura, o uso de armas, a prontidão para infligir ou suportar sofrimento, indisciplina e uma forte dose de barbarismo, o que gradualmente adquire o *status* de nobre selvagem. Para Eric Hobsbawm, o *cowboy* inventado, em termos de conteúdo social, tinha função de representar o ideal de liberdade individualista encerrada numa espécie de prisão inescapável pelo fechamento da fronteira e pela chegada das grandes corporações.⁴⁰⁵

O termo *samurai* designa um soldado da aristocracia japonesa. O processo histórico que culminou na formação da casta social dos samurais teve início já no século VIII. Mas foi apenas no final do século XII, é que teve início o período de sete séculos de dominação política e social *samurai* sobre o povo japonês, que terminou com a Restauração Meiji⁴⁰⁶ na segunda metade do século XIX.⁴⁰⁷ Com as reformas da era Meiji, a classe dos samurais foi abolida e foi estabelecido um exército nacional ao estilo ocidental.

Os samurais obedeciam a um código de honra não escrito denominado *bushidô*

⁴⁰⁵ HOBBSAWN, Eric. *Tempos Fraturados – Cultura e sociedade no século XX*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013, p.322.

⁴⁰⁶ A Restauração Meiji (também conhecida como Revolução Meiji), foi a derrubada do Xogunato Tokugawa, refere-se a uma série de transformações do regime teocrático do governo do Imperador Meiji. As mudanças se deram nas áreas do governo, instituição, educação, economia, religião, entre outros. A restauração transformou o Império do Japão na primeira nação asiática com um moderno sistema de nação-estado.

⁴⁰⁷ Yamashiro, José. *História dos Samurais*. São Paulo: IBRASA, 1993.

(caminho do guerreiro). Segundo esse código, os samurais não poderiam demonstrar medo ou covardia diante de qualquer situação. *Bushidô*, então, é o código de princípios morais a que os cavaleiros eram exigidos ou instruídos a observar. É um código que possui muito mais a “sanção poderosa de feitos verdadeiros, e de uma lei escrita nas tábuas carnis do coração. Foi instruído não na criação de um cérebro, embora capaz, ou na vida de um só personagem, embora renomado. Foi um crescimento orgânico de décadas e séculos de carreira militar.”⁴⁰⁸

Havia uma máxima entre os samurais de que a vida é limitada, mas o nome e a honra podem durar para sempre. Por causa disso, esses guerreiros prezavam a honra, a imagem pública e o nome de seus ancestrais acima de tudo, até da própria vida. A morte, para o samurai, era um meio de perpetuar a sua existência. Tal filosofia aumentava a eficiência e a não hesitação em campos de batalha. A minissérie já citada definiu a personalidade de Wolverine. Nela, Chris Claremont e Frank Miller associaram o perfil do mutante à cultura japonesa. Um exemplo disso foi que suas garras ganharam a aparência de lâminas de espada, um visual que seria mantido posteriormente por outros artistas. Na figura 104 nós podemos perceber também o rosto de Logan com traços brutos e com os olhos e um sorriso que poderiam ser ao mesmo tempo irônicos e insanos.

A figura ainda traz a sutileza de como Logan chama um adversário para o combate com o dedo indicador de uma das mãos para trás ao mesmo tempo em que a outra mão está com as garras expostas e brilhantes sugerindo que se o oponente enfrentar Wolverine terá extrema dificuldade em vencê-lo quando não muito correrá risco de morte. Além disso, seu penteado diferenciado com os cabelos pontiagudos que lembravam o formato da máscara de seu uniforme e as suíças (barba que cresce nas laterais do rosto) ajudava a criar ao personagem um tom mais instigante.

Assim como o Justiceiro, a origem do Wolverine não foi revelada logo de início. Porém, enquanto o passado do Justiceiro fora revelado apenas alguns anos mais tarde, o de Wolverine permaneceu envolto em mistério por décadas. Os editores resolveram manter o segredo por trás do personagem, pois esse seria um dos motivos de seu sucesso perante os leitores. Ao longo das décadas o que os roteiristas faziam era revelar fragmentos acerca de Wolverine. Assim, o público tentava montar as partes quando eram expostas mesmo que elas não viessem de forma cronológica dos acontecimentos da vida de Logan. Por exemplo, por meio destas narrativas os leitores descobriram que Logan tinha mais de 100 anos de idade, mas aparentava ser um homem de apenas 30 e poucos anos graças ao seu poder de fator de cura com o qual permitia que o personagem envelhecesse mais devagar que o normal, além de

⁴⁰⁸ NITOBE, I. *Bushido – Alma de Samurai*. São Paulo: Tahyu, 2005, p.11.

poder se curar quase que instantaneamente de qualquer ferimento sofrido.

Em 2002, a gênese de Wolverine foi enfim revelada na minissérie *Origem (Origin)*. Nessa narrativa foi revelado que o personagem nasceu no século XIX de uma família abastada em uma fazenda no Canadá, sob o nome de James Howlett. Durante uma discussão entre o capataz da fazenda Thomas Logan que havia sido expulso da fazenda e o pai de James, John Howlett, ocorreu uma tragédia: Thomas atirou e matou John na frente de James que ainda era uma criança. O choque de ver seu pai assassinado fez James manifestar seus dons mutantes latentes e garras de osso saíram de suas mãos. Em um ataque de fúria, James atacou e matou Thomas com as garras.

James saiu da fazenda sofrendo em seguida um severo colapso nervoso. Contudo, seus dons mutantes curaram sua mente e seu corpo, mas bloqueou todas as recordações dos últimos meses. Considerado culpado pelas mortes da mansão, James recebeu a alcunha de Logan, nome do capataz da fazenda, de uma amiga que sabia da história real a fim de que a verdadeira identidade de James continuasse desconhecida. Sob o novo nome, ele vagou pelo interior do Canadá e teve várias histórias vivendo primeiro entre os lobos e depois com os índios pés pretos.⁴⁰⁹

Logan entrou para o exército canadense, viveu no Japão onde passou por um intenso treinamento em artes marciais e lutou na Segunda Guerra Mundial ao lado do Capitão América. Após retornar ao Canadá, Logan foi recrutado pela Equipe X (*Team X*) e como parte do programa, sua memória foi apagada e substituída por memórias falsas. Na segunda metade do século XX, o governo canadense submeteu Logan a uma bateria de experimentos cuja intenção fora introduzir o metal indestrutível *adamantium* no esqueleto e nas garras de Logan. Combinadas com os efeitos do fator de cura e as falsas recordações implantadas tornaram impossível para Logan discernir fato de ficção quando se lembra de seu passado. Usando o codinome de Arma X (*Weapon X*) passou a executar missões secretas até abandonar o programa quando foi recrutado pelo Professor Charles Xavier para fazer parte dos X-Men. A partir desse ponto as suas histórias passaram a ser conhecidas normalmente pelos leitores.

Embora a fúria por vezes irracional de Wolverine seja o ponto principal do personagem, a sua lealdade perante amigos e aliados é notável. Haja visto que, mesmo com a postura solitária e independente de Logan, ele não abandonou os X-Men mesmo quando ia a

⁴⁰⁹ A Confederação dos Pés Pretos ou Blackfeet ou Niitsítapi é o nome coletivo de três primeiras nações indígenas em Saskatchewan, Alberta e Colúmbia Britânica, no Canadá. É também uma tribo nativa americana no Estado de Montana, nos EUA. Historicamente, os povos membros da Confederação eram nômades caçadores de bisão e pescadores de trutas. Os mocassins com sola preta que calçavam lhes renderam o apelido de "pés pretos". Valiam-se de uma agressiva cavalaria, equipada com armas de fogo, para dominar tribos vizinhas e enfrentar os invasores de pele branca.

missões particulares. Na realidade, ele considerava a equipe algo mais próximo de família que ele já teve. Então mesmo com divergências com os outros membros com relação à sua posição em matar os adversários, Wolverine tem a total confiança da equipe.

O lado selvagem de Wolverine foi explorado pelos quadrinistas através das décadas. Suas características como um animal seriam pouco a pouco ilustradas por desenhistas com o acréscimo de elementos ao seu corpo físico, como, por exemplo, a inserção de pelos abundantes em todo seu corpo. Além disso, costumeiramente o Wolverine era retratado agachado como um animal prestes a atacar sua presa. Seus olhos por vezes eram desenhados com as pupilas indicando que ele estivesse fora de si, em um estado de loucura. Na figura 107 representada na capa desenhada por Sam Keith, podemos observar Logan aparentemente nu agachado sob um galho no qual o sombreamento feito pelo desenhista esconde seus olhos dando um aspecto sombrio reforçando a postura animalisca do personagem. Além disso, nessa imagem o Wolverine está com um tamanho mais comprimido reforçando sua baixa estatura (oficialmente Logan mediria 1,60m) e ao mesmo tempo seus músculos são ressaltados acompanhados por uma penumbra em volta do corpo do herói.

Assim, a agressividade de Wolverine passou a ser o conceito preferido de desenhistas em capas de revistas ou imagens promocionais de pôsteres ou *cards*. Nas figuras 108, 109 e 110 observamos que frequentemente o personagem aparecia com sangue em suas garras ou empilhava adversários mortos no chão, no qual sua imponência era sempre ressaltada. Desse modo, Wolverine assumiu a postura de protagonista junto aos leitores da *Marvel* e também junto a não leitores, graças às suas aparições nas telas de cinema, sobretudo na interpretação destacada do ator australiano Hugh Jackman que encarnou Logan em sete longas-metragens entre 2000 e 2015. Suas atuações contribuíram para elevar Jackman ao patamar de superastro de Hollywood.

Wolverine lutou com seus próprios punhos e os mesmos têm navalhas afiadas, ossos inquebráveis, e um tipo de temperamento mutante que não hesitaria em usar suas armas em quem cruzasse o seu caminho. Embora tanto Wolverine quanto o Justiceiro tenham sido introduzidos como personagens coadjuvantes, eles se tornaram muito populares na década de 1980. Estes dois anti-heróis foram as principais figuras em um novo estilo, mais sombrio de quadrinhos de super-herói que se tornaria proeminente na década de 1980.

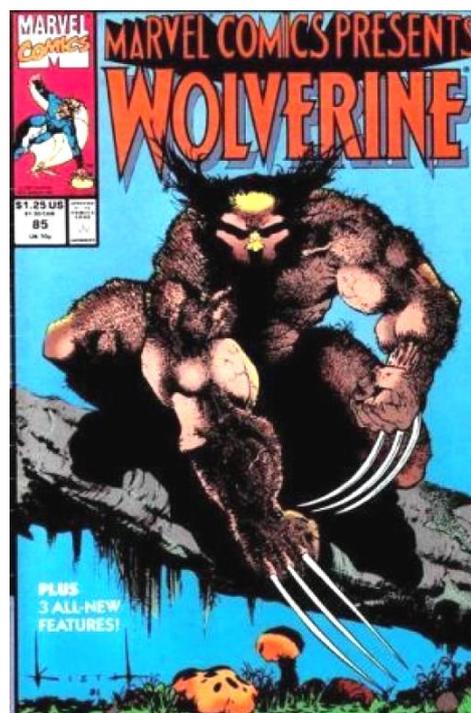
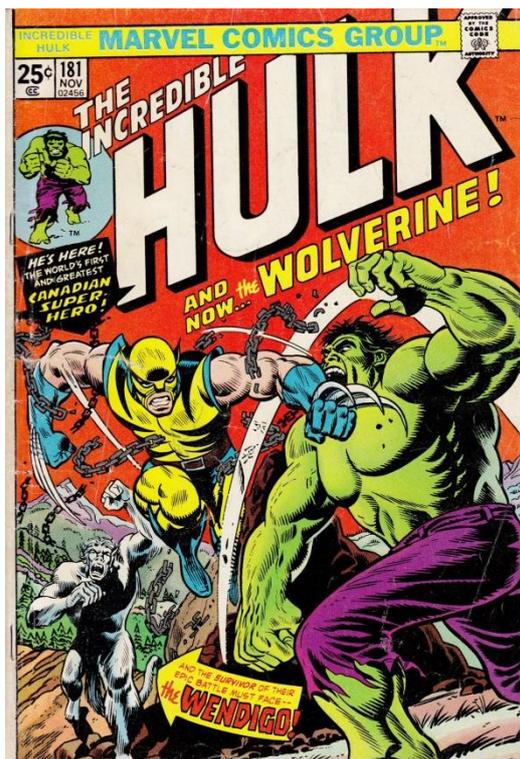
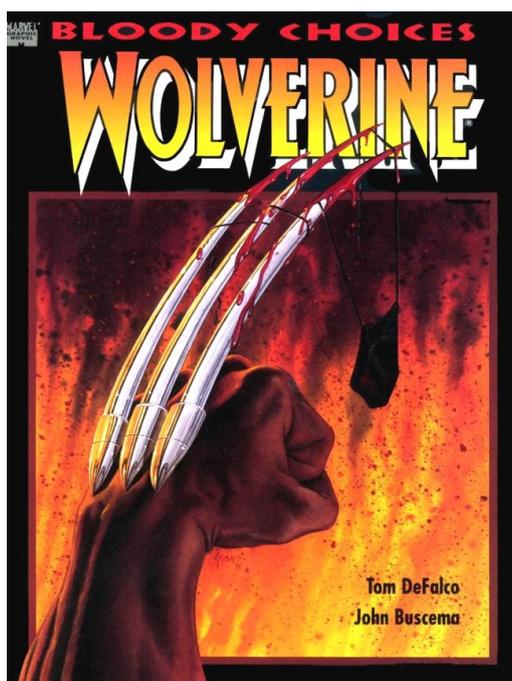


Figura 103 - Capa da primeira aparição de Wolverine – *The Incredible Hulk* v2 nº181 (Novembro de 1974);

Figura 104 - Capa da primeira edição da minissérie do personagem – *Wolverine* nº01 (1982);
 Figuras 105 e 106 - As duas faces de Logan – *The Uncanny X-Men* v1 nº137 (Setembro de 1980) e *The Uncanny X-Men* v1 nº115 (Novembro de 1978);

Figura 107 - O lado selvagem – *Marvel Comics Presents* nº85 (1991)



Figuras 108 a 110 – As diversas representações agressivas de Wolverine por diversos artistas: Jim Lee, John Romita Jr. e Michael Avon Oeming.

4.2 - O universo mutante e as unidades paramilitares

Conforme já mencionado no item anterior, Wolverine pertencia a uma classe de personagens da *Marvel* com uma característica peculiar: aos que não ganharam seus dons devido a algum fator externo, mas sim que teriam nascido já com seus poderes. Ainda em

1963, baseado na teoria da evolução das espécies de Charles Darwin, os dois expoentes da *Marvel*, Stan Lee e Jack Kirby, pensaram que a humanidade estava predisposta a evoluir ainda mais com a presença em seu organismo de habilidades extraordinárias. Assim, os quadrinistas criaram um conceito que se prolongaria ao longo dos anos: os mutantes.

A ideia partiu do seguinte pressuposto: se a radiação poderia curar doenças modificando o corpo humano, o que poderia ocorrer se tivéssemos crianças que já nascessem com o seu DNA alterado? Partindo para a ficção, esses seres seriam humanos, porém com um gene extra em seu código genético, denominado gene X. Eles seriam denominados *Homo superiores*, diferenciando dos humanos normais, os *Homo sapiens*. A partir de então foram criados os X-Men.

O grupo de super-heróis era composto originalmente por cinco membros: Ciclope (*Cyclops* - Scott Summers), Homem de Gelo (*Iceman* - Robert Drake), Fera (*Beast* - Henry McCoy), Anjo (*Angel* - Warren Worthington III) e Garota *Marvel* (*Marvel Girl* - Jean Grey), que eram liderados por um homem mais velho que seria o seu tutor – Charles Xavier, o Professor X. Pensando no período da adolescência como um momento de transformações corporais, os roteiristas decidiram que esse também seria o período para as primeiras manifestações dos poderes dos mutantes. Logo, por meio de Xavier, os X-Men aprenderiam a usar os seus poderes em benefício da humanidade.

Contudo, nascer com poderes também implicaria em um problema: partindo de uma propensão que a humanidade tem em temer aquilo que não conhece, os mutantes foram perseguidos pela sociedade simplesmente por serem como eram, por suas habilidades anormais e, em alguns casos, por anomalias físicas que eram perceptíveis aos olhos humanos. O filósofo Patrick Hopkins⁴¹⁰ trabalha com um interessante conceito de normal/normalidade. Para o autor, é comum o desejo dos indivíduos de se destacarem por meio de habilidades especiais, seja nas artes ou nos esportes. Seria algo que a sociedade, em média, não consegue reproduzir com a mesma facilidade. Contudo, continua o filósofo, ao mesmo tempo em que queremos nos destacar dos demais ganhando um *status* social diferenciado, nós precisamos ser parecidos com os “normais” para sermos aceitos em nossa sociedade.

Essa necessidade de aceitação marcou um conflito entre os mutantes e as autoridades. Os X-Men viviam protegidos na Escola para superdotados do Professor Xavier. Na verdade, uma fachada para que pudessem desenvolver melhor seus poderes sem que o resto do mundo desconfiasse. Para todos os efeitos, a escola seria apenas um lugar para o ensino de jovens

⁴¹⁰ HOPKINS, Patrick D., A sedução do normal: quem não quer ser mutante? In: IRWIN, William (coord.). *X-Men e a filosofia*. São Paulo: Madras, 2009, p. 22-3.

intelectualmente superdotados e ao mesmo tempo, os X-Men trabalhariam para o objetivo do Professor X que era criar mecanismos de convivência pacífica entre mutantes e humanos. Porém, ao longo das narrativas surgiram mutantes que não compartilhavam do mesmo sonho de Xavier. Exatamente por serem perseguidos pela sociedade, esses personagens optaram pelo repúdio aos humanos normais e pela sua subjugação.

4.2.1 – A causa de Magneto

No caso de mutantes vilões, o personagem que se destacou foi Magneto, um ser capaz de controlar todas as forças magnéticas existentes e que acreditava na superioridade dos mutantes sobre os demais humanos. Em sua primeira aparição na revista *The Uncanny X-Men* nº 01, em 1963, o vilão atacou uma base militar estadunidense. Magneto demonstrou todo seu poder dominando as diferentes tecnologias e armamentos presentes na base. O plano foi frustrado pelos X-Men que são cumprimentados pelos militares sem saber da condição de mutantes dos heróis. É interessante notar que desde o princípio o discurso de Magneto era provocar o medo nos governantes, para que em seguida se rendessem perante seus poderes. Logo esse sentimento de medo se tornou a tônica do enredo das histórias dos mutantes.

Com o passar dos anos, os quadrinistas foram incorporando novos dados sobre o passado de Magneto a fim de dar uma psique complexa sobre suas motivações e entender o porquê do personagem odiar tanto a humanidade. Na década de 1980 foi revelado que Magneto e o Professor Xavier se conheceram em Israel antes da formação dos X-Men. Os dois se tornaram amigos e revelaram um ao outro que eram mutantes. Contudo, Magneto – que se apresentou como Magnus – era um judeu sobrevivente dos campos de concentração nazistas e acreditava que os mutantes poderiam ser vítimas de um novo Holocausto, pois no campo de concentração ele viu seus pais falecerem e, por sorte ele mesmo sobreviveu ao tratamento recebido. Ao ser libertado do campo de concentração, Magneto foi viver em uma aldeia no leste europeu, onde cresceu e constituiu família (Figura 111). Contudo, por desavenças com os cidadãos locais, Magneto teve sua casa incendiada e não recebeu ajuda de nenhum vizinho. Após ver sua filha ser queimada viva, ele utilizou seus dons de controle do magnetismo para matar todos os que estavam no local, revelando pela primeira vez, seus poderes mutantes publicamente. Chocada com a cena, sua esposa o abandonou.

A partir de então tivemos um elemento fundamental para entender o ódio que Magneto sentia pela humanidade. Os atos ao longo da trajetória do vilão poderiam ser encarados como atos terroristas, ou seja, ele usava de violência física ou psicológica por meio de ataques a

elementos ou instalações de governos ou de uma população de modo a incutir medo, terror como forma de alcançar seus objetivos.

Contudo, afirmar que Magneto era judeu parecia para os escritores ser uma fascinante e irônica nuance adicional ao seu caráter, serviria de explicação de como Magneto essencialmente se tornou o tipo de opressor-mor racial como o menino que odiava pelo que fizeram à sua família. Assim, Magneto formou para si mesmo a sua própria religião: a da superioridade mutante e ódio dos seres humanos não mutantes. Independentemente da formação religiosa de seus pais, são essas crenças autointituladas que ele acreditava mais fortemente e que se tornou sua principal motivação. Segundo Marc DiPaolo, as ações de Magneto “podem ser comparadas as de Hitler, pois ele valeu-se da hipocrisia de se tornar um genocida, alegando que pretendia prevenir o genocídio.”⁴¹¹ DiPaolo ainda complementa sua argumentação dizendo que Magneto não menciona assuntos ligados aos judeus como o conflito Israel-Palestina, por exemplo.

Em virtude desse caráter político que foi imposto ao Magneto, por ele lutar por uma causa que ele julgava como válida, o personagem transitou no limiar do que consideramos nas narrativas entre o Bem e o Mal. Em 1981, Chris Claremont escreveu um dos pontos altos nos atos terroristas de Magneto. O vilão ameaçou os chefes de Estado de todas as nações do mundo exigindo deles o controle político total do planeta. Em seu pronunciamento a eles, Magneto disse:

“Eu sou um mutante – *Homo superior* – possuidor de um conjunto de poderes e habilidades que me põe acima da humanidade comum. Porque nós somos diferentes...
Eu e meus colegas mutantes temos sido caçados e mortos como animais selvagens. Estas matanças irão parar.
As forças nucleares tem a capacidade de expurgar toda a vida desse planeta. Diariamente, o risco de tal holocausto cresce, e os líderes destas nações parecem não se importar. De fato, uma guerra nuclear é vista como inevitável.
Alguns tem a audácia de ver tal conflito como algo desejável. Vocês estão convidados a exterminar a si mesmos, se desejarem.
Mas no processo, vocês destruiriam meu povo também. Isto eu não irei permitir. Dentro de uma semana, todas as nações do mundo iniciarão o desarmamento completo de seu arsenal nuclear e convencional.
Qualquer Estado que recusar a cumprir com estes termos será destruído. Quem for tolo o suficiente para me atacar, não sobreviverá para se arrepender.
Meus termos não são negociáveis. Isto é um ultimato. Ignorar isso é por sua conta e risco. Fim da transmissão.”⁴¹²

Essa ameaça de Magneto poderia ser encarada como uma tentativa extrema de provocar a paz entre as nações, desarmando-as. Contudo, o real objetivo do vilão era deixar as

⁴¹¹ DIPAOLLO, Marc. *Op. cit.*, p.225.

⁴¹² CLAREMONT, Chris & COCKRUM, Dave. I, Magneto... *The Uncanny X-Men vol. 1* nº150. New York: *Marvel Comics*, outubro de 1981, p. 02-3.

nações inofensivas para que os mutantes controlassem o mundo e que ele Magneto seria seu líder. A narrativa faz referência ao período denominado por Cristina Pecequilo de Confrontação Renovada,⁴¹³ o qual estaria compreendido entre 1979 e 1985 e que marcou o início de uma nova corrida armamentista com a URSS invadindo o Afeganistão em 1979. A Doutrina Reagan provocou o acirramento do confronto, fornecendo armamento para os inimigos dos soviéticos como Saddam Hussein, na guerra Irã-Iraque e guerrilheiros afegãos.

Mesmo com as ameaças de Magneto, o vilão foi atacado por mísseis balísticos em sua base em uma ilha no Triângulo das Bermudas. Graças aos seus poderes, Magneto conseguiu desviar os mísseis antes que chegassem ao seu destino. Como vingança, o vilão contra-atacou um submarino nuclear soviético que estava no Atlântico norte. Em consequência a isso, o veículo teve uma pane elétrica e acabou destruído matando toda a tripulação. Logo após, Magneto conseguiu provocar explosões em larga escala em cidades industriais na Sibéria graças a um aparelho que aumentava seus poderes permitindo ataques de longa distância.

Nesse ínterim, os X-Men chegaram a base do vilão provocando um conflito contra o mesmo. Em um momento de distração, Kitty Pryde, a adolescente e mais nova membro da equipe conseguiu destruir a máquina que ampliava os poderes de Magneto, o que provocou um acesso de fúria contra Kitty. Descontrolado, Magneto gerou um campo eletromagnético sobre ela que acabou inconsciente. Magneto então, percebendo que quase matou a jovem, ficou em estado de choque e logo voltou a si. Compreendendo que seus atos poderiam culminar na morte de milhares de jovens inocentes como Kitty, Magneto cessou os ataques e se questionou se valeria a pena o sacrifício de milhares de mortes em torno de uma causa.

Anos mais tarde, Chris Claremont deu continuidade à história. Em 1985, Magneto foi capturado por uma força especial do governo americano para ser julgado na Corte Internacional de Justiça por crimes contra a humanidade. Nessa época, Magnus estava um momento de aproximação com os X-Men, refletindo sobre suas crenças e inclinado a lutar pela coexistência pacífica entre mutantes e humanos.

Diante da repercussão do caso, o julgamento foi transferido de Haia, na Holanda, para um centro maior que foi a cidade de Paris, na França. Alegando ser um “novo homem” e que todas as crenças do vilão ficaram para trás, um tribunal especial rejeitou todas as acusações contra Magneto de antes de seu “renascimento”, considerando que esse tinha constituído uma morte figurativa do “antigo” Magneto. No entanto, o tribunal foi interrompido por um ataque dos Fenris, os filhos gêmeos do Barão Wolfgang von Strucker, um antigo inimigo de Magneto. O Professor X que estava no tribunal ficou à beira da morte devido à tensão da

⁴¹³ PECEQUILO, Cristina. S. *A política Externa dos Estados Unidos*. Porto Alegre: UFRGS, 2003, p.208.

batalha e de lesões anteriormente sofridas e precisou ser levado para outro planeta para se recuperar fisicamente. Antes, ele pediu a Magneto para assumir sua escola e a liderança dos X-Men. Magneto concordou e decidiu não voltar ao tribunal. Em vez disso, ele assumiu a escola de Xavier sob a identidade falsa de Michael Xavier, um primo de Charles Xavier.

Na nova função Magneto teve problemas com aceitação dos membros dos Novos Mutantes (*New Mutants*), equipe adolescente que também era comandada por Xavier. Nos meses seguintes a tensão entre humanos e mutantes aumentou consideravelmente inclusive com uma chacina de vários mutantes párias chamados *Morlocks*. Logo depois esse fato os X-Men foram dados como mortos e Magneto perdeu o controle sobre os Novos Mutantes. Assim sendo, Magneto retomou sua guerra contra a humanidade. Dessa vez seu objetivo era criar um refúgio para a raça mutante.

Na virada do século, Magneto conseguiu atingir o seu objetivo. Em outro plano para pressionar as Nações Unidas, o vilão construiu uma máquina para destruir o campo magnético da Terra, o que causaria diversos desastres. No fim, a ONU cedeu às ameaças de Magneto e firmou um acordo com ele. Por meio de manipulação do diretor de assuntos mutantes, a ONU cedeu a Magneto a fictícia nação ilha de Genosha localizada no sul do continente africano que vivia uma guerra civil e o atual governo não era reconhecido pelas Nações Unidas. Assim, caso Magneto estabelecesse a paz em Genosha, um governo comandado por ele seria reconhecido, pois se pensava que o vilão seria morto ou se ocuparia durante anos com o conflito. Contudo, Magneto derrotou seus adversários com facilidade e transformou Genosha no primeiro país mutante. Em pouco tempo, mutantes de todas as partes se mudaram para a ilha, que se tornou uma ameaça com a formação de um poderoso exército.

Genosha apareceu pela primeira vez em 1988 como uma nação que vivia um conflito entre humanos e mutantes, sendo estes últimos segregados. A ilha apresentava um alto padrão de vida, uma excelente economia e liberdade se comparado às perseguições políticas e raciais características de países vizinhos. No entanto, a prosperidade de Genosha se baseava na escravização de sua população mutante. Mutantes em Genosha eram propriedade do estado e crianças que fossem identificadas com o gene mutante.

Entendo que a nação fictícia serviu como analogia para a história de dois países. O primeiro foi com relação ao regime do *Apartheid* na África do Sul. A segregação racial no país africano teve início ainda no período colonial, mas o *Apartheid* foi introduzido como política oficial após as eleições gerais de 1948. A nova legislação dividia os habitantes em grupos raciais, segregando as áreas residenciais, muitas vezes por meio de remoções forçadas. A partir do final da década de 1970, os negros foram privados de sua cidadania. Nessa altura,

o governo já havia segregado a saúde, a educação e outros serviços públicos, fornecendo aos negros serviços inferiores aos dos brancos. As reformas no regime durante a década de 1980 não conseguiram conter a crescente oposição, e em 1990, o presidente Frederik Willem de Klerk iniciou negociações para acabar com o *Apartheid*, o que culminou com a realização de eleições multirraciais e democráticas em 1994, que foram vencidas pelo Congresso Nacional Africano, sob a liderança de Nelson Mandela.

Essa comparação transparece em uma fala na fita informativa de um oficial de Genosha em uma história publicada em 1988 na qual ele afirma que “Nossa terra é livre, e as pessoas são julgadas por ações e caráter, não pela cor de sua pele.”⁴¹⁴ A ironia contida na frase foi uma alusão aos casos de discriminação racial que ocorria não somente na África do Sul, mas à escravidão negra que perdurou séculos. Assim, o oficial genoshiano queria dizer era que a condição de inferioridade dos mutantes passava por sua “deficiência genética”, justificando assim a discriminação.

Ao mesmo tempo, Genosha também teve semelhança com Israel retomando a origem judaica de Magneto. A partir do momento que a nação fictícia se tornou um refúgio para os mutantes, ela guardou comparações quando da criação do Estado de Israel e o movimento sionista, um movimento político e filosófico que defendia o direito à autodeterminação do povo judeu e à existência de um Estado nacional judaico independente e soberano no território onde historicamente existiu o antigo Reino de Israel.

Assim, Magneto agiu de modo que a raça mutante dominasse a Terra para se vingar de todas as perseguições que sofreram. Como governante de Genosha, Magneto declarou guerra contra a humanidade. Para isso, ele capturou o Professor X para usá-lo como um símbolo de agrupar suas tropas. Os X-Men se reuniram para resgatar o Professor e durante o combate Wolverine atacou o Magneto sem poderes paralisando-o com ferimentos graves. Enquanto Magneto se recuperava de seus ferimentos, Genosha foi atacada por um exército de robôs conhecidos como Sentinelas (*Sentinels*) resultando em mais de 16 milhões de mutantes e humanos mortos e o país ficou em ruínas. Xavier e Magneto colocaram de lado suas diferenças para reconstruir a nação insular, e novamente reacendeu sua amizade no processo, confirmando a volatilidade de Magneto.

⁴¹⁴ CLAREMONT, Chris & LEONARDI, Rick. Who's human? *The Uncanny X-Men v1* n°237. New York: Marvel Comics, novembro de 1988.

4.2.2 – O sonho de Xavier e os mutantes paramilitares

O universo mutante teve uma explosão de consumo a partir da década de 1980. Até aquele momento as narrativas dos X-Men já tinham conquistado muitos leitores graças aos roteiros de Chris Claremont que escrevia as aventuras dos mutantes desde 1976. Embora trouxesse a temática de ficção científica como exploração espacial e viagens pelo tempo, o mote principal das narrativas da equipe tratava de discriminação. Ainda que convivessem no mesmo universo dos demais super-heróis, a força dos mutantes junto ao público fez com que suas aventuras se desenvolvessem a parte. Afinal, a maioria dos heróis era bem visto pela sociedade retratada nos *comics*, diferentemente dos X-Men que lutavam por aceitação pela humanidade que eles juraram defender mesmo sendo temidos e odiados.

Essa luta por aceitação fazia parte do sonho do mentor dos X-Men, o Professor X. Os ideais de Charles Xavier serviram para que se fizesse analogia com a luta de Martin Luther King pelos direitos civis dos negros durante os anos 1960 nos EUA. King foi um pastor batista negro do Sul dos Estados Unidos e principal liderança do movimento negro americano que acreditava numa resistência pacífica contra o regime de segregação. Fundou em 1957 a Conferência de Liderança Cristã e em 1963 liderou uma passeata que mobilizou cerca de 200 mil pessoas em Washington, denominada Marcha sobre Washington, onde pronunciou seu famoso discurso “*I Have a Dream*” (Eu tenho um sonho). Ele combateu o regime de segregação até ser assassinado em 1968.

O Professor Xavier criou os X-Men para servir de inspiração para o seu sonho de convivência pacífica. Ao mesmo tempo em que aprendiam a controlar os seus poderes, os heróis mutantes lutavam contra aqueles que atacavam os humanos. Charles precisou ocultar sobre sua própria condição de *Homo superior*, mesmo sendo uma figura conhecida mundialmente. Assim ele manteve a Escola para Jovens Superdotados (*School for gifted youngsters*) como fachada para realizar o treinamento de mutantes. Certa vez em um debate na televisão Xavier foi confrontado por ativistas antimutantes sendo questionado de porque ele defender uma causa que não lhe dizia respeito, pois perante a opinião pública ele seria apenas humano. Charles então lhes respondeu:

"Devo também me contrapor à sua ideia de que a 'causa' não seja minha. Ninguém precisa ser negro para entender que o Apartheid é errado. Pessoas de todas as religiões ficam justificadamente horrorizadas com os crimes perpetrados contra os judeus no holocausto. Da mesma forma, ninguém precisa ser vítima da AIDS para se solidarizar com as centenas de milhares de pessoas acometidas pela doença e se compadecer das que morreram. Acredito que, quando chegar um tempo em que cada pessoa se restringir

a "ajudar só os seus" não haverá mais esperança para nenhum de nós." ⁴¹⁵

Nesse discurso, o argumentista Scott Lobdell transmitiu assim a síntese do ideal de Charles Xavier, o que evidenciou a preocupação do personagem de que a causa que ele luta diz respeito a todos. Desse modo, no entendimento de Charles, o principal ponto de convívio entre os diferentes seria a empatia perante o preconceito, de modo que todos se unissem para combater a discriminação. Contudo, o sonho de Xavier acabaria ganhando novas frentes. A explosão editorial dos mutantes permitiu que novos títulos fossem lançados no mercado e cada um teria a sua vertente. Nesse momento, a criação de mutantes abrangeu países de todo o mundo, tornando raça mutante bem variada geneticamente e com identidades nacionais bem postadas, embora a maioria dos personagens permanecesse americana.

Essas equipes criadas eram variantes dos X-Men e possuíam suas peculiaridades e muitas vezes um plano de ação diferente de Xavier. A primeira a ser formada foram os Novos Mutantes. Criada em 1982, a equipe era formada originalmente por adolescentes aos moldes dos primeiros X-Men, inclusive com a utilização de uniformes padrões para os membros para destacar o espírito de equipe. A ideia partiu do Professor Xavier em um período que os X-Men estavam desaparecidos. Após Magneto assumir a tutoria dos jovens heróis na ausência de Xavier, a equipe se rebelou meses depois adquirindo autonomia.

Seguindo a mesma linha dos Novos Mutantes, em 1994 foi criada a Geração X (*Generation X*) tendo em suas fileiras adolescentes, mas comandados por *Banshee*, ex-membro dos X-Men e Emma Frost, antiga vilã dos heróis mutantes. O propósito era preparar as novas gerações para os desafios mundanos. A série se destacou por apresentar os conflitos adolescentes mais perto da realidade.

Em 1986, surgiu o X-Factor, no qual inicialmente a equipe foi composta pelos cinco membros dos X-Men originais que se recusaram a seguir no atual grupo dos X-Men devido à liderança de Magneto na escola. Eles fingiram ser uma equipe caçadora de mutantes, para servir de fachada e com isso trazer mutantes para perto deles e ajudá-los a controlar seus poderes. Uma segunda equipe X-Factor surgiu em 1991 quando os membros originais retornaram aos X-Men. Essa nova equipe era liderada pelo Destruitor (*Havok*) irmão de Ciclope e controlada pelo governo dos EUA que a utilizava em missões diplomáticas e de espionagem.⁴¹⁶ Porém, a relação entre os membros e o governo americano acabou sendo tenso ao longo da existência do grupo. Uma terceira equipe foi formada chamada X-Factor

⁴¹⁵ LOBDELL, Scott & PETERSON, Brandon. Nightlines. *The Uncanny X-Men v1* n°299. New York: *Marvel Comics*, abril de 1993, p.18.

⁴¹⁶ Conforme destacado no Capítulo 03 da tese quando foi explicado o confronto entre o X-Factor e o Hulk em Trans-Sabal.

Investigações na qual alguns membros da segunda formação formaram uma agência de detetives e as histórias baseavam-se nesse clima de mistério policial.

A quarta equipe foi Excalibur formada em 1988 por alguns ex-membros dos X-Men e comandada pelo herói inglês Capitão Britânia (*Captain Britain*). A equipe tinha como base um farol localizado na Inglaterra tendo o nome do grupo inspirado na lendária espada mágica do Rei Arthur demonstrando um caráter identitário britânico. Em virtude dessa conotação mística, a maior parte das narrativas de *Excalibur* era com seres mágicos ou de outras dimensões que vinham até a Terra.

Por fim, a X-Force que surgiu em 1991 após o fim dos Novos Mutantes. Sob o comando de Cable, os antigos membros dos Novos Mutantes formaram a *X-Force* com um intuito de agirem de forma mais agressiva que as demais equipes mutantes. Cable era um soldado altamente armado que veio do futuro e entendia que somente com a implantação de uma filosofia de ataque fortemente armada o planeta conseguiria escapar do trágico destino de destruição (Figura 113). Mais do que isso, Cable era o filho do x-man Ciclope que foi enviado ainda bebê para o futuro devido a sua contaminação com um vírus letal. Estabelecido cerca de 2.000 anos no futuro, o jovem foi curado, mas com a condição de que partes de seu corpo fossem substituídas por engrenagens robóticas, tornando Cable um ciborgue, um ser meio homem, meio máquina.

A X-Force simbolizou dentro do universo mutante as características do anti-herói do período. Os principais adversários do grupo eram os terroristas da Frente de Libertação Mutante (*Mutant Liberation Front*) que realizavam atentados ao redor do mundo em nome da causa mutante com uma postura similar empregada por Magneto. A curiosidade pela transformação de uma equipe com características inocentes em uma máquina de combate, combinada aos anseios dos leitores por heróis com postura mais agressiva, fez com que o primeiro número da revista X-Force se tornasse a mais vendida de todos os tempos por alguns meses. Ela acabou sendo superada pelo primeiro número do segundo título dos X-Men, conforme exposto no Capítulo 01 dessa tese.

Anos mais tarde, a equipe se desfez e tempos depois foi reorganizada sob o comando do líder dos X-Men Ciclope para realizar missões independentes nas quais eles teriam permissão para matar seus oponentes, diferentemente dos X-Men. Para isso, o líder de campo era Wolverine e os demais membros formados apenas por mutantes que não hesitavam em matar seus adversários caso fosse necessário. Para isso, a equipe adotou uniformes militares pretos que simulavam suas vestimentas originais, mas que garantiam camuflagem durante a noite. Além disso, os olhos infravermelhos de todos os membros contribuíram para um tom

mais sombrio das narrativas (Figura 114).

A mudança no tom das narrativas acabou mudando o rumo de um dos principais X-Men. O líder da equipe, Scott Summers, o Ciclope, foi o primeiro mutante recrutado pelo Professor Xavier. A relação entre os dois poderia ser comparada como de pai e filho. Entretanto, as sucessivas desgraças que atingiram sua trajetória fizeram que o possível sucessor de Charles Xavier se transformasse radicalmente aproximando-se dos métodos praticados por vilões como Magneto, por exemplo.

A personalidade de Summers sempre foi descrita como um sujeito reservado, porém firme em suas decisões como líder de campo dos X-Men e com postura ética com relação ao sonho de Xavier em defesa dos humanos e na convivência pacífica destes com os mutantes. Seu poder consistia em disparar poderosas rajadas de energia de seus olhos, mas que ele não podia controlá-las a menos que utilizasse um visor ou um óculos de quartzo-rubi que permitia que Scott abrisse os olhos sem problemas. Essa fraqueza explicaria seu modo cauteloso de se relacionar com seus colegas de equipe e servia de contraste com a personalidade impulsiva de seu irmão Alex Summers, o Destruitor.

Sua concepção fora elaborada por Stan Lee ainda na década de 1960 em que o quadrinista se referiu a Ciclope como uma “espécie de Hamlet moderno”,⁴¹⁷ o herói trágico da obra do escritor William Shakespeare.⁴¹⁸ O personagem então seria um ser repleto de conflitos internos, pois tinha medo da perda do controle de seus poderes a qualquer instante. Além disso, seu codinome remetia ao ser mitológico presente na Odisseia de Homero, na qual se descrevia como um monstro gigante de apenas um olho no meio da testa, o que serviu de referência direta ao *design* de seu visor ótico de lente única.

Todavia a trajetória de Ciclope foi marcada por uma série de reveses, principalmente com seu relacionamento com Jean Grey com quem acabou casando. O envolvimento amoroso de Scott e Jean sempre foi conturbado, sobretudo pelas constantes transformações de Jean na entidade cósmica conhecida como Força Fênix (*Phoenix Force*), que provocou inclusive suposta “morte” da personagem por mais de uma vez. No desaparecimento mais recente de Jean em 2004, Summers assumiu o cargo de codiretor da Escola Xavier ao lado de sua nova namorada, Emma Frost, que fez do instituto um campo de refugiados para a população mutante. Estas atribulações acabaram afetando o psicológico de Scott fazendo que sua atitude

⁴¹⁷ Seção Nos Bastidores. *Coleção Salvat Os mais poderosos heróis da Marvel- Ciclope*. São Paulo: Salvat, 2015.

⁴¹⁸ A peça, situada na Dinamarca, reconta a história de como o Príncipe Hamlet tenta vingar a morte de seu pai, Hamlet, o rei, executado por Cláudio, seu irmão que o envenenou e em seguida tomou o trono casando-se com a rainha. A peça traça um mapa do curso de vida na loucura real e na loucura fingida explora temas como a traição, vingança, incesto, corrupção e moralidade.

se tornasse mais militante em relação à preservação dos mutantes.

Em 2011, o roteirista Jason Aron elaborou a minissérie *X-Men: Cisma* (*X-Men: Schism*) dentro desse contexto que Ciclope emergiu como um líder mutante militarista ficando no meio termo entre o sonho de Xavier e o extremismo de Magneto, provocando um rompimento entre os X-Men. Foi com esse comportamento que Ciclope conseguiu salvar a primeira mutante nascida após a saga Dinastia M cujo nome era *Hope* (Esperança). A população mutante havia sido reduzida a apenas 198 indivíduos em todo o mundo, ao invés dos milhares originais, além de ter fundado a ilha Utopia no Estado da Califórnia após a destruição da Escola Xavier, tornando-se o atual reduto da espécie dos *Homo superiors*. Nesse ínterim, alguns dos X-Men foram derrotados pelo novo Clube do Inferno (*Hellfire Club*) composto por crianças com má índole. A única mutante no local que poderia enfrentá-los é a jovem Idie. Ela perguntou telepaticamente se deveria enfrentá-los, pois apesar de tudo eram crianças e Wolverine implorou para que ela não fizesse nada, já que era muito jovem e ele já estava a caminho. Porém, Ciclope a autorizou, e Idie matou mais de uma dúzia de capangas.

A seguir, um dos robôs gigantes Sentinela atacou a ilha de Utopia. Com a maioria dos X-Men fora de combate ou distantes dali, Scott possuía apenas os mais novos para defender a ilha. Nesse momento, Wolverine chegou exigindo que ele tirasse os jovens pelo risco à vida delas. Com a negativa de Ciclope, Wolverine espalhou explosivos por toda ilha e obrigou os jovens a saírem, ameaçando explodir tudo, pois segundo sua ótica, seria melhor abandonar a ilha do que perder mais vidas mutantes inocentes no combate. Assim, Ciclope e Wolverine travaram um violento combate corpo a corpo que foi interrompido graças à intervenção dos jovens mutantes que convenceram os dois a se unirem momentaneamente para deter o robô Sentinela. Ao término da batalha, o robô foi destruído e a ilha Utopia salva, mas o saldo final provocou a divisão dentro do principal grupo mutante formando duas posturas ideológicas.

De um lado, o grupo liderado por Ciclope dentro de uma ótica mais realista, na qual Summers é visto como capaz de tudo para salvar os mutantes, assumindo uma postura mais militarizada para enfrentar o ódio dos humanos. Desse modo, essa posição não havia possibilidade para deslizos quando os mutantes eram tão poucos e tão vulneráveis, cogitando levar seus atos às últimas consequências se fosse preciso, inclusive elaborando um documento intitulado “Carta à Humanidade” na qual afirmou que os atos extremos provocados por seu grupo seriam responsabilidade dos humanos que os atacaram primeiro.⁴¹⁹ Esse grupo teve como membros Magneto (que havia relaxado novamente seus atos), Tempestade (*Storm*),

⁴¹⁹ GILLEN, Kieron & PACHECO, Carlos. *The Uncanny X-Men vol.02*. New York: *Marvel Comics*, janeiro de 2012.

Colossus, Emma Frost, Psylocke e Magia (*Magik*).

De outro lado, tivemos o lado mais idealista de Wolverine. Embora o personagem fosse conhecido pela sua agressividade, não hesitando em matar, seu código de ética o fazia ser fiel ao sonho de Xavier acreditando que sua luta era para que as crianças mutantes não precisassem passar pelo mesmo sofrimento e perseguição que as gerações anteriores. Assim, ele defendia que os seus atos deveriam representar a convicção na coexistência pacífica entre humanos e mutantes. Wolverine então deixou a ilha de Utopia e refundou a antiga mansão, agora batizada de Escola Jean Grey Para Jovens Superdotados, permanecendo fiéis ao seu lado mutantes como Homem de Gelo, Fera, Vampira (*Rogue*), Gambit, Kitty Pride e vários jovens como a própria Idie.

Meses mais tarde, a Força Fênix veio a Terra atrás da mutante *Hope* para ser sua nova hospedeira o que ocasionou uma disputa entre os X-Men de Ciclope e a equipe dos Vingadores. Ciclope acreditava que o novo hospedeiro poderia restaurar o gene mutante e trazer paz ao planeta. Já os Vingadores consideravam que o poder da Fênix era perigoso demais e deveria ser detido. Logo no início dos embates, o Homem de Ferro atingiu a Fênix com um raio que acreditou tê-la destruído, porém, a entidade se dividiu em cinco, tendo assumido Ciclope, Emma Frost, Magia, Namor e Colossus como os novos hospedeiros. Estes, dotados a partir de então de um poder infinito, renderam facilmente os Vingadores e retornaram para a terra com a custódia de Hope.

Semanas se passaram desde o evento e a partir de então, o mundo foi drasticamente mudado pelos X-Men. Os cinco novos hospedeiros da Força Fênix ainda não foram capazes de restaurar o Gene-X, mas, dedicaram-se a instalar uma nova ordem mundial, eliminando armas de destruição em massa e modificação de zonas pobres e áridas do planeta, afirmando perante a ONU que muito mais seria feito. Os Vingadores acreditavam que o poder ilimitado ainda era muito perigoso e que não viam esses atos sem um custo. Assim, eles executaram um plano de invasão à Utopia para sequestrar a jovem Hope, mas foram detidos por Ciclope e Emma, quando subitamente surgiu a heroína Feiticeira Escarlata informando que estava ali apenas para resgatar os Vingadores. Hope pediu para ir com ela, só que Ciclope tentou impedir e ao tocar na Feiticeira, sentiu algo que o impediu de detê-la. Ao final, Ciclope decidiu que mesmo quando os mutantes pretendiam a paz, eles foram perseguidos e humilhados, e segundo seu entendimento, isso se deveu ao fato de que o mundo cometia seus erros porque tem super-heróis para protegê-los.⁴²⁰

⁴²⁰ AARON, Jason; BENDIS, Brian Michael; BRUBAKER, Ed; FRACTION, Matt e HICKMAN, Jonathan. *Avengers VS X-Men n°06*. New York: *Marvel Comics*, agosto de 2012, p.39.

Ao final, o quinteto fênix comandado por Ciclope, começou a perseguir os Vingadores. Um a um os hospedeiros foram derrotados, descobrindo então que quanto mais membros da Força Fênix fossem derrotados, mais fortalecidos e enlouquecidos ficavam os outros. Assim, apenas Ciclope permaneceu como hospedeiro da entidade tornando-se a Fênix Negra (*Dark Phoenix*). Em um ato final, Ciclope matou o Professor X que tentava detê-lo e fazer com que ele recobrasse a consciência de quem era. Somente com a intervenção conjunta da Feiticeira Escarlate e Hope foram capazes de expulsar a Força Fênix e realocá-la em sua real hospedeira: Hope. Ela salvou o planeta da destruição provocada por Ciclope. Ajudada pela Feiticeira Escarlate, Hope percebeu que toda essa onipotência era muito perigosa e então, as duas conseguiram espalhar a energia cósmica da Força Fênix pelo planeta e milhares de mutantes apareceram ao redor do globo, tendo seus poderes restaurados.

Ciclope acreditava que Hope iria se unir a Fênix e, de alguma forma, traria a raça mutante de volta. De certa forma, ele estava certo, pois quando *Hope* finalmente tomou o poder da Força Fênix para si, ela liberou a entidade e trouxe à tona o gene mutante. Responsabilizado pelas ações com os diversos países e pelo assassinato de Charles Xavier, Ciclope foi julgado como culpado por aqueles que um dia considerou como seus aliados e foi aprisionado. Quando estava na prisão recebeu a visita de Wolverine que o culpava pela morte de Charles Xavier. Eis que Ciclope fala para o ex-aliado:

“Você quase arruinou tudo. Sua escola terá novos estudantes mutantes agora. Graças a mim. E você espera que qualquer pessoa que vá escrever sua história, esqueça o fato de que o diretor quase condenou toda uma espécie, quando tentou matar a Hope. Imagine se você tivesse conseguido. Tem pessoas que podem me julgar, Logan. Eu não acho que você seja uma delas. Apenas que esse é o motivo de você estar aqui, certo? Juiz e júri e... Eu sei como a Jean se sentiu agora. Mais do que nunca. Eu a entendo. Mais do que antes. De uma maneira que você nunca vai.
[...] Sou um peso morto, agora. Eu fiz tudo o que podia fazer. Se eu morrer agora, eu viro um mártir. E em alguns anos, algum adolescentezinho rebelde vai aparecer na sua escola comigo em sua camiseta com os dizeres ‘Ciclope estava certo’.”⁴²¹

Pouco tempo depois Ciclope foi libertado da prisão por Magneto e outros mutantes. Quando os Vingadores chegaram, encontraram a prisão demolida com o diretor que entregou uma mensagem de Ciclope para Wolverine afirmando que ele vai apoiar a escola de Logan e continuar a lutar pelos direitos dos mutantes. Assim, Ciclope pôs em prática aquilo a que chamou de "Revolução Mutante" liderando um novo grupo de X-Men. Essa equipe utilizou as instalações abandonadas do Programa Arma X no Canadá – mesmo local da implantação do *adamantium* no esqueleto de Wolverine – como um recado direto de que essa seria uma época de renascimento na comunidade mutante.

⁴²¹ GUILLEN, Kieron & RANEY, Tom. *Avengers VS X-Men: Consequences nº01*. New York: *Marvel Comics*, dezembro de 2012.

Com uma nova postura em defesa dos mutantes e atormentado por ter matado aquele que o criou como um pai, Scott Summers se tornou para muitos um “novo Magneto”. Criando uma equipe e recrutando novos mutantes, Ciclope recrutou Kitty Pryde. Antes, porém, eles tiveram uma conversa sobre o assassinato do Professor X. Scott explicou para ela que ele não estava no controle de si mesmo quando matou Xavier, porém, ainda assim se sentia responsável pela morte. Kitty, irritada e com ódio de Ciclope, utilizando seu poder de intangibilidade colocou sua mão dentro do cérebro de Summers e caso se solidificasse mataria o líder mutante instantaneamente. Logo Kitty pergunta a ele por que não deveria matá-lo ali mesmo. Ciclope respondeu: “Vou pagar por meus pecados, Kitty. Vamos todos morrer um dia, todos nós. Estou pronto para isso. Eu fiz minhas pazes com isso. Eu apenas não quero que você passe o resto da sua vida se sentindo do mesmo jeito que eu me sinto.”⁴²² Logo após, Kitty e os Novíssimos X-Men se juntaram a equipe de Ciclope.

Assim, Scott Summers completou sua passagem ao mudar do tímido e ponderado líder adolescente dos X-Men originais para o revolucionário que não mediria esforços para alcançar seus objetivos em defesa da raça mutante. E isto se refletiu em seu uniforme. Costumeiramente os desenhistas elaboraram o uniforme de Ciclope com cores mais leves e quase sempre com a predominância da cor azul. Mesmo com pequenas variações, a vestimenta do mutante seguiu um padrão com um visor horizontal e um *collant* com luvas e botas (Figura 115). Quando Ciclope foi transformado em um líder revolucionário, ele passou a adotar um uniforme no qual a cor predominante era o vermelho e seu visor passou a ser exposto com uma letra “x” indicando a defesa de sua causa (Figura 116).

Essa mudança drástica no visual de Ciclope indicaria que a cor vermelha está relacionada às grandes revoluções populares ao longo do século XX nas quais o vermelho era usado por insurgentes identificados com ideais socialistas e queriam a sublevação da ordem vigente. Além disso, o vermelho também era a cor predominante nas vestes de Magneto o qual Scott se tornou mais próximo. Podemos reparar também nas imagens que Ciclope era exposto de forma mais simples ao contrário do agora líder revolucionário cuja expressão tenta passar ressentimento e amargura em um personagem cheio de conflitos internos. Eis que Scott Summers passou por uma profunda mudança desde a primeira vez em que foi encarregado de liderar os X-Men. Apesar de agora se manter em uma tênue linha entre “revolucionário” e “terrorista” aos olhos de seus pares, ele nunca esteve tão determinado a defender a sua raça.

⁴²² BENDIS, Brian Michael & RUDY, Marco. *The Uncanny X-Men vol.03 nº18*. New York: *Marvel Comics*, maio de 2014, p.09.

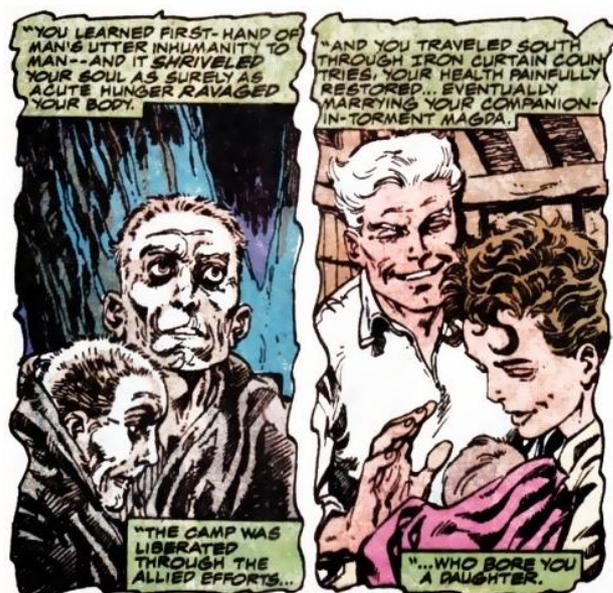


Figura 111 - Magneto em dois momentos: no campo de concentração, e com sua família no Leste europeu. X-Factor Annual v1 n°04 (1989)



Figura 112 – A vestimenta tradicional de Magneto.

The Uncanny X-Men v1 n°269 – janeiro de 1991



Figura 113 – Imagem de Cable.
The New Mutants v1 n°90 – junho de 1990



Figura 114 – Capa de The Uncanny X-Force n°01 – dezembro de 2010



Figura 115 – Os diversos uniformes em tonalidade azul usados por Ciclope. X-Men originais (1963); Clássico (1967); X-Factor (1986); Volta aos X-Men (1991).

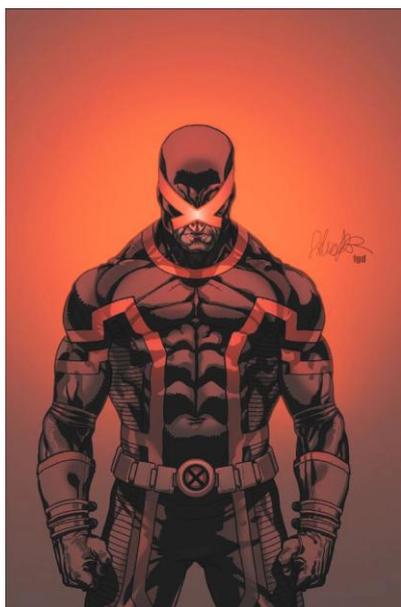


Figura 116 – Uniforme revolucionário em tons de vermelho (2013).



→
Figura 117 – Os diversos personagens do universo mutante (1992)

Ao longo de sua trajetória, a *Marvel* remodelou os X-Men não como vítimas “temidas e odiadas” por um mundo que se recusa a entendê-los, mas como representantes mutantes do próximo e inevitável estágio da evolução das espécies. Os humanos os odiavam por temer que eles viessem suplantar o lugar dos mesmos. Foi imaginada a cultura mutante não como um único ideal monolítico, nem as ideologias em guerra de “mutantes do mal” contra os “mutantes do bem”, mas como um espectro de pontos de vista, referenciais e perspectivas de futuro, todos em conflito.⁴²³

4.3 - As *graphic novels* e a procura por um público adulto

Existia entre os quadrinistas uma vontade de se produzir quadrinhos em forma de romance. Desde a criação em série das revistas na década de 1930, os quadrinhos eram vistos como uma literatura que abarcava um público infantil ou no máximo, adolescente. Todavia, a busca por um público adulto fazia parte das expectativas desses profissionais como uma forma de ganhar *status* perante a crítica especializada e conquistar o mercado editorial. Desse modo, essa ideia somente ganharia forma prática no final dos anos 1970.

Portanto, em 1978, o quadrinista Will Eisner lançou aquela que seria considerada a primeira *graphic novel*. Filho de judeus imigrantes oriundos do Império Austro-Húngaro, Eisner nasceu no distrito do Brooklyn, Nova York, onde passou sua juventude. Ao final da década de 1930, Eisner passou a criar quadrinhos para a editora *Quality Comics*, onde criou o personagem Doll Man e a série *Blackhawk*, ambientada na 2ª Guerra Mundial. A partir de então, Eisner começou a produzir histórias no formato de 16 páginas do suplemento dominical dos jornais, onde apareciam sempre três histórias de várias páginas cada uma. Sua estreia foi em 1940 e no princípio incluía *The Spirit*, sua maior criação. *The Spirit* era a série de um detetive mascarado chamado Denny Colt, um herói sem superpoderes que protegia os habitantes da cidade fictícia de Central City. A série se destacou pela inovação dos enquadramentos quase cinematográficos, os efeitos de luz e sombra e as inovadoras técnicas narrativas, além da qualidade do roteiro e da arte.

Sua fama já estava consolidada há décadas quando se inspirou no movimento dos quadrinhos *underground*⁴²⁴ no qual havia iniciado anos antes, para produzir material além das

⁴²³ MORRISON, Grant. *Superdeuses*. São Paulo: Seoman, 2012, p. 406.

⁴²⁴ Os quadrinhos *underground* foram lançados no final dos anos de 1960 e início dos anos de 1970 como publicações independentes e fora do circuito das grandes editoras. Os personagens publicados eram desajustados, irreverentes, como eram nos primeiros quadrinhos. Um marco foi a publicação de Robert Crumb da chamada *Zap Comix* nº1 em 1968. Pela primeira vez, um número significativo de criadores de quadrinhos escrevia e desenhava para se expor, sem censura ou interferência editorial e continuavam donos de suas criações.

obras que criou quando mais jovem. Ligado à contracultura⁴²⁵, o movimento *underground* era quadrinhos que muitas vezes mostravam uma relevância de cunho social de forma satírica. Eles diferiam dos quadrinhos tradicionais ao descreverem o conteúdo proibido para publicações tradicionais pelo *Comics Code Authority*, incluindo o uso de drogas, sexo e violência explícita, sendo influenciadas pela *EC Comics*, editora de publicações de terror na década de 1950 e pela revista *Mad*, publicação de humor satírico a qual zomba de todos os aspectos da cultura popular americana.

Então, dentro desse panorama, Will Eisner queria se afastar do formato de séries habitualmente associadas a super-heróis, a fim de buscar um verdadeiro público tradicional do mercado de livrarias. Eisner disse ainda em 1973 sobre o movimento *underground* que “eles estavam fazendo com esse veículo (quadrinhos) o que eu sempre acreditei que poderia fazer. Estavam fazendo literatura – literatura de protesto, mas literatura.”⁴²⁶

Assim sendo, em 1978 foi lançada a *graphic novel* “Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço” (*A Contract with God and Other Tenement Stories*) de autoria de Will Eisner. Foi publicada originalmente pela editora Baronet em formato capa-dura e papel especial, limitado a 1.500 cópias. Um Contrato com Deus consistia em quatro contos originais, todos situados nos cortiços judeus no Bronx dos anos 1930, os quais descreviam como atraentes, embora fossem melodramas sentimentais com personagens desenhados com traços amplos em situações de clara moralidade.⁴²⁷ Eisner utilizou seu talento de ilustrador para relatar as narrativas separadas, ligadas pelo tema comum da experiência imigratória. Em sua introdução à obra, Eisner citou a influência dos livros de Lynd Ward,⁴²⁸ que produzia romances completos em xilogravura. As histórias relatadas são também autobiográficas, com Eisner inspirado em suas lembranças de infância e nas de seus contemporâneos.

Embora o termo *graphic novel* (Novela Gráfica) tenha se popularizado a partir da

Apesar de muitos dos artistas continuarem com seu trabalho, o *underground* como movimento quadrinístico teria terminado no final dos anos 1980, sendo substituído por quadrinhos alternativos e os orientados para o público adulto.

⁴²⁵ Como movimento multifacetado, a contracultura envolveu diferentes campos das artes, fazendo-se acompanhar igualmente de um estilo de mobilização e contestação social com recurso a novos meios de comunicação em massa, na qual jovens inovaram estilos, formas de relação interpessoal, vistos como antissociais pelas famílias mais conservadoras. Era um espírito libertário, focado principalmente nas transformações da consciência, dos valores e do comportamento, na busca de outros espaços e novos canais de expressão para o indivíduo e necessidades do cotidiano.

⁴²⁶ EISNER, Will *apud* MAZUR, Dan & DANNER, Alexander. *Quadrinhos – História Moderna de uma arte global*. São Paulo: WMF Martins, 2014, p.181.

⁴²⁷ *Ibidem*.

⁴²⁸ Lynd Kendall Ward foi um artista americano e contador de histórias. Ilustrou cerca de 200 livros juvenis e adultos. Ward era mais conhecido por suas gravuras em madeira e foi o primeiro a produzir uma novela inteiramente em xilogravuras sendo considerado um dos fundadores do romance gráfico americano. Também trabalhou com aquarela, óleo, pincel e tinta e litografia.

publicação de “Um Contrato com Deus”, o termo já havia sido utilizado ainda na década de 1960 pelo artista Richard Kyle num boletim informativo da *Comic Amateur Press Alliance*. A *DC Comics* usou o termo em 1972 na segunda edição de *Sinister House of Secret Love*, porém o primeiro uso de *graphic novel* para nomear um trabalho de volume único só aconteceu quatro anos depois, quando Richard Colben, George Metzger e Jim Steranko lançaram *Bloodstar*, *Beyond Time* e *Chandler: Red Tide*, respectivamente. A popularidade do termo aumentou em 1978, justamente com a publicação de “Um Contrato com Deus”.

Geralmente, considera-se *graphic novel* uma história mais longa e elaborada, semelhante às obras literárias compostas no gênero conhecido como prosa. Esse formato se caracteriza por abrigar narrativas mais densas e complexas. Para que a narrativa nesse formato seja compreendida, é preciso recorrer à associação entre o discurso e as imagens. Assim é possível absorver as manifestações dinâmicas, bem como toda evolução imagética do enredo.

Há uma incerteza quanto à origem da expressão *graphic novel*, mas muitos consideram que talvez esse termo tenha surgido com a intenção de transcender as reservas que ainda envolvem a denominação de histórias em quadrinhos, comumente associada às criações engraçadas ainda relacionadas ao público infantil. Cabem nesse estilo tanto as obras já lançadas em quadrinhos regularmente impressos, quanto criações direcionadas para a publicação de um livro. O impulso de trazer quadrinhos mais sérios para uma publicação editorial mais ampla tinha o objetivo de popularizar o termo para dar início à nova concepção de histórias em quadrinhos como forma de arte para adultos.⁴²⁹

Outra característica que marcou o surgimento das *graphic novels* fora o chamado mercado direto. Antes do advento da varejista de quadrinhos, a maioria dos *comics* eram encontrados em supermercados, farmácias e lojas de brinquedos. No início de 1970, as lojas especializadas criaram um sistema totalmente novo para a entrega de quadrinhos para os clientes. Conforme já comentado no capítulo 01 dessa tese, o mercado direto é a dominante de distribuição e varejo de rede para as histórias em quadrinhos estadunidenses. O nome não seria uma descrição totalmente exata do modelo pelo qual ela opera, mas derivou de sua implementação original: os varejistas contornando distribuidores existentes para fazer compras "diretas" de editoras. Ou seja, a característica definidora do mercado direto é que, ao contrário de livrarias e bancas de jornal, a distribuição para o mercado direto proibia distribuidores e varejistas de retornar as suas mercadorias não vendidas para as restituições.

⁴²⁹ MAZUR, Dan & DANNER, Alexander. *Op. cit.* São Paulo: WMF Martins, 2014, p.181.

4.3.1 – O lançamento da *Marvel Graphic Novels*

Em meio a estas novas oportunidades de mercado, os editores da *Marvel* ouviram sugestões sobre como armar uma linha de crédito para o mercado direto, publicidade cooperativa e ser mais bem informado sobre produtos que estariam por vir. Desse modo, foi contratado um gerente de vendas diretas que participaria de todas as grandes convenções e que possuísse “capacidade para estruturar, instruir e auxiliar na abertura e operação de novas lojas”. Em alguns meses, a *Marvel* anunciou que vários projetos “de luxo”, com papel especial e capa cartonada estavam em desenvolvimento. Eram novidades como uma série de revistas especiais em tamanho maior chamados *Marvel Graphic Novels*: álbuns de 64 páginas impressos em papel de alta qualidade a serem vendidos a cinco ou seis dólares nas lojas de quadrinhos e em livrarias normais.⁴³⁰

O mercado de fãs e colecionadores havia crescido e o alto escalão da *Marvel* percebera que, se a empresa queria atrair ou manter talentos, teria que oferecer condições melhores e assim começaram pelos contratos das *graphic novels*, que estavam por sair. Em 1982 foi lançado o primeiro número da série de *graphic novels* da *Marvel* custando dez vezes mais que uma *comic book* normal, mas que vendeu três tiragens rapidamente.⁴³¹ Em parte isso se deveu ao chamariz logo na primeira edição intitulado A morte do Capitão *Marvel* (*The death of Captain Marvel*), trazendo os últimos momentos de um de seus heróis.

O Capitão *Marvel* (*Captain Marvel*)⁴³² apareceu pela primeira vez na revista *Marvel Superheroes n°12*, em 1968 na chamada Segunda Era *Marvel*. Sua narrativa era sobre um guerreiro da raça espacial kree chamado Mar-Vell, um jovem capitão que participou de muitas batalhas contra inimigos do império kree. Em determinado momento, Mar-Vell foi enviado à Terra para recuperar o Sentinela 459, robô que os krees haviam enviado ao planeta Terra milênio atrás.

Contudo, no meio da missão ele testemunhou a morte de um cientista que seguia para o Cabo Canaveral. Mar-Vell percebendo a incrível semelhança física que possuía com o cientista resolveu assumir sua identidade para se integrar entre os humanos. Porém, o Sentinela 459 foi despertado por um inimigo de Mar-Vell para matá-lo. Mesmo ferido, Mar-Vell vestiu seu uniforme kree durante a luta derrotando o robô e foi visto por diversas testemunhas que passaram a chamá-lo de Capitão *Marvel*, um ser que possuía força,

⁴³⁰ HOWE, Sean. *Marvel Comics – The untold story*. New York: Harper Collins, 2012, p.169.

⁴³¹ *Ibidem*, p.178

⁴³² Não confundir com outro personagem chamado Capitão *Marvel*, da *DC Comics*. Este conta a história do adolescente Billy Batson que quando grita a palavra “*Shazam!*” é atingido por um raio e se transforma em um adulto considerado “O mortal mais poderoso da Terra”.

velocidade e resistência super-humana, além de poder de voo. Mar-Vell permaneceu na Terra sob a identidade do cientista Lawson para continuar a estudar os humanos.

Em uma das aventuras do herói, ele foi aprisionado em uma dimensão obscura chamada Zona Negativa. De lá, Mar-Vell fez contato com o humano Rick Jones, ex-parceiro do Hulk, na Terra e o atraiu até uma base kree que guardava braceletes especiais. Rick colocou as pulseiras e ao batê-las uma na outra, descobriu que podia libertar Mar-Vell da Zona Negativa, enquanto, simultaneamente, Jones era mandado para lá no lugar do Capitão. Assim, durante esse período, Mar-Vell dividiu seu corpo com Rick alternando a permanência de ambos na Terra. Alguns meses depois, o Capitão *Marvel* foi contemplado pela entidade cósmica Eon com o título de “Protetor do Universo” e concedeu a Mar-Vell a chamada Consciência Cósmica em que aumentava consideravelmente seus poderes. Pouco tempo depois, Mar-Vell e Rick Jones conseguiram se libertar da Zona Negativa seguindo rumos distintos cada um.

A narrativa da *Marvel Graphic Novel nº01* escrita por Jim Starlin teve início com o Capitão *Marvel* gravando um áudio de suas memórias, quando foi interrompido por dois de seus aliados, Mentor e Eros para irem até o rescaldo da batalha contra o vilão Thanos que havia sido derrotado e seu corpo petrificado como uma estátua. De repente, os três são surpreendidos por uma horda de ex-capangas de Thanos e entram num longo combate que terminou com o triunfo dos três aliados. Contudo, ao final da luta o Capitão *Marvel* começa a tossir intensamente provocando surpresa e preocupação em Mentor e Eros, haja vista que ele não foi atingido em nenhum momento da luta. Desconfiado de sua condição física, Mar-Vell se submeteu a uma bateria de exames que acabou chegando ao diagnóstico: o Capitão *Marvel* estava com câncer considerado incurável.

Ao receber o resultado, Mar-Vell revelou que o câncer teria se desenvolvido anos antes na Terra quando ele usou o próprio corpo para deter o vazamento de um cilindro de gás tóxico e impedir que ele se espalhasse. É curioso como Mentor, ao falar o diagnóstico para Mar-Vell, expôs que o câncer não seria uma doença apenas presente na Terra, mas que outras raças alienígenas poderiam ser acometidas do mesmo mal, mesmo com nomes diferenciados. Assim, na lua de Titã de onde veio Mentor e Eros, a enfermidade era chamada de podridão interna, para a raça kree possuía o nome de fim negro. Ou seja, eram nomenclaturas de impacto criadas pelo roteirista Jim Starlin, mas que davam a exata noção da gravidade da doença e a tornava um mal universal.

A notícia da condição de saúde de Mar-Vell logo se espalhou pela comunidade de super-heróis, inclusive seu antigo parceiro, Rick Jones. Esse por sua vez, fez um apelo aos

heróis que possuíam alto conhecimento médico e científico para que se unissem em busca de uma cura para o câncer. Em um primeiro momento os heróis ficaram reticentes com a proposta entendendo que eles não poderiam fazer, pois há décadas existiam centenas de pesquisas com essa finalidade e que embora eles fossem bons no que fazia a pesquisa do câncer era algo novo para todos. Contudo, com a notícia da doença do Capitão se espalhando pelo universo, os heróis decidiram unir esforços para descobrir uma cura. Enquanto isso, a condição clínica de Mar-Vell piorou e o que provocou a ida em massa de todos os super-heróis para Titã como uma forma de prestar homenagens.

Nesse momento, podemos destacar duas passagens da narrativa que são simbólicas dessa *graphic novel*. A primeira foi quando Mar-Vell estava sozinho e pensativo e repentinamente foi acometido por uma dor aguda. Mar-Vell então tomado pela raiva, esmurrou e destruiu o monitor que estava à sua frente dizendo:

“Invasores alienígenas, super-vilões, monstros, mutantes, todos eles tentaram, mas nenhum deles conseguiu me matar. Eu lutei com todos eles e venci. Eu sobrevivi! Quem imaginaria que no fim meu próprio corpo se voltaria contra mim. Mas porque você está insistindo com isso, Mar-Vell? Não é como você escolheu. Todo mundo tem que morrer um dia. Ou você pensava que era o único? Sim, eu acho que era o que eu pensava. Eu nunca imaginei que iria acontecer comigo. No fundo, eu sentia que com essas coisas especiais que me fazem ser quem eu sou eu viveria para sempre. É difícil aceitar que o mundo vai continuar sem mim. Droga.”⁴³³

Logo depois desse monólogo, Mar-Vell teve um colapso o que levou a ser internado às pressas. Logo os heróis da Terra chegaram para visitar Mar-Vell, mas alguns não sabiam lidar com a situação. E um dos mais abalados era o Homem-Aranha. Saindo do quarto onde o Capitão *Marvel* estava internado o aracnídeo foi interpelado pelo herói mutante Fera (*Beast*):

Fera: “Você está bem, Aranha?”
 Homem-Aranha: “Sim, claro... apenas um tanto mexido. Isto é um pouco demais pra mim. Quer dizer, isso simplesmente não pode está acontecendo. O Capitão *Marvel* é um de nós. Ele é um super-herói de carteirinha. Nós morremos de balas e bombas, e não de algo como o câncer. Não pode ser.”
 F: “Eu temo que seja. Caso você não tenha notado sob a maioria destes trajes extravagantes e poderes chamativos escondem homens e mulheres mortais. Nenhum de nós tem muito a dizer sobre a forma de como vamos acabar essa vida.”
 HA: “Acho que não...”
 F: “Mas não se sinta sozinho em seus sentimentos, Aranha. Todos nós estamos tendo um momento difícil em aceitar isso.”⁴³⁴

Horas depois Mar-Vell entrou em coma e o leitor pode acompanhar a mente do herói em um suposto encontro com seu arqui-inimigo Thanos, no qual os dois se envolveram em

⁴³³ STARLIN, Jim. *Marvel Graphic Novels n°01 – The Death of Captain Marvel*. New York; Marvel Comics, 1982, p.35.

⁴³⁴ *Ibidem*, p.43.

uma luta, até que ambos ficam diante de uma entidade representando a Morte e um coração batendo devagar até cessar. Logo a história retornou para o quarto de Mar-Vell no qual um monitor cardíaco com atividade nula indicou que o Capitão *Marvel* havia morrido.

A história narrou os últimos momentos de vida do personagem Capitão *Marvel*. Diferentemente de outras histórias, o herói não morreu em batalha contra algum vilão, mas em decorrência de um câncer. As duas passagens da narrativa destacadas acima sintetizaram a essência da obra. A narrativa trouxe o personagem para um mundo mais real dos leitores e passou a fragilidade dos demais heróis que se sentiram impotentes diante da doença. O que queriam dizer era que não importava o quão poderoso esses seres poderiam ser, pois a mortalidade era o que os faziam humanos exatamente como a vida real.

A *graphic novel* apresentou a elegia do personagem com lembranças do Capitão *Marvel* e homenagens de aliados e inimigos. O mais importante foi que essa nova série representou uma mudança na produção gráfica nas revistas produzidas pela *Marvel*. A *graphic novel* era ante de tudo um trabalho autoral, ou seja, ela imprimia a marca, a característica própria de cada autor de quadrinhos. Uma das particularidades das *graphic novels* é a produção do material no qual as páginas são mais bem elaboradas com cores mais vivas e as capas com papel cartonado ou a chamada “capa dura” própria de livros.

Se repararmos a capa dessa *graphic novel* notaremos essa produção autoral com o nome do quadrinista escrito nela. Nesse caso específico, Jim Starlin foi roteirista e desenhista da trama, mas em outras revistas da série os nomes de todos os envolvidos apareceram com destaque, ou seja, o leitor compraria a *graphic novel* por saber que um artista que ele admirava era o responsável pela obra. Além disso, as temáticas adultas eram essenciais para a conquista desses leitores, pois eles encontrariam uma narrativa fora do habitual.

Analisando a capa da Morte do Capitão *Marvel*, podemos perceber que a temática adulta domina a sua estrutura estética. Nela temos o Capitão *Marvel* caído sobre os braços da representação clássica da morte. Essa com uma túnica e capuz cinza juntamente com o rosto de uma caveira. Em segundo plano temos alguns dos super-heróis *Marvel* suspensos no ar com expressões num misto de raiva e incompreensão como se tentassem salvá-lo.

A posição de ambos os personagens lembrava a estátua da *Pietà* feita por Michelangelo. Nessa obra, o artista renascentista representou o momento, segundo a crença cristã, em que Maria tomou o corpo sem vida de seu filho Jesus Cristo nos braços ao final da crucificação (Figuras 118 e 119). A comparação nesse caso se deveu pela alcunha dos dois protagonistas das imagens. Jesus é tido pelos cristãos como o salvador da humanidade, aquele em que deu sua vida para salvá-la. Já o Capitão *Marvel* recebeu o título de “protetor do

universo”, ou seja, aquele que deveria zelar pelo bem de toda vida existente.

Assim, as duas figuras eram seres poderosos a quem o desaparecimento seria imensamente lamentado pelos seus pares, pois sabiam da importância do fato. Além disso, no caso do Capitão *Marvel* era ainda mais simbólico, pois o personagem levava o nome da editora em seu codinome. Por fim, embora as duas figuras que carregam os corpos dos protagonistas tenham uma função estética parecida nas imagens, sua representação indicariam sentidos opostos. Se a imagem da Morte tem uma conotação negativa no qual o herói perdeu a batalha contra o câncer, a imagem de Maria transmitiria a sensação de afeto e proteção a partir do momento que ela tinha nos braços seu próprio filho e pela ótica católica Maria representaria a própria vida.

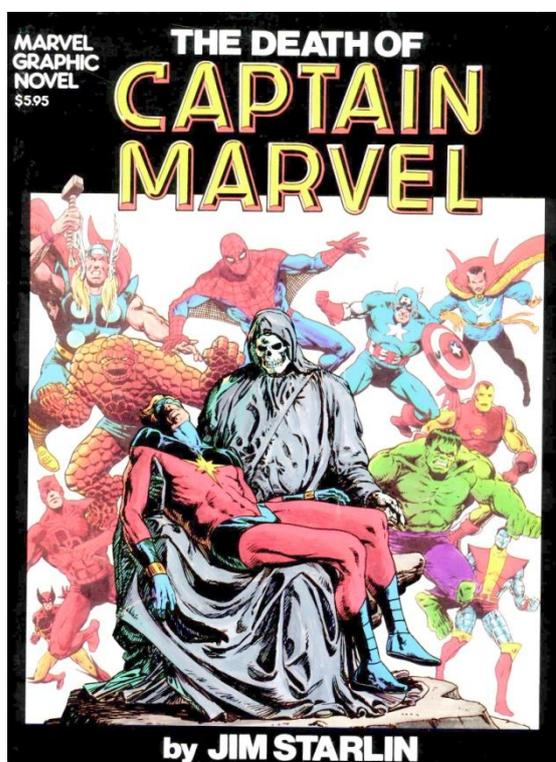
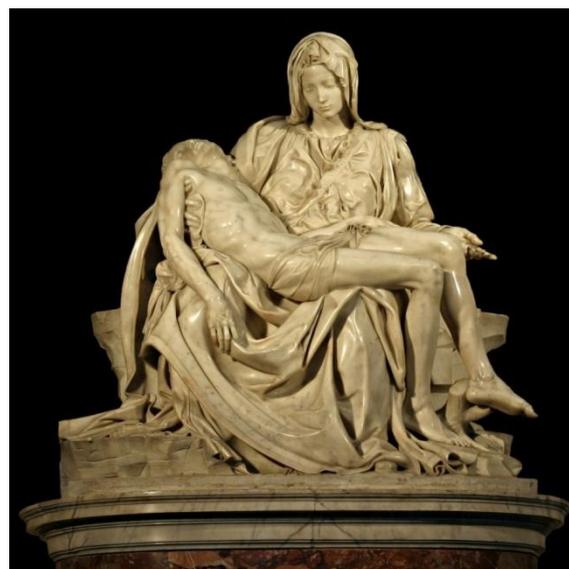


Figura 118 - Capa da morte do Capitão Marvel (1982);

Figura 119 - A imagem da Pietá.



Esse foi o ponto de partida para a coleção de *graphic novels* da *Marvel*. As edições tiveram como característica básica a apresentação de histórias fechadas, ou seja, teriam seu desenvolvimento em uma única edição. Foram utilizados personagens já conhecidos em *X-Men: Deus ama, homem mata* (*X-Men: God loves, man kills*), de Chris Claremont; *A Sensacional Mulher-Hulk* (*The Sensational She-Hulk*), de John Byrne e *Demolidor: Amor e Guerra* (*Daredevil: Love and Peace*) de Frank Miller. E também foram produzidas obras autorais de quadrinistas famosos com personagens inéditos, casos de *Star Slammers*, de Walt Simonson e *The Futurians*, de Dave Cockrum.

A série foi publicada de 1982 a 1993 e marcou a inserção da *Marvel* em temáticas

adultas. Atualmente o termo *graphic novel* perdeu um pouco do sentido a partir de como é vendida corriqueiramente. Sagas inteiras publicadas originalmente em várias revistas comuns são reunidas em um volume único com capa dura e formato de brochura e vendidas sob o termo *graphic novel*, mesmo que a abordagem das narrativas fosse comum servindo de justificativa para cobrar um preço mais elevado pela obra impressa, pois se acredita que o termo daria um *status* como algo superior a uma revista em quadrinhos.

Como argumenta o historiador Bradford Wright, esse quadro ajudou a criar a noção de “estrelas dos quadrinhos”, no qual escritores e desenhistas populares entre os fãs obtinham altos salários e autonomia para suas criações.⁴³⁵ Desse modo, a definição para nós do que seria uma *graphic novel* corrobora com os escritos de Randy Duncan e Matthew Smith em sua obra *The Power of comics – The history, form and culture*, na qual:

“*Graphic novel* é um termo que ajuda a elevar o *status* de seu produto e permitiu que eles entrassem em livrarias, bibliotecas e em universidades. Na prática, *graphic novels* podem ser mais do que típicas revistas em quadrinhos e na maioria das vezes apresentam autossuficientes, em vez de continuar histórias. Enquanto nós também usamos esse termo nesse livro, você pode bem notar que a *graphic novel* corresponde à definição de revista em quadrinhos dada acima. Por nossos intentos e propósitos, uma *graphic novel* é uma revista em quadrinhos.”⁴³⁶

4.3.2 – A busca por um novo público consumidor

Essa “adultização” do conteúdo das revistas logo afetaria a constituição editorial das revistas de linha normal. Podemos perceber que o público leitor dos quadrinhos da *Marvel* mudou ao longo do tempo quando observamos o teor da publicidade que abrangia as revistas, pois os anúncios, no atual modelo editorial, “são indispensáveis à sobrevivência das revistas. Sem falar que a publicidade, quando adequada ao veículo, também pode ser lida como informação”.⁴³⁷ Ou seja, a linguagem publicitária apresenta uma base de que o publicitário se dirige a um receptor a fim de convencê-lo a aceitar um produto.

Porém, para que o anúncio publicitário consiga despertar a atenção dos leitores, é necessário que a linguagem empregada se traduza num sistema retórico no qual contém figuras de linguagem. Segundo H. Pandya, assim como a poesia, a publicidade tem o direito de violar regras estabelecidas: "A linguagem publicitária, na qual a criatividade é da maior importância, abre ao publicitário um campo quase ilimitado às violações das regras e normas

⁴³⁵ WRIGHT, Bradford W.. *Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 2001.

⁴³⁶ DUNCAN, Randy & SMITH, Matthew J.. *The power of comics – History, form & culture*. New York: Continuum, 2009, p.04.

⁴³⁷ SCALZO, Marília. *Jornalismo de revista*. São Paulo: Contexto, 2004, p.83.

da linguagem.”⁴³⁸ Por meio do discurso publicitário as empresas falam sobre os próprios ideais dos consumidores e de seus sonhos, utilizando os modelos referenciais mais aceitos em cada segmento da sociedade, meticulosamente estudado para ser conquistado.

O sociólogo Zygmunt Bauman argumenta que hoje, sob a condição pós-moderna, nós vivemos em uma “sociedade de consumidores”. Nela, o consumo se manifesta pelo processo de descartes dos produtos, pela efemeridade, diferente da “sociedade de produtores” do mundo moderno, na qual o valor dos produtos se demonstrava por sua solidez e durabilidade.

⁴³⁹ Bauman ainda completa que o modo como a sociedade molda seus membros é ditada primeiro pelo dever de desempenhar o papel de consumidor. “A norma que nossa sociedade coloca para seus membros é a da capacidade e vontade de desempenhar esse papel.”⁴⁴⁰

Juntas, mídia e publicidade são bastante influentes na construção de sujeitos consumidores, pois é a partir dele que se alcança o público-alvo. Seguindo um preceito de Bauman, numa sociedade de consumidores, todos precisam ser um consumidor por vocação. Ou seja, nessa sociedade, o consumo visto e tratado como vocação é ao mesmo tempo um direito e um dever humano universal que não conhece exceção.⁴⁴¹

Esse apelo ao inconsciente dos consumidores fez uso das chamadas técnicas “subliminares” de persuasão por associação. O historiador Peter Burke explica que foi no século XX que os publicitários se voltaram para essa técnica a partir da qual uma imagem mental de um determinado produto é construída associando vários objetos com sua imagem visual. Burke afirma que esse seria um processo de manipulação consciente por parte as agências de publicidade, mas amplamente inconsciente para os espectadores observando “os valores que são projetados em objetos inanimados na nossa cultura de consumo.”⁴⁴²

Podemos reparar que os produtos anunciados nas revistas mudaram ao longo das décadas. De um modo geral, os principais anunciantes das revistas em quadrinhos eram voltados para o público infanto-juvenil e, sobretudo, no público masculino. Assim, entre as décadas de 1960 e 80, eram anunciados carrinhos de brinquedo, produtos esportivos e produtos comestíveis como chocolates e chicletes (Figuras 120 a 122).

A partir da década de 1980, um fluxo maior de produtos voltados para esse público ganhou impulso. Graças à ascensão tecnológica do período, o mercado de jogos eletrônicos alcançou um público doméstico para além das máquinas de fliperama instaladas em locais

⁴³⁸ PANDYA, H. *Deviations in advertising English in Indian*. Indian Linguistics, Índia, junho de 1976, p.102.

⁴³⁹ BAUMAN, Zygmunt. *Vida para consumo. A transformação das pessoas em mercadorias*. de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008.

⁴⁴⁰ Idem. *Globalização. As consequências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998, p.88.

⁴⁴¹ *Ibidem*.

⁴⁴² BURKE, Peter. *Testemunha Ocular: História e Imagem*. Bauru: Edusc, 2004, p.116-7.

comerciais. Dessa forma, os consoles de videogames se expandiram entre usuários que poderiam consumir o produto entre eles e seus familiares. No início, o mercado foi disputado pela empresa estadunidense *Atari*⁴⁴³ e pelas japonesas *Sega*⁴⁴⁴ e *Nintendo*.⁴⁴⁵ Logo a expansão a partir da década de 1990 fez com que vários jogos de temáticas diversas fossem lançados abordando ligas esportivas americanas, lutas, filmes de Hollywood e personagens de quadrinhos (Figura 123).

Nota-se que a partir do final da década de 1990 a publicidade nas revistas da *Marvel* apresentou uma gama maior de temas acompanhando o seu público leitor. A primeira temática que destacamos são as campanhas de cunho social. Inicialmente, foi lançada a campanha *Got Milk?* (Tem leite?) em que incentivava a sociedade americana a consumir leite de vaca. Ela se caracterizava com pessoas – na maioria das vezes, celebridades – com um copo de leite na mão e uma marca branca da bebida acima dos lábios simulando um “bigode”. Logo, a campanha começou a utilizar personagens da ficção, sobretudo de desenhos animados e quadrinhos, como o Homem-Aranha (Figura 124).

A outra campanha de destaque fora um alerta contra os malefícios do cigarro. Utilizando desenhos de personagens aleatórios originais, as figuras apareciam fumando com uma expressão que demonstrava descontentamento e irritação com esse ato. Elas eram sempre acompanhadas da frase “*Tobacco’s whacko if you’re a teen*” (Tabaco é excêntrico se você é um adolescente). Com isso, a campanha serviu para chamar a atenção do crescimento de jovens fumantes nos EUA. Assim, para atingir seu público alvo foi usada uma gíria (*whacko*) que permitia realizar uma frase que rimava com *tobacco* facilitando sua assimilação pelos leitores das revistas (Figura 125).

Nos anos 2000, os anúncios passaram a abarcar produtos voltados para o público adulto, principalmente da indústria automobilística. Assim, grandes empresas de automóveis como *Dodge*, *Honda*, *KIA*, *Chevrolet* e *Nissan* e a fabricante de motocicletas *Harley-Davidson* passaram a fazer parte dos anunciantes. Em muitas peças publicitárias os próprios

⁴⁴³ *Atari, Inc.* é uma empresa de produtos eletrônicos e uma das principais responsáveis pela popularização dos Video games. Foi fundada em 1972 por Nolan Bushnell e Ted Tabney, e no mesmo ano começou a produzir em massa máquinas que reproduziam o jogo *Pong*. Durante os anos 1970, a Atari se destacou ao produzir dezenas de jogos para arcade. Em 1978, lançou o Atari 2600, seu maior sucesso e que se tornou o ícone da empresa.

⁴⁴⁴ A Sega é uma empresa desenvolvedora de software para Video games e uma antiga produtora de consoles. A companhia tem tido sucesso tanto no mercado de arcades quanto no de consoles caseiros. Em 1986, a Sega lançou o primeiro Alex Kidd. Ele foi o mascote da empresa até 1991, quando seria substituído por Sonic. O personagem (um ouriço extremamente veloz) é um dos maiores sucessos da empresa, tornando-se um clássico até nos dias atuais.

⁴⁴⁵ A *Nintendo Compañ, Limited.* é uma empresa japonesa fabricante de videogames considerada por muitos como a melhor empresa de videogames de todos os tempos e também um dos grandes símbolos mundiais devido ao sucesso na venda destes aparelhos/jogos pós-Atari e no seu trabalho em criar personagens carismáticos sendo o mais conhecido o personagem da Franquia Mario.

personagens da *Marvel* faziam parte da propaganda do veículo (Figura 126).

Logo passaram a serem estampados nas páginas das revistas da *Marvel* outros produtos que não eram destinados a crianças. Dessa forma, utensílios de higiene pessoal masculinos começaram a ser constantes, sejam aparelhos de barbear ou perfumes. Em um dos anúncios destacados foram os de produtos masculinos da empresa *Old Spice*. Nele aparece a imagem de uma mulher lambendo um sorvete de baunilha de maneira sensual. Abaixo uma frase que diz: “Isto simplesmente é uma foto de uma mulher tomando um sorvete de casquinha de baunilha. Claro, ela é atraente. Sensual, mesmo. Mas ela só está lambendo porque o gosto é bom e está quente onde ela passa.” (*This is simply a picture of a woman eating a vanilla ice cream cone. Sure, she's attractive. Sultry, even. But she is only eating it because it tastes good and it is hot where she happens to be*). Ao lado foi exposto o produto de um sabonete líquido para homens da linha *Red Zone* (Figura 127).

Dessa forma, nessa peça publicitária, o consumo do produto masculino está diretamente ligado ao apelo sexual de uma mulher, no qual a ideia implícita era que as mulheres se “entregariam” aos homens caso estes estivessem com os corpos limpos. Assim, a proliferação de produtos de consumo adulto se manifestaria ainda com linhas de roupas íntimas e perfumes para o público masculino, embora estes utilizando os personagens da *Marvel* (Figura 128). Ou seja, o que percebemos é que a linha editorial seguiu o fluxo dos leitores, pois, embora ainda tenham anúncios de brinquedos nas revistas, estes agora dividem espaço com publicidade para um público amadurecido.

A publicidade transmite sua eficácia ao seu sistema de codificação dos objetos. Como linguagem conotada, ela é a mediação a partir da qual o sistema de consumo cria um *status* social e comportamentos individuais em torno de um código único de significações. As tendências de condutas sociais são reforçadas pela publicidade e em alguns casos, as novas tendências são associadas ao posicionamento de um novo produto ou ao reposicionamento de um produto que procura se renovar.

4.3.3 – Um aracnídeo sombrio

A proposta de temáticas adultas logo também tangenciou as narrativas das revistas de linha normal. Conforme discutido no início desse capítulo, a ascensão de personagens considerados anti-heróis acompanhado de imagens de violência explícita foram uma tônica dos quadrinhos da *Marvel* na década de 1980. Mesmo operando dentro da lei, alguns super-heróis foram influenciados por temas mais densos. O Homem-Aranha foi um exemplo disso.

O aracnídeo sempre foi conhecido pela leveza de suas narrativas as quais abordavam o cotidiano da juventude estadunidense mostrando o personagem interagindo com os cidadãos de uma grande metrópole como Nova York. Além disso, o personagem apresentava um senso de humor seja com amigos ou inimigos mesmo com sua trajetória marcada por tragédias, mas que o herói tentava superá-las justamente com bom humor.

Assim sendo, em 1985 foi lançada uma série de narrativas na saga A morte da Capitã DeWolff (*The death of Jean DeWolff*). A trama começou com o assassinato da capitã da polícia Jean DeWolff principal aliada do herói aracnídeo dentro das autoridades policiais. Inicialmente o corpo de Jean foi descoberto em seu apartamento sem que o leitor tivesse qualquer pista sobre o assassino ou o motivo do crime. O corpo de Jean apareceu de barriga para cima completamente ensanguentada com o rosto voltado para o leitor apresentando os olhos abertos, porém estáticos. A aparência violenta da morte de Jean DeWolff serviu para realçar o aspecto sombrio da trama (Figura 129).

Na narrativa paralela à história, o Homem-Aranha prendeu três criminosos que espancaram e roubaram um idoso amigo de sua Tia May. Contudo, durante o julgamento os três foram absolvidos, o que provocou a revolta de Peter Parker. Assim que foi anunciado o veredicto, o juiz que conduziu o cargo foi abordado por um sujeito mascarado se autodenominando Devorador de Pecados (*Sineater*) que o mata. Ocorreu uma perseguição e um subsequente confronto entre o Homem-Aranha e o Devorador e esse acabou fugindo. No decorrer da trama o Devorador ainda matou um padre quando se confessava para ele.

O vilão vai atrás do editor do Clarim Diário, J. J. Jameson em sua residência, mas apenas encontrou sua secretária e amiga de Peter Parker, Betty Brant. Peter tentou alertar Betty sobre o Devorador por telefone, mas quando estava falando com ela, ele ouviu um forte barulho de tiro e saiu ao encalço do Devorador. Chegando à casa de Jameson, o Aranha travou uma luta com o Devorador na qual quebrou a escopeta que o vilão usava e o atacou com uma selvageria que jamais havia demonstrado extravasando todo seu ódio pelos atos do Devorador de Pecados (Figura 130). Durante a luta foi revelado os motivos para cada assassinato cometido pelo vilão: “Eu quero Jameson porque ele se opõe a vigilantes mascarados. Eu matei o padre porque ele era contra a pena capital. Eu matei o juiz porque ele mimava criminosos. E eu matei Jean DeWolff porque eu me senti bem fazendo”, disse.⁴⁴⁶

Ou seja, o Devorador de Pecados – que na realidade era um policial chamado Stan Carter - seguia uma lógica para selecionar seus alvos que envolviam um dever que ele deveria

⁴⁴⁶ DAVID, Peter & BUCKLER, Rick. *The Spectacular Spider-man n°110*. New York: *Marvel Comics*, janeiro de 1986, p.04.

cumprir, inclusive chamando sua escopeta de “instrumento de Deus”. O Devorador não entendia a oposição do Homem-Aranha a ele, pois acreditava que ambos queriam justiça, mas com métodos diferentes. Todavia, isto enfureceu o aracnídeo que se tornou mais violento ainda e teria matado o vilão se não fosse a intervenção do super-herói Demolidor (*Daredevil*) que foi obrigado a deixar o aracnídeo desacordado.

No fim, horas depois o Devorador foi preso, mas quando estava sendo levado para prisão uma multidão surgiu decidida a linchá-lo sob os olhares inertes do Homem-Aranha que estava por perto. Enquanto o Demolidor tentava impedir o linchamento, o aracnídeo fica envolto em pensamentos:

“Eu estou fechando os meus olhos. Eu não vou ajudar. Mas será que é porque eu estou receoso que eu vou descer e resgatar Carter... ou porque eu vou desfrutar de vê-lo chegar a sua justa recompensa?

Deixe o Demolidor salvá-lo. Ele é tão rígido sobre Carter. Eu lavo minhas mãos por ele.

Tio Ben... Gwendy... Capitão Stacy... agora Jean... eu perdi tantos entes queridos para os criminosos. Eu uso o meu poder para proteger os inocentes e não... animais como o Devorador.”

Se eu fizesse, então eu não seria digno do nome...”⁴⁴⁷

Nesse momento, o Demolidor que enfrentava dificuldades em conter a multidão enfurecida gritou pelo nome verdadeiro do Homem-Aranha: Peter Parker. O que fez com que o Aranha fosse a seu auxílio, pois percebera que o nome que carregava tinha um peso do juramento que fez de proteger toda a vida, mesmo que fossem criminosos. Dessa forma, a trama apresentou um confronto entre duas formas de vigilantismo: o método tradicional de justiça do Homem-Aranha na qual sua função seria apenas prender os criminosos e levá-los a julgamento; e o método violento do Devorador de Pecados, que ao contrário do Justiceiro, não matava apenas criminosos, mas todo aquele que “prejudicasse” o seu sistema de fazer justiça.

Em cartas enviadas para a redação os leitores apoiaram a trama, embora a maior parte delas achassem injusto o que aconteceu com Jean DeWolff, o que provocou ao roteirista da trama Peter David escrever uma nota na seção de cartas explicando que as queixas dos leitores teriam a ver que a morte de Jean era real, aproximando-se de cada um deles. A morte dela não teria volta. Algumas mortes são consideradas “injustas” no mundo real, como o assassinato por criminosos, mas que elas precisavam ser encaradas já que podem ocorrer com qualquer um e de forma inesperada.⁴⁴⁸

A busca pela maturidade nos quadrinhos continuou e no ano seguinte nas narrativas do

⁴⁴⁷ *Ibidem*, p.22.

⁴⁴⁸ Seção The Spectacular Spider-mail *The Spectacular Spider-man* nº112. New York: *Marvel Comics*, março de 1986, p.23.

Homem-Aranha ganharam um novo componente. Os quadrinhos da época lidavam mais do que temas e conceitos adultos, pois trouxeram um conjunto de personagens mais reais e extremos. Assim, a trama A última caçada de Kraven (*Fearful symmetry*) foi lançada em 1987 e tinha uma característica narrativa que utilizou poucos diálogos ao longo das seis edições que a compuseram, preferindo a arte para narrar a história ou usar recordatórios com monólogos internos e explosões de consciência.

A trama trouxe um dos inimigos clássicos do Homem-Aranha, Kraven, o caçador que decidiu derrotar o aracnídeo de uma vez por todas, afinal o herói havia sido a única criatura que escapou dele. Kraven era Serguei Kravinov, herdeiro de uma família aristocrata russa que imigrou para os EUA após a Revolução Russa. Kraven se tornou especialista em caçadas na África e aprimorou seu corpo para combates na selva e na captura de animais selvagens e o Homem-Aranha era sua maior ambição.

Tendo fracassado em todas as tentativas em derrotar o aracnídeo ao longo dos anos, Kraven decidiu capturá-lo disparando sobre o herói balas tranquilizantes de alta potência que deixaram o Aranha desacordado por duas semanas. Kraven realizou o enterro do Homem-Aranha vivo e enquanto isso vestiu um uniforme similar do aracnídeo iniciando uma campanha de difamação do herói ludibriando a opinião pública que o Homem-Aranha teria se tornado mais violento, inclusive matando criminosos.

Após duas semanas o Homem-Aranha saiu do túmulo em que estava enterrado e foi atrás de Kraven para se vingar como representado na capa de uma das edições da saga (Figura 131). Mesmo não o enfrentando tão fortemente dessa vez, o aracnídeo percebeu que Kraven atingiu seu objetivo em derrotar o herói e tomar seu lugar e assim provar que seria superior a ele. Ao mesmo tempo, Kraven libertou uma criatura meio humana, meio rato chamada *Rattus* (*Vermin*) que cometera vários assassinatos em Nova York e que chamou o Homem-Aranha para detê-lo. Em um primeiro confronto, *Rattus* foi duramente espancado pelo herói que estava traumatizado pelas semanas em que passou enterrado.

Ao final da trama, o Homem-Aranha conseguiu capturar *Rattus* e apesar de todo trauma que passou decidiu ajudá-lo a encontrar uma cura para sua deformidade. Enquanto isso ocorreu o clímax da trama. Ao ver que sua honra foi restaurada, Kraven preparou um caixão diante de uma antiga fotografia de família e disparou um tiro de rifle em sua cabeça cometendo suicídio. Era o fim da saga do vilão.

A Última caçada de Kraven se caracterizou pelo seu tom sombrio. A começar pelas ilustrações de Mike Zeck em que na maior parte da narrativa se passou à noite e sob chuva praticamente em todas as edições. A chuva somente iria cessar na última edição quando o

Homem-Aranha retomaria o seu ciclo habitual e serviu de metáfora para um renascimento do personagem que estava derrotado até então. O combate com *Rattus* fora intercalado com disputas entre uma aranha e um rato, seres que popularmente são considerados grotescos para a maioria das pessoas. O fato de o aracnídeo estar vivendo uma fase com um uniforme totalmente preto também corroborou com o aspecto sombrio da saga.



Figura 129 - O corpo da Capitã DeWolff – *The Spectacular Spider-Man* v1 nº107 – outubro de 1985.



Figura 130 - O combate violento com o Devorador de Pecados – *The Spectacular Spider-Man* v1 nº110 – janeiro de 1986.



Figura 131 - Capa de *Web of Spider-Man* n 032 – novembro de 1987.

Além disso, o roteirista J. M. DeMatteis explorou o lado humano de Peter Parker resgatando a sua condição heroica. Lidando com temáticas como resgate da honra, sepultamento vivo, assassinatos em série e suicídio, DeMatteis usou a força moral e sentimental para o Aranha fazer seu retorno triunfal na trama. Segundo o próprio autor, o

elemento primordial fora o recém-casamento de Peter com Mary Jane Watson no qual o amor que ele sentia por ela e a nova vida que ambos estavam iniciando serviram de motivação para o Aranha superar os obstáculos. J. M. DeMatteis contou que o título da trama *Fearful Symmetry* fora inspirado no poeta inglês William Blake⁴⁴⁹ em seu poema O Tigre, no qual substituiu o animal pela aranha:

“Aranha! Aranha!
Viva a chama que as florestas da noite inflama.
Que olho ou mão imortal poderia
Moldar a tua terrível simetria.”⁴⁵⁰

Se o Homem-Aranha precisou de um momento de reflexão na primeira trama, na segunda narrativa foi levado até o seu limite para poder resgatar sua característica heroica que o marcou durante toda sua trajetória. Mesmo que passasse por questionamentos sobre sua postura como vigilante mascarado, o aracnídeo acabou se consolidando e impedindo os desafios das duas tramas acabassem o corrompendo.

4.3.4 – A violência silenciosa entre heróis: o caso de Hank Pym e Janet van Dyne

A violência urbana nas grandes metrópoles e o sentimento de impotência do indivíduo em alterar sua própria condição de vida são temores frequentes onde o controle social funciona tanto por meio do uso de violência policial quanto por meio de chantagens, sequestros e atentados. Contudo, existe a violência que foge dos limites de atuação das autoridades, pois está presente em vários lares e nem sempre se manifesta explicitamente.

No capítulo 03 fora exposto que uma das causas para a psique agressiva do Hulk seriam as agressões constantes cometidas por seu pai quando ele era criança. Essa foi uma maneira que a temática da violência infantil foi abordada nas revistas. A agressão entre pais e filhos não eram retratadas nas revistas, principalmente quando se tratava de crianças.

Esse tema está inserido dentro da chamada violência silenciosa, que se inicia de uma forma lenta e soturna, e progride em intensidade e consequências. O autor da violência, em suas primeiras manifestações, não lança mão de agressões físicas, mas parte para o cerceamento da liberdade individual da vítima, avançando para o constrangimento e humilhação até culminar com a violência física.

⁴⁴⁹ William Blake (1757 - 1827) foi um poeta, tipógrafo e pintor inglês. Blake viveu num período significativo da história, marcado pelo iluminismo e pela Revolução Industrial na Inglaterra. A literatura estava no auge do que se pode chamar de clássico "augustano", uma espécie de paraíso para os conformados às convenções sociais, mas não para Blake que, nesse sentido era romântico.

⁴⁵⁰ DEMATTEIS, J. M. & ZECK, Mike. *The Fearful Symmetry Web of Spider-man n°31*. New York: *Marvel Comics*, outubro de 1987, p. 22.

Esse tipo de agressão é silenciosa por ser velada e insidiosa, centrada na questão do poder sobre o outro. O agressor não assume, mas, nega e recusa a situação e, sutilmente inverte a relação acusando o outro de ser o culpado pela situação. Assim, a vítima se sente confusa e acaba por se sentir culpada, o que, por sua vez, inocenta o agressor. Desse modo, essa violência silenciosa, traduzida na violência doméstica também foi abordada nas narrativas da *Marvel* utilizando seus personagens. Em 1981, a editora falaria sobre o tema aproveitando um de seus principais casais: Hank Pym e Janet van Dyne.

O Dr. Henry “Hank” Pym foi o criador das fantásticas partículas Pym na qual o cientista poderia alterar os átomos de seu corpo para aumentar ou diminuir de tamanho. Criado por Stan Lee, Larry Lieber e desenhista Jack Kirby, o personagem apareceu pela primeira vez em *Tales to Astonish* nº27 em janeiro de 1962, sendo o segundo personagem com narrativas próprias a ser criado dois meses após a estreia do Quarteto Fantástico, marco inicial da *Marvel*. Diferentemente da maioria as narrativas que criou na época, Hank Pym surgiu como um cientista de ficção científica sem qualquer conotação inicial com o universo de super-herói. Aproveitando a tônica das publicações da *Tales to Astonish*, sua estreia foi em um conto de sete páginas intitulado *The Man in the Ant Hill* sobre um personagem que testa a tecnologia encolhendo a si mesmo.

Reduzido ao tamanho de um inseto, Pym ficou preso em um formigueiro antes de finalmente escapar e usar a fórmula de reversão para restaurar seu tamanho normal. Decidido que os soros são perigosos demais para existir, ele os destruiu. Pouco depois, ele reconsiderou sua decisão e recriou seus soros. A experiência de Pym no formigueiro o inspirou a estudar as formigas, e ele construiu um capacete cibernético que permitia que ele se comunicasse com esses insetos e pudesse controlá-las. Como resultado, o personagem retornou oito edições mais tarde em *Tales to Astonish* nº35 com um traje feito de moléculas instáveis para evitar mordidas ou arranhões de formigas, e se reinventou como o super-herói Homem-Formiga (*Ant-Man*). A partir de então as aventuras do personagem se tornaram permanente no título.

Na edição nº44 da revista em junho de 1963 ocorreu a estreia de Janet van Dyne, filha do cientista Vernon van Dyne. Quando seu pai foi morto por uma entidade alienígena desencadeada durante um de seus experimentos, Janet pediu ajuda para o sócio de seu pai, Hank Pym. A fim de vingar a morte de seu pai, ela passou por um processo bioquímico que concedeu-lhe a capacidade de crescer asas em suas costas encolhendo ao tamanho de um inseto usando um suprimento de partículas Pym. Juntos, ela e Homem-Formiga derrotaram o alienígena e Janet decidiu se tornar parceira de Hank sob o codinome Vespa (*Wasp*). Embora inicialmente sem quaisquer poderes ofensivos, Janet provou ser engenhosa, usando sua

habilidade de se comunicar com os insetos para combater o crime, bem como usou uma pistola de ar em miniatura para simular uma picada nas pessoas como uma arma. Posteriormente seus poderes de encolhimento progrediram até o ponto onde ela não precisou mais cápsulas de partículas Pym para mudar seu tamanho, além de lhe permitir disparar rajadas de energia bioelétrica do seu próprio corpo que ela chamou de "picadas de vespa".

Com o tempo os dois se apaixonaram e se tornaram namorados. Alguns meses mais tarde o Homem-Formiga e Vespa se juntaram com Homem de Ferro, Thor e Hulk e fundaram a equipe de super-herói conhecida como Vingadores. Contudo, diante de aliados tão poderosos Hank menosprezou seus próprios poderes e passou a confrontar com seu eu interior. Desse modo, ele usou as partículas Pym para aumentar o seu tamanho, tornando-se um ser de 3,7m de altura e passou a ser chamado de Homem-Gigante (*Giant-Man*) como uma forma de melhorar sua autoestima.

Esse foi o início de uma série de inconstâncias mentais do personagem que lhe ocasionaria assumir outras identidades. Assim, Pym adotou a nova identidade de Golias (*Goliath*) quando um acidente aprisionou o personagem em forma de gigante por algum tempo o que afetou a sua autoconfiança novamente. Sob esse codinome Pym continuou com uma altura acima do normal, mas abaixo dos 3 metros de quando era o Homem-Gigante.

Após recuperar o controle de sua habilidade de mudança de tamanho, Pym criou o robô *Ultron* que acabou adquirindo inteligência própria e se tornou um dos maiores inimigos dos Vingadores. Abalado com isso, durante uma experiência fracassada, Pym inalou produtos químicos que o induziram a esquizofrenia e com isso sofreu de uma crise de personalidade, reaparecendo na Mansão dos Vingadores sob a identidade de Jaqueta Amarela (*Yellowjacket*). Como a equipe não sabia quem era realmente o Jaqueta, essa nova personalidade totalmente arrogante queria ser admitido como membro da equipe alegando ter assassinado Pym e ainda sequestrou a Vespa. Não acreditando que ele era o assassino de Hank, Vespa tentou descobrir para onde ele o tinha levado no que ela descobriu que ele era o próprio Hank Pym. Induzido por essa nova personalidade autoconfiante Pym se casou com Janet e foi revelado para a todos sua verdadeira identidade quando ele se recuperou do efeito dos produtos químicos.

Pym então permaneceu sob a identidade do Jaqueta Amarela nos anos seguintes, mantendo seu poder de encolhimento. O uniforme de Homem-Formiga foi repassado pelo técnico de eletrônica Scott Lang que havia roubado o traje para salvar a vida de sua filha. Percebendo que Lang pegou o uniforme para um fim nobre, Pym permitiu que Scott mantivesse a vestimenta contanto que a usasse para garantir a lei.

Logo depois a instabilidade emocional da Hank começou a regredir novamente. Em

uma determinada ocasião, os Vingadores enfrentavam uma nova vilã e essa já estava se rendendo. Subitamente o Jaqueta Amarela disparou uma rajada de energia nas costas da adversária. Considerando a gravidade do fato, o Capitão América, líder da equipe, suspendeu Jaqueta Amarela das atividades do grupo e os Vingadores decidiram realizar uma corte marcial pela primeira vez na qual julgariam a atitude de Hank Pym.

Enquanto ele aguardava o veredicto da corte marcial, Pym sofreu um colapso mental e inventou um plano para salvar sua credibilidade por meio da construção de um robô e programá-lo para lançar um ataque contra os Vingadores no qual ele derrotaria o robô no momento crítico, na esperança de recuperar seu prestígio. No entanto, a Vespa descobriu o plano e pediu Hank para parar, só que ele num acesso de raiva acabou agredindo sua esposa com um soco no rosto. Em suas palavras:

“Cale-se! Eu tenho que fazer isso! Eu tenho que salvar o dia diante dos olhos deles! Você não vê? É a única chance de me redimir! É o único caminho. Você tem que entender! Eu não posso deixá-los me deixar fora dos Vingadores! Eu não posso! É tudo que eu deixei! Já que você meteu o nariz no meu negócio, você está nessa comigo agora, Jan! Eu deixar simples para você! Tudo que você tem que fazer é colaborar e manter a boca fechada! Entendido? Bom! Vamos nos movimentar, pois estamos atrasados!”⁴⁵¹

Em voz alta, Pym manteve uma fachada de masculinidade estoica. Não se importou com os pedidos da esposa e manteve seu plano. Na figura 132 podemos perceber que as características de violência doméstica aparecem quando se contrapõe a agressividade do Jaqueta Amarela e a impotência que se abateu sob a Vespa quando esta permaneceu no chão incrédula e com medo acabou concordando com o plano, mesmo que contrariada. Além disso, no momento da agressão Janet vestia uma camisola indicando a caráter privado em que ocorreu o abuso. Jim Shooter, o escritor dessa narrativa, disse que ele pretendia apenas que Pym acidentalmente batesse nela enquanto gesticulava com desdém, e Janet assustada não iria querer que ele a tocasse mais, porém foi o artista Bob Hall desenhando a cena com mais força dando a tonalidade da agressão intencional. Como havia tempo para redesenhá-la ela foi publicada da maneira em estava.⁴⁵²

Na corte marcial, Hank não conseguiu convencer seus colegas de sua inocência e pediu para que Janet falasse em sua defesa. Porém, ela se recusou e diante da paranoia e arrogância que Hank se apresentou, Janet retirou os óculos escuros que usava revelando aos Vingadores o hematoma no olho provocado pela agressão (Figura 133). Hank então convocou

⁴⁵¹ SHOOTER, Jim & HALL, Bob. Court-Martial. *The Avengers vol.01 n°213*. Nova York: *Marvel Comics*, novembro de 1981, p. 15.

⁴⁵² LEE, Peter W. *Stung and Stigmatization: Yellowjacket and Wasp Dis/Reassembled in the Age of Reagan*. In: DAROWSKI, Joseph. *The ages of the Avengers – Essays on the Earth’s Mightiest heroes in changing times*. Jefferson: McFarland, 2014, p.67.

o robô que havia construído para atacá-los, mas a máquina estava muito mais violenta que o esperado e Hank não conseguiu detê-lo conforme planejado. Quando estava sendo esmagado pela criatura, Janet disparou uma rajada bioelétrica desarmando o robô e salvando Hank. Este, por sua vez, ficou perplexo ao ver seu plano falhar e ser salvo justamente pela pessoa a quem humilhou. Em consequência, Pym foi expulso dos Vingadores, e Janet se divorciou dele.

Hank então desapareceu por dias aparecendo no ateliê de moda de Janet para se desculpar. Ela então o respondeu firmemente:

“Você estava mais do que chateado, Hank! Você é um homem profundamente perturbado! Você precisa de ajuda!
 Desculpe, Hank! Por anos, eu vivi para você, agarrando-me a você e adorando-o em apoio ao seu ego frágil! Eu submergi completamente para te sustentar! Não mais! Nunca mais! Agora, por favor, saia!”⁴⁵³

Arruinado financeiramente, Pym foi então manipulado por um velho inimigo, Cabeça de Ovo (*Egghead*) que o enganou fazendo roubar a reserva nacional do metal *adamantium*. Pym foi confrontado pelos Vingadores (a quem ele havia secretamente convocado) e depois de ser derrotado foi responsabilizado pelo roubo, mas o Cabeça de Ovo apagou todas as provas de seu envolvimento. Como o vilão havia sido dado como morto há anos, ninguém acreditou que ele teria sido o responsável, sendo isto tomado como mais uma prova da loucura de Pym e ele acabou preso. Durante o seu julgamento, Hank foi sequestrado por um grupo de vilões contratado pelo Cabeça de Ovo chamado Mestres do Terror (*Masters of evil*), no qual simularam para a opinião pública que eles estavam resgatando Pym. Ele então foi obrigado a trabalhar para os vilões.

Contudo, Hank fingiu estar do lado dos vilões e secretamente construiu um campo de força praticamente indestrutível com o qual enfrentou e derrotou todos os Mestres do Terror, sendo o último o próprio Cabeça de Ovo. Em um último ato, ao tentar matar Pym, o próprio vilão foi acidentalmente morto pelo vingador Gavião Arqueiro (*Hawkeye*). Com o real autor do roubo de *adamantium* exposto, Pym foi inocentado de todas as acusações. Depois de despedir-se definitivamente de Janet e seus companheiros de equipe, Pym abandonou a identidade de Jaqueta Amarela passou a dedicar seu tempo integral para pesquisar.

Posteriormente, Pym reapareceu na divisão da costa Oeste dos Vingadores inicialmente em um papel consultivo e, em seguida, como um membro de pleno direito ainda que não uniformizado como super-herói. Ele usava as partículas Pym para tocar com as mãos em objetos e seres vivos para encolhê-los e fazê-los voltar ao tamanho original. Tempos

⁴⁵³ SHOOTER, Jim & HALL, Bob. *Three angels fallen*. In: *The Avengers vol.01 n°214*. Nova York: *Marvel Comics*, dezembro de 1981, p. 05.

depois, o personagem acabou voltando para os Vingadores, para se juntar à equipe da costa leste novamente como Homem-Gigante.

Quanto à Vespa, ela teve seu potencial aumentado por parte de editores e roteiristas da *Marvel*. Até o episódio da agressão de seu marido, Vespa era tida como uma personagem de menor relevância. Embora tenha participado de várias formações dos Vingadores, Janet permaneceu à sombra e “eterna parceira” de Hank Pym, além de ser exposta muitas vezes como fútil por se preocupar com a constante troca de uniformes que usava como Vespa ao longo dos anos. Isto se deveu por sua formação original como socialite e herdeira de uma grande fortuna. Muitos leitores a viam como uma mulher que buscava uma vida de prazeres, mas sem responsabilidades. Na seção de cartas de *The Avengers* nº216, o leitor Philip Fishman escreve que “se não fossem pelos trabalhos de laboratórios do Dr. Pym, Janet ainda seria a ‘bobinha Jan, herdeira cabeça oca’ e nada mais”.⁴⁵⁴

Outro leitor chamado Ken Morrissey chamou a Vespa de “personagem de lugar nenhum” e sugeriu que já que estava se livrando de seu ex-marido, ela poderia se livrar dela própria também.⁴⁵⁵ Ou seja, a reação dos dois leitores expôs o pensamento em que eles culpabilizavam a personagem feminina pela agressão sofrida pelo homem, entendendo que esta deveria ser grata a Hank Pym por ter algum sentido na vida. Era a imagem da sociedade machista em que a violência contra a mulher poderia ser aceitável principalmente em um mundo no qual os super-heróis masculinos predominam, assim como os artistas e leitores desse mercado editorial.

Todavia, a trajetória da Vespa começou a mudar. Assim que Hank Pym foi expulso, ela expôs a necessidade dos Vingadores em ter uma nova liderança e se nomeou para o papel de líder, sendo apoiada pelos demais membros da equipe, Thor, Homem de Ferro e Capitão América. Janet levou seu papel naturalmente e provou ser uma líder eficiente e inteligente que foi elogiada pelos membros por suas habilidades de liderança. Um de seus principais pontos foi o aumento no número de mulheres na equipe e recrutando a Mulher-Hulk (*She-Hulk*) e a novata Capitã *Marvel* (Monica Rambeau) para o grupo. E em um determinado momento sob sua liderança, o número de mulheres nos Vingadores superou o número de homens pela primeira vez na história da equipe.

⁴⁵⁴ Seção de cartas *Avengers Assemble!* In: *The Avengers vol.01 nº216*. Nova York: *Marvel Comics*, fevereiro de 1982, p. 22.

⁴⁵⁵ Seção de cartas *Avengers Assemble!* In: *The Avengers vol.01 nº217*. Nova York: *Marvel Comics*, março de 1982, p. 22



Figuras 132 e 133 – A agressão de Pym a sua esposa Janet. The Avengers vol.01 nº213 – novembro de 1981.



Figuras 134 a 137 – As diversas identidades de Hank Pym. Da esq. para dir. – Homem-Formiga, Homem-Gigante, Golias e Jaqueta Amarela



Figura 138 a 140 – O perfil de Janet van Dyne, a Vespa.

O reflorescimento do feminismo fez as mulheres se preocuparem com a igualdade em relação aos homens, um conceito que se tornou o principal instrumento para o avanço do estatuto legal e institucional das mulheres, sobretudo no Ocidente. Assim, ao mesmo tempo em que assumiu a liderança da equipe, Janet começou a trabalhar mais seriamente como uma designer de moda profissional, construindo um prestígio sob sua identidade civil. Seus poderes aumentaram, pois ela passou a desenvolver suas asas em tamanho natural, sem a necessidade de encolher para isso. Além disso, o divórcio com Hank permitiu que Janet se relacionasse com outros homens afetivamente, marcando um novo posicionamento como mulher.⁴⁵⁶

4.3.5 – O feminino pela dor: Os casos de Miss *Marvel* e Jessica Jones

Como aspecto das mudanças de personagens femininas, abordarei as heroínas que se reergueram após passar traumas de abuso psicológico e físico. Assim, a violência contra mulher pode assumir diversas formas desde uma agressão sociopática até formas como assédio sexual, discriminação, entre outros.

Em 1977, a *Marvel* procurou desenvolver uma super-heroína que servisse de ícone para a editora, como a Mulher-Maravilha era para a *DC Comics*. Mas invés de criar uma personagem feminina original forte, a *Marvel* decidiu se inspirar em uma de suas criações masculinas. Inspirada no Capitão *Marvel*, Carol Danvers fora criada pelo roteirista Roy Thomas e pelo desenhista Gene Colan em 1968 como uma agente da CIA, ex-chefe de segurança de Cabo Canaveral e interesse amoroso do personagem. Apenas anos mais tarde, a personagem foi exposta à tecnologia da raça alienígena Kree e com isso ganhou poderes sobre-humanos, como superforça, habilidade de voar e um “sétimo sentido”, entendido como a popular “intuição feminina”.

Em seu título solo elaborado por Gerry Conway e John Buscema, Carol se tornou editora de uma revista voltada para o público feminino, criada por J. Jonah Jameson, dono do Clarim Diário. Inicialmente, nem Carol, nem Miss *Marvel* tinham consciência de suas identidades, já que uma surgia após a perda de sentidos da outra, até que o bloqueio mental foi rompido e as duas descobriram que eram na verdade uma só. Assim, Carol passou a ter sua própria consciência quando se transformava em Miss *Marvel*.

A intenção da criação da Miss *Marvel* era dar uma abordagem feminista na narrativa ressaltando o papel da mulher na sociedade estadunidense no final da década de 1970. Logo,

⁴⁵⁶ O novo papel da mulher na sociedade americana será debatido no capítulo 05 desta tese.

Carol Danvers foi representada como uma mulher independente, solteira, senhora de seu destino e com uma profissão estável como jornalista, sendo inclusive, muito respeitada em seu emprego ocupando posição de destaque. Contudo, apesar dessa abordagem, a personagem apresentou problemas em sua concepção a começar por seu uniforme. Esse era uma cópia do uniforme do Capitão *Marvel*, só que mais sensualizado no qual partes de seu corpo ficavam desnudos como as pernas, as costas e seu abdômen com o umbigo sempre em evidência (Figura 141).

Estas questões criaram debates nas seções de cartas da revista, no qual constatamos que cerca de 40% das mensagens publicadas eram escritas por mulheres. Grande parte das cartas das leitoras continham textos enormes que mesmo com elogios criticavam algumas posturas das narrativas como a leitora Mary-Catherine Gilmore de Long Beach, na Califórnia em que ela criticou o uso do termo “*Miss*”, que em inglês significa uma forma de tratamento para mulheres solteiras em oposição ao “*Mrs.*” utilizado para mulheres casadas.⁴⁵⁷ Segundo ela, o termo colocava “os homens na defensiva, rejeitando uma mulher, não a aceitando como um igual – classificando-a antes de conhecê-la.”⁴⁵⁸ Em outros casos, seu uniforme foi alvo de críticas de leitoras até que na edição nº09 o abdômen da heroína passou a ser coberto pelo uniforme e na edição nº20 ganhou uma nova versão predominantemente preto, mas ainda sensualizado (Figura 142). A revista durou apenas dois anos e foi cancelada.

Miss *Marvel* então foi inserida como membro dos Vingadores. Durante sua fase na equipe, Carol foi sequestrada por um personagem chamado Marcus e levada para uma dimensão alternativa, onde ela recebeu uma lavagem cerebral sendo seduzida e engravidada. Ao retornar a Terra, Carol começou a desenvolver uma gestação rapidamente dando à luz uma criança em apenas três dias. Confusa por ter a consciência de que não tinha se relacionado com nenhum homem recentemente, Miss *Marvel* foi amparada pelos Vingadores e seu parto foi feito pelo Doutor Donald Blake, *alter ego* de Thor. Assim como a gestação, a criança também se desenvolveu rapidamente e em questão de horas alcançou a idade adulta sendo revelado que a criança era o próprio Marcus.

Marcus planejava levar Miss *Marvel* para viver no limbo com ele por meio de uma máquina dimensional criada por ele mesmo. Porém, seus planos foram frustrados com a destruição da máquina pelo Gavião Arqueiro. A seguir o vilão confessou que sequestrou e engravidou Miss *Marvel* sem o seu consentimento, mas mesmo assim Carol demonstrou

⁴⁵⁷ O equivalente em português são as formas de tratamento ‘senhorita’ para as mulheres solteiras e ‘senhora’ para as casadas.

⁴⁵⁸ Seção de cartas Ms. Prints. *Ms. Marvel v1 nº04*. Nova York: *Marvel Comics*, abril de 1977, p.18.

sensibilizada com Marcus e aceitou volta para a dimensão alternativa sem oposição dos Vingadores presentes – Gavião Arqueiro, Thor e Homem de Ferro.

Algum tempo depois a Miss *Marvel* retornou novamente a Terra sozinha quando foi atacada pela mutante Vampira e perdeu seus poderes pra ela, sendo acolhida pelos X-Men. Os Vingadores então forma até à Mansão dos X-Men para saber como Carol estava passando e surpreendentemente foram recebidos com agressividade por ela. Após contar que Marcus havia morrido pelo envelhecimento acelerado, Carol revelou a mágoa com os Vingadores:

“Lá estava eu grávida de uma fonte desconhecida, que passou um termo de nove meses literalmente durante a noite... confusa, abalada no íntimo do meu ser como uma heroína, uma pessoa, uma mulher.

Virei-me para pedir ajuda e recebi brincadeiras. A Vespa achou que era ótimo e o Fera se ofereceu para ser o ursinho de pelúcia. Suas preocupações foram com o bebê, não para como ele veio a ser feito... nem do custo para mim dessa concepção.

Vocês levaram tudo que Marcus disse pelo seu rosto. Vocês não perguntaram, vocês não duvidaram, vocês simplesmente me deixaram ir com um sorriso e um aceno com um insuflável *Bon Voyage*.

Esse foi o erro de vocês e eu paguei o preço. Meu erro foi confiar em vocês. Depois de um trauma como o meu, é fácil de chafurdar na autopiedade e amargura. Mas tanto sofrimento e culpa... tem que ser enfrentado e exorcizado.

Há mais... tem que haver mais... do que heróis simplesmente derrotando vilões. Vocês têm um papel, um propósito, muito maior do que vocês. Vocês têm que dar o exemplo, liderar o caminho, vocês representam o que devemos ser, o que nós sonhamos em nos tornar, não o que nós somos.

Isso é humano. O que também é humano é a capacidade de aprender com esses erros. Para crescer. Para amadurecer. Se vocês fizerem isso... mesmo que um pouco... então talvez o que eu passei terá um significado positivo.

A escolha é de vocês.”⁴⁵⁹

O episódio provocou polêmica nos bastidores da *Marvel*, afinal havia sido abordado um episódio de abuso sexual, algo que não se mencionava nas histórias em quadrinhos, principalmente que a fala de Carol Danvers revelou a consternação dos Vingadores permitirem que Marcus a levasse mesmo sabendo do que ele havia feito. Fora explicado que Carol continuava sobre o domínio mental do vilão quando aceitou sua proposta. O diálogo de Carol com os Vingadores ressaltou um problema da realidade da mulher na sociedade americana relacionado ao estupro. A estudiosa de quadrinhos, Carol Strickland postulou em seu ensaio “O estupro da Miss *Marvel*” que a gravidez de Miss *Marvel* era simplesmente estupro por outro nome.⁴⁶⁰ Assim, Miss *Marvel* passou por emoções como raiva e culpa por algo que não foi consentido, mas que ela se sentia envergonhada visto que seus colegas de equipe nada fizeram para deter isso. Ao contrário, ainda endossaram a suposta alegria de conceber um bebê.

⁴⁵⁹ CLAREMONT, Chris & GOLDEN, Michael. *The Avengers Annual v1 n°10*. Nova York: *Marvel Comics*, 1981, p.37.

⁴⁶⁰ No site <http://carolastrickland.com/comics/msMarvel/index.html>. Visto em 27 de dezembro de 2015.

Após o episódio, Carol se recuperou e passou a operar com novos poderes cósmicos e vagou pelo espaço sideral, abandonando a Terra. Posteriormente, Carol Danvers perdeu novamente parte desses poderes e voltou com os Vingadores para a Terra, quando seus poderes finalmente voltaram aos níveis originais e ela resolveu adotar o codinome Warbird. A insegurança por não possuir mais tanto poder a levaram ao alcoolismo, mas recebeu a ajuda do Homem de Ferro que passou pelo mesmo problema.

Durante a Guerra Civil, Carol Danvers foi convencida por Tony Stark a ser uma heroína registrada e a atuar do lado pró-registro. Com isso ela, como Miss *Marvel*, lutou contra antigos amigos e apesar de sentir que estava fazendo algo contra o que acreditava, Carol Danvers se manteve firme no propósito de valer a lei de registro de super-heróis. Miss *Marvel* demonstrou um lado que até então ninguém conhecia que segue qualquer ordem sem pensar nas consequências por piores que elas pudessem ser.

Recentemente, a personagem ganhou um novo *status* na *Marvel* com um novo título solo e uma nova identidade atuando agora com o codinome de Capitã *Marvel* (*Captain Marvel*). Nessa nova fase, a personagem retomou as concepções feministas dos anos 1970. Um exemplo disto fora o novo uniforme no qual ela não utilizou máscara e ele agora cobriria praticamente todo seu corpo (Figura 143). Além disso, suas capas ressaltaram sua nova postura frente aos desafios do século XXI como na edição nº02 em que foi inspirada livremente no cartaz *Rosie the Riveter* que se converteu num símbolo para as mulheres que produziam material de guerra e assumiram postos de trabalho em substituição aos homens que serviam às forças armadas americanas durante a Segunda Guerra Mundial. O ato que a modelo realizou remetia a um desabafo seguido da frase como desafio: “*We Can do it*” (Nós podemos fazer isso).⁴⁶¹ Assim como o cartaz, a Capitã *Marvel* provou seu reerguimento (Figuras 144 e 145).

O segundo exemplo de heroína erguidas da violência temos Jéssica Jones. A personagem apareceu pela primeira vez em 2001 na série da *Marvel* *Alias* publicado pelo selo adulto da editora chamada MAX. A personagem e a série foram criadas por Brian Michael Bendis e Michael Gaydos, com 28 edições, de 2001 a 2004. Jessica era uma investigadora particular amargurada que tinha sido uma super-heroína, mas parou de usar seus poderes depois de um acontecimento trágico no passado. A série *Alias* utilizava linguagem adulta e violenta. Jessica Jones lidava com sua jornada de autodescoberta enquanto pessoa e heroína, enfrentando seus medos e ajudando os outros enquanto ajudava a si mesma em uma

⁴⁶¹ O gesto que o cartaz realiza é chamado de *Bras d'honneur* e é considerado popularmente como um gesto obsceno equivalente ao erguimento do dedo médio. No Brasil, o gesto é conhecido como “banana”.

caracterização muito diferente da vista no mundo dos heróis. Constantemente Alias lidava temas com sexo e violência e Jessica falava vocabulário chulo, bebia e fumava bastante.

Aos poucos foi revelado o passado de Jessica Jones. Ela foi uma espécie de testemunha ocular dos acontecimentos dos primórdios do Universo *Marvel*. Durante o início da adolescência, Jessica foi colega de classe do jovem Peter Parker e cultivou uma paixão platônica pelo rapaz, no entanto nunca conseguiu falar com ele sobre seus sentimentos, estando inclusive presente no momento em que Peter foi picado pela aranha radioativa. A jovem Jessica também tinha uma paixão pelo adolescente do Quarteto Fantástico, Tocha Humana, colecionando pôsteres do herói em seu quarto.

Seus poderes foram adquiridos quando ela e sua família sofreram um acidente entre o carro que os transportava e um caminhão que carregava ilegalmente substâncias tóxicas matando todos, com exceção de Jessica que entrou em coma profundo. Após um longo período desacordada em um hospital, a garota recobrou a consciência durante a luta entre os heróis da Terra e Galactus devido a grande energia liberada. A garota então foi colocada em um orfanato e posteriormente é adotada pela família Jones. Mais tarde, a garota presenciou uma luta entre o Homem-Aranha e o vilão Homem-Areia (*Sandman*), o que a inspirou a começar uma vida de super-heroína usando seus dons especiais para ajudar os indefesos.

Jones lutou contra o crime com o codinome Safira (*Jewel*) e conseguiu salvar diversas pessoas enfrentando alguns vilões, como o Escorpião (*Scorpion*). Todavia, sua vida mudou quando ao se envolver em uma confusão em um restaurante, Jessica encontrou um antigo vilão do Demolidor, Zebediah Killgrave, o Homem-Púrpura (*Purple Man*). O vilão usou seus poderes de controle mental para colocar Jones sob seu comando e psicologicamente torturá-la e forçá-la a ajudar em seus esquemas criminosos. Zebediah Killgrave possuía a habilidade de controlar qualquer pessoa com quem conversava com o uso de feromônios. Não importando qual seja a força física, qualquer pessoa ao ouvir sua voz não poderia resistir seus comandos. Depois de oito meses de servidão, Jones começou a perder a distinção entre o que era verdade e o que era criado pelos poderes de Killgrave.

Em um ataque de fúria, o Homem-Púrpura enviou Jessica para matar seu inimigo, Demolidor. Ao voar atordoada por Nova York, Jessica encontrou a Mansão dos Vingadores, que chegavam de uma missão e atacou a Feiticeira Escarlata. Os Vingadores, para defender sua aliada, bateram exageradamente na confusa Safira que acabou sendo salva pela Miss *Marvel* por ser a única que conhecia Jessica. O que não impediu da garota entrar em um novo coma devido aos ferimentos. Ela ficou por meses em estado de latência e recebeu tratamento psíquico com a estudante telepata Jean Grey, que além de ajudar no combate ao estado

vegetativo, também criou barreiras para ajudar a psique de Jessica em um possível novo encontro com Zebediah.

Depois de meses de servidão, Jones foi finalmente libertada, mas a experiência a deixou traumatizada. Jessica Jones mudou de uma mulher que demonstrava a felicidade de ser uma heroína, para alguém sem consciência de suas ações controlada mentalmente. Embora as histórias nunca tenham mostrado Jessica efetivamente sendo estuprada por Killgrave, ainda assim o fato é que ela foi forçada a fazer coisas terríveis sob seu controle e foi submetida a abuso verbal, físico e mental. A figura 146 exemplifica a postura de Killgrave. Ele costumava estuprar mulheres na frente de Jessica, enquanto que ao lado dela, observamos duas mulheres se relacionando numa cama repleta de notas de dinheiro.

Em outra cena, Killgrave ordenou que Jessica se despisse naquele momento para demonstrar seu poder (Figura 147). O objetivo do vilão era torturá-la e debochar dessa situação tratando Jessica como um objeto ao fazer por meio de seus poderes mentais que ela implorasse para ela estar próxima diante das orgias. Ele poderia fazê-la implorar para ele fazer sexo com ela e realmente fazê-la acreditar que ela o amava. Durante os oito meses sob seu domínio, ela foi embora, ninguém percebeu ou se preocupou em olhar para ela.

A natureza profundamente violenta do encontro com o Homem-Púrpura fez com que ela desistisse de sua vida como vigilante. Jessica deixou de ser uma heroína e abriu uma agência de detetives particulares. Nessa nova função, Jones investigou casos envolvendo super-heróis e supervilões, mesmo a contragosto.

As heroínas entraram no século XXI com a ideia de que uma mulher poderia ser mais eficaz utilizando não apenas seus poderes destrutivos, mas também seu coração para tornar o mundo um lugar melhor. Como o mundo dos super-heróis se tornou cada vez mais dividido por rivalidades e disputas, os combatentes do crime se encontraram frequentemente lutando entre si, em vez de capturar criminosos. Algumas super-heroínas estavam procurando uma solução para os problemas do mundo, que fossem além do combate. Assim, os casos de Miss *Marvel* e Jessica Jones lançaram a discussão sobre os problemas reais que afligiam as mulheres numa sociedade marcada pelo patriarcado. Como as antigas deusas que infligidas de amor e justiça, vida e morte, essas mulheres da ficção continuaram a inspirar os leitores de quadrinhos por décadas.

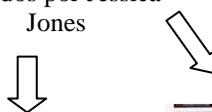


Figura 141, 142 e 143 – O uniforme original da Miss Marvel - Ms. Marvel v1 n°01 – Janeiro de 1976 / O novo uniforme preto da Miss Marvel - Ms. Marvel v1 n°24 – Junho de 1982 /



Figuras 144 e 145 – A comparação entre a capa de Captain Marvel e o cartaz Rosie the Riveter

Figuras 146 e 147 – O abuso e humilhação sofridos por Jessica Jones



4.4 – - *In the jungle of...: Os latinos pedem passagem*

As representações sociais são essenciais para uma leitura simbólica da fragmentação do espaço por meio da sua funcionalidade. Assim, criar uma imagem, construir o imaginário é fazer crer, utilizando e manipulando as emoções e desejos em seu processo com a representação social, sendo a representação de um assunto que intervém no mundo. A representação reiterada de determinados grupos sociais podem naturalizar e simbolizar um determinado grupo social ou um tema como normal e aceitável.

Para Bronislaw Baczko, na maioria das representações coletivas, não se trata de representação única, mas sim de uma representação escolhida mais ou menos arbitrariamente a fim de significar outras e de exercer um comando sobre as práticas.⁴⁶² Nesse caso, a vida social é produtora de valores e normas “que agem junto a sistemas de representações que a fixam e traduzem. É por meio de modelos que a sociedade e os indivíduos determinam sua identidade, estabelecendo papéis e distribuindo as posições sociais”.⁴⁶³

Pensando em identidade como um ponto fundamental nos conflitos sociais, nos Estados Unidos, o grupo dominante *WASP* (*White, Anglo-Saxon, Protestant*) qualifica os outros americanos na categoria de grupos étnicos ou raciais. Isto compreende os descendentes de imigrantes europeus não *WASP* (por exemplo, os judeus) e os americanos de cor (negros, chineses, japoneses e latino-americanos em geral). Segundo essa definição, os étnicos são os outros, os que se afastam de um modo ou de outro da referência de identidade americana. Os *WASP* “fogem” socialmente dessa identificação étnica e racial. Eles estão fora de qualquer classificação, por se considerarem muito acima dos classificados.⁴⁶⁴

No que concerne aos quadrinhos da *Marvel*, essa classificação étnica apareceu muito nítida desde os primórdios da editora. É notório que na década de 1960 os principais personagens do Universo *Marvel* eram representados por americanos dentro do padrão *WASP*. Quando pretendia diferenciar um desses personagens das demais figuras não pertencentes ao padrão *WASP*, os desenhistas alteravam a cor dos personagens de uma forma que o leitor identificasse quem não se enquadrava no perfil caucasiano. Contudo, escolha por uma tonalidade acinzentada além de dar uma característica não humana para os personagens, também não diferenciava as diversas etnias existentes. Dessa forma, um negro ou um indígena sul-americano teriam a mesma cor da pele sendo confundidos como uma mesma etnia como demonstra nas figuras 148 e 149.

⁴⁶² BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. In: ROMANO, Ruggiero (org.). *Enciclopédia Einaudi*. Lisboa: Imprensa Nacional; Casa da Moeda, 1985. v. 5, p. 306.

⁴⁶³ *Ibidem*, p.307.

⁴⁶⁴ CUCHE, Denys. *A noção de cultura nas Ciências Sociais*. Bauru: EDUSC, 2002, p.186.

O curioso é que a *Marvel* passou a usar esse padrão de cor para representar os personagens negros por alguns anos. Somente com a inserção de heróis negros, a padronização mudou. Podemos reparar que o enviado do reino de Wakanda, na África ainda apresentava uma coloração de pele bem diferente da utilizada pelo herói Falcão em sua primeira aparição em 1969, na qual a tonalidade da cor da pele é marrom se aproximando de uma pessoa negra real. As duas imagens são significativas, pois elas permitem uma comparação com o personagem caucasiano de cor branca, no caso, o Senhor Fantástico e o Capitão América (Figuras 150 e 151).

Na realidade, a colorização errônea da pele dos personagens marcou a indústria dos quadrinhos e a *Marvel* ainda cometeria esse erro ao longo dos anos quando se tratava de representar a variedade racial dos quadrinhos. Os personagens árabes, por exemplo, eram representados com o tom de pele que se assemelhava ao negro, não permitindo uma diferenciação entre as etnias (Figura 152).

Os indígenas dos EUA, ou nativo americanos, quando não eram representados com uma pele-vermelha, foram desenhados como pessoas de tom rosado variando de intensidade desde o rosa mais claro até a cor magenta (Figura 153). Assim como, os erros de cor se repetiram com a representação de asiáticos os quais de uma coloração amarela quando eram os inimigos dos EUA da época da Segunda Guerra, passaram a ter um tom próximo do dourado ou da cor laranja (Figura 154). Ainda assim, os idosos asiáticos apareceram com a cor desbotada de amarelo como se indicasse um desgaste de seu corpo (Figura 155).

Mesmo que essa fosse uma forma de estabelecer a identidade do indivíduo, uma marca de que não é igual a qualquer outro, essa prática acabaria por induzir os leitores à posição dos EUA *WASP* perante o mundo como figuras diferenciadas frente a outras etnias, principalmente com relação aos latino-americanos. Sempre foi notória a interferência dos estadunidenses com os assuntos internos dos latino-americanos, dado pela sua proximidade geográfica, seja por razões econômicas ou ideológicas. Essa influência fez uso de vários instrumentos, sejam eles, políticos, econômicos, militares, sociais ou culturais. O próprio uso do termo latino-americano pelos estadunidenses já denotava um sentido de diferenciação entre os habitantes do norte e do sul do continente americano. Na maioria das vezes, sua utilização serviu para colocar dois mundos de maneira antagônica. Ou seja, uma glorificação dos americanos do norte versus uma execração dos americanos do sul.

Pautado nesse uso generalizado do conceito latino-americano ou *latin american*, embora se saiba a complexidade diversa que existe nas populações das Américas Central e do Sul, nos Estados Unidos o termo latino-americano é atribuído a todos os habitantes destas

áreas. Assim, “um negro brasileiro, um índio guarani do Paraguai ou um argentino de ascendência judaica são englobados dentro de uma mesma denominação, mesmo que apresentem formações culturais multiétnicas”.⁴⁶⁵

O termo latino-americano é tão arraigado na sociedade estadunidense que o conceito é aplicado não apenas aos habitantes da América Latina, mas também aos filhos de latino-americanos nascidos nos Estados Unidos. Ou seja, existe uma preocupação que se distinga o indivíduo, mesmo ele sendo estadunidense. Em uma visão geral, mesmo entre alguns trabalhos acadêmicos, os latino-americanos são apresentados com alusões pejorativas, descrevendo o seu modo de existência como algo vil, desprezível, injusto, imoral e reacionário.⁴⁶⁶ Logo, existiria o esforço de opor com uma autoimagem glorificada da cultura e sociedade estadunidenses.

Essa aclamada “superioridade” pode ser vista no já discutido Destino Manifesto. Essa ideia de incorporação de regiões como uma espécie de missão estaria circundada de uma aura religiosa e missionária, com a obrigação de levar a civilização ao sul. A América Latina seria vista como uma região de conflitos e inaptidão política. A região era, igualmente, vista de forma monolítica, homogênea, ou seja, não importava o país, pois todos seriam iguais.

É corriqueira entre os estadunidenses a crença na inaptidão política e inferioridade cultural da região central e sul do continente americano. Desde o fim do século XIX era possível observar uma série de imagens pejorativas sobre a América Latina na mídia estadunidense. Boa parte das charges publicadas em revistas e jornais americanos na virada do século XIX para o XX são emblemáticas. Comumente, a América Latina ou os latino-americanos eram representados de três maneiras: como um mestiço que provocava uma atitude agressiva dos Estados Unidos; como uma moça, que encantava e gerava um sentimento de cobiça dos americanos e, por fim, como uma criança indisciplinada de feições que remetem a pessoas negras.⁴⁶⁷ Nesse caso, para o imaginário da época, era que respectivamente se tratava de indivíduos de fácil sedução, inocentes e racialmente inferiores.

Para fazer uma contraposição com os estereótipos dos latinos, as representações dos estadunidenses nas caricaturas eram sempre de adultos brancos, bem vestidos e em trajes modernos. Não raro, essas figuras eram imagens de presidentes americanos do período em atitudes paternais repreendendo ou tomando conta de das crianças latinas malcomportadas.

⁴⁶⁵ FERES JR., João. *O conceito de “latin american” nos Estados Unidos*. Bauru: Edusc, 2005, p.13.

⁴⁶⁶ *Ibidem*, p.22.

⁴⁶⁷ AZEVEDO, Cecília. Relações interamericanas no século XX: percursos e debates acadêmicos. In: AZEVEDO, Cecília & Raminelli, Ronald (orgs). *História das Américas – Novas perspectivas*. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2011, p.280.

Ou seja, era a oposição de personagens com posturas sérias e maduras contra a infantilidade imbuída aos latinos.

Dessa forma, segundo Peter Burke, quando grupos são confrontados com outras culturas, ocorre uma reação em negar ou ignorar a distância cultural e assimilar os outros a nós mesmos pelo uso da analogia, seja esse artifício empregado consciente ou inconscientemente. O outro é visto como o reflexo do eu.⁴⁶⁸ Observar o que não é semelhante seria um modo de tentar definir também a si mesmo, individual ou coletivamente. Na realidade, quando se olha para o diferente com desprezo, ódio ou incompreensão é porque se quer legitimar algo.

Nas narrativas da *Marvel*, as representações da América Latina estiveram presentes desde os primeiros anos da editora na década de 1960. Contudo, a região era imaginada dentro de estereótipos comuns sobre o continente nos EUA. O mais comum eram seus países – fictícios ou não – serem representados no papel de guerrilheiros revolucionários sempre vestidos com uniformes verdes e possuindo barba ou como povo oprimido por uma ditadura (Figura 156). Fixava-se no imaginário dos EUA o estereótipo de que abaixo do Rio Grande só existia o caos político, o que reforça o segundo exemplo de estereótipos dos latinos que envolviam os nazistas e a fuga de muitos deles para a América Latina. Várias narrativas da década de 1960 tinham como pano de fundo o revanchismo do nazismo contra os EUA.

O terceiro estereótipo se referia à condição climática de boa parte do continente. Nesse sentido, invariavelmente as narrativas se passavam em alguma floresta tropical repleta de animais selvagens, mas que os heróis conseguiam domá-los com facilidade graças às suas habilidades especiais (Figura 157). Era comum a expressão ‘*In the jungles of*’ (Nas selvas da) acompanhado do nome do país, demonstrando a ideia de que todos os países latino-americanos eram um bloco monolítico com paisagens iguais. Acompanhado das florestas, tínhamos os ameríndios da região tratados como hostis no começo, mas logo se submetiam às ordens dos americanos (Figura 158).

O quarto estereótipo era o apelo sexual dos latino-americanos. Sejam homens ou mulheres, o fato era que os habitantes da região possuíam a sexualidade muito latente que poderiam significar em conquistar os personagens principais, muitas vezes à força. O quinto estereótipo envolvia o exotismo e mistério acerca do continente. Assim sendo, forma desenvolvidas histórias inverossímeis sejam com os Vingadores enfrentando vilões em um castelo medieval na Cordilheira dos Andes, seja com o descobrimento de uma civilização romana localizada na floresta amazônica. E equívocos incompreensíveis como uma praia

⁴⁶⁸ BURKE, Peter. *Testemunha Ocular: História e Imagem*. Bauru: Edusc, 2004.

tropical em Buenos Aires, na Argentina. Por fim, estas incongruências traziam um último estereótipo, já que estes lugares poderiam estar em países fictícios com nomes que remetiam à língua espanhola, mas que poderiam variar desde *Puerto Nuevo e Tierra Verde*, até nomes esdrúxulos como *Boca Caliente e San Diablo*.

Apenas em 1975 foi criado o primeiro super-herói latino da *Marvel*. O Tigre Branco (*White Tiger*) era o codinome de Hector Ayala, um imigrante porto-riquenho que foi estudar Empire State University, em Nova York. Um dia ele encontrou amuletos místicos na forma da cabeça e as patas de um tigre dentro de um beco. Estes objetos tinham sido descartados pela equipe de combate ao crime conhecido como os Filhos do Tigre (*Sons of Tiger*). Ao colocar o amuleto, Ayala se transformou em um mestre das artes marciais e recebeu a vestimenta de Tigre Branco que cobria seu corpo inteiro, decidindo se tornar um herói (Figura 159).

Como o Tigre Branco, Ayala se tornou um super-herói unindo forças com outros personagens ligados às artes marciais como o Mestre do Kung Fu (*Master of Kung Fu*) e o Punho de Ferro (*Iron Fist*) e, principalmente, fez uma aliança com o Homem-Aranha. Apesar disso, o personagem fez poucas aparições nas narrativas, nunca passando de um personagem de papel pequeno.

Em 1982, Chris Claremont daria talvez o mais famoso dos super-heróis latinos da *Marvel*. Roberto DaCosta, o Mancha Solar (*Sunspot*), era um adolescente brasileiro nascido no Rio de Janeiro, membro fundador do grupo Novos Mutantes equipe de jovens mutantes multiétnica⁴⁶⁹ criada pelo professor Xavier quando os X-Men foram dados como mortos. Roberto era filho de um rico empresário brasileiro negro com uma arqueóloga americana branca, o que resultou que Roberto fosse representado como negro e não um mestiço (Figura 160). Seus poderes consistiam em absorver energia solar e basicamente funcionar como um pequeno sol obtendo força e resistência sobre-humanas exatamente como uma mancha solar.

As características do personagem exprimiam a visão particular que se tinha do Brasil. Na narrativa, seus poderes se manifestaram pela primeira vez durante uma partida de futebol, esporte extremamente popular no Brasil e com grande reconhecimento mundial. A população brasileira representada nas histórias era composta tanto por negros quanto por brancos, embora com uma pequena maioria para personagens afro-brasileiros. Ou seja, nesse quesito, Claremont e os desenhistas Bob McLeod e Sal Buscema souberam explorar a diversidade étnica brasileira. Também podemos destacar que os artistas enfatizaram os contrastes sociais

⁴⁶⁹ Além do Mancha Solar, faziam parte da equipe original dos Novos Mutantes: Xian Coy Manh, a Karma - Vietnamita; Danielle Moonstar, a Psique (*Psyche*) – Índia Cheyenne; Rahne Sinclair, a Lupina (*Wolfsbane*) – Escocesa; e Samuel Gunthrie, o Míssil (*Cannonball*) – Estadunidense.

do Brasil quando mostraram o pai de Roberto trabalhando em um moderno edifício de sua propriedade ao mesmo tempo em que as favelas também sobressaíram na sociedade.

Porém, os conhecimentos dos quadrinistas sobre o Brasil permaneciam parcos e repetiam os erros que a mídia americana de um modo geral cometia. Primeiramente, embora fosse mencionado que Roberto tinha o português como língua materna, em várias ocasiões o personagem utilizava expressões em espanhol como “*hombre*” ou “*mi amigo*”, intercalado com diversas vezes a palavra “senhor”, essa sim em português. O mesmo poderia ser aplicado ao seu sobrenome “*DaCosta*” que indicava uma origem hispânica.

Segundo, a cidade do Rio de Janeiro foi representada com a paisagem da Baía de Guanabara misturada com várias construções em estilo colonial. Inclusive a casa do pai de Roberto era uma enorme mansão nesse estilo arquitetônico localizada em frente à Praia de Ipanema. Além disso, os Novos Mutantes se surpreendem com a beleza do Carnaval de rua no Rio de Janeiro, embora não fosse mencionada qualquer indicação que a história se passava em fevereiro ou março.

Como terceiro ponto, ficou evidente o apelo sexual dos brasileiros em relação aos estrangeiros. Na cena em que se divertem no Carnaval, Samuel Gunthrie, o Míssil ficou impressionado com a beleza das mulheres e embora encabulado pelas jovens brasileiras, Samuel foi surpreendido por uma foliã em trajes minúsculos com um beijo na boca. A mãe de Roberto dizia que “o Rio é conhecido por isto e as cariocas são conhecidas por seu comportamento desinibido” (Figura 161).⁴⁷⁰ Mas o comportamento sexualizado não seria restrito apenas às mulheres. Quando os Novos Mutantes retornaram ao Rio algum tempo depois, dois membros da equipe, Danielle Moonstar e Amara Áquila aproveitavam o dia ensolarado na Praia de Ipanema, descrito na narrativa como “a mais adorável faixa de areia do hemisfério sul”, quando três homens brasileiros as abordaram convidando para “um lugar que não é permitido”.⁴⁷¹ Diante da negativa das jovens, um dos brasileiros agarrou Amara e a beijou à força (Figura 162). O ato foi seguido da reação furiosa de Amara que com seus poderes de controlar o magma da crosta terrestre produziu erupções vulcânicas na cidade.

⁴⁷⁰ CLAREMONT, Chris & BUSCEMA, Sal. *Flying down to Rio!* In: *The New Mutants v1 n°07*. Nova York: *Marvel Comics*, setembro de 1983, p.10.

⁴⁷¹ CLAREMONT, Chris & BUSCEMA, Sal. *Sunstroke*. In: *The New Mutants v1 n°12*. Nova York: *Marvel Comics*, fevereiro de 1984, p.09.



Figuras 148 e 149
– A coloração
idêntica de
indígenas e negros.
The Avengers v1
nº07 – Agosto de
1964 / The
Avengers v1 nº34 –
novembro de 1966.



Figuras 150 e 151 –
A diferença na cor
negra. The Fantastic
Four v1 nº52 – julho
de 1966 / Captain
America v2 nº117 –
setembro de 1969.



Figuras 152 a 155 – As representações da pele em árabes, indígenas e asiáticos, respectivamente. Em todas as imagens acima há uma comparação com um personagem caucasiano. The New Mutants v1 nº17– Julho de 1984 (Figs. 152 e 153) / The Master of Kung Fu Annual nº01 – 1976 / The Master of Kung Fu nº76 – Maio de 1979.

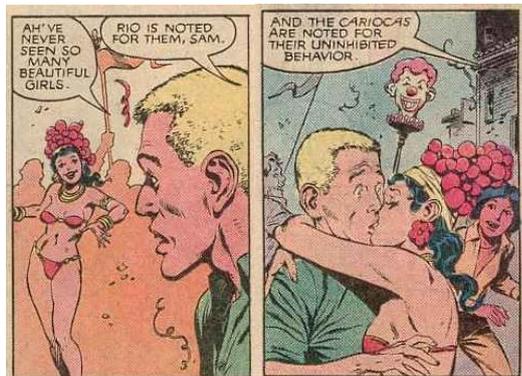


Figuras 156 a 158 – Os estereótipos da América Latina – Guerrilhas; Florestas selvagens; indígenas subservientes. Tales of Suspense nº51 – março de 1964 / The Avengers v1 nº16 – Maio de 1965



Figuras 159 e 160 – Dois dos principais super-heróis latinos da Marvel: o porto-riquenho Tigrão Branco e o brasileiro Marcha Solar.

Figuras 161 e 162 – o apelo sexual dos brasileiros. The New Mutants v1 nº07 – setembro de 1983 / The New Mutants v1 nº12 – fevereiro de 1984.



Por fim, o último ponto de equívocos foi sobre a Amazônia. A floresta tropical servia como pano de fundo para rápidas narrativas sobre o combate ao desmatamento da floresta, bem como mistérios que cercavam sua mata densa. Desse modo, após sua estada no Rio, a jovem equipe seguiu para a região amazônica partindo de um pequeno avião bimotor que decolou do Aeroporto Santos Dumont, na capital fluminense, o que sugeriria que as duas regiões eram próximas, ignorando o fato que entre elas existiriam cerca de 4.000km de distância. Ao chegar à floresta, os Novos Mutantes foram surpreendidos com um grupo de mulheres indígenas que pareciam oriundas do continente africano, pois apresentavam a cor da pele escura demais para os povos amazônicos, bem como o uso de lanças e escudos diferentes dos utilizados pelas comunidades indígenas.

Além disso, os Novos Mutantes encontraram uma cidade chamada Nova Roma escondida entre a Cordilheira dos Andes e a Amazônia. A obscura cidade apresentava todas as características da antiga civilização romana com uma sociedade que vivia os conflitos entre a república e o império e as disputas mortais na arena dos gladiadores. Nesse sentido, a criação de Nova Roma reforçava o estereótipo sobre os mistérios acerca da floresta marcado por seu vasto território, mas com baixa densidade populacional.

Segundo Walter Lippman, o conceito de estereótipo se refere às “imagens em nossa cabeça” que propagam a percepção de certas facetas da realidade. Isto sugeriria que na vida moderna as pessoas são convidadas a tomar diariamente uma série de decisões sobre um conjunto de temas dos quais não possuem qualquer conhecimento. Como essa decisão tem de ser tomada, e de forma rápida, na falta de um repertório informacional adequado que guie sua decisão, elas terminam por se sustentar em um conjunto de crenças, compartilhadas largamente pela sociedade e sobre as quais não se recusou qualquer juízo avaliativo.⁴⁷² Assim, os estereótipos surgem a partir do momento que somos solicitados a tomar decisões sobre um número substancial de questões, algumas complexas, sobre as quais não possuímos um entendimento suficiente. E mesmo conhecendo apenas uma parte ínfima da realidade, somos levados a interpretá-la elaborando assim, um retrato parcial e um tanto ingênuo a respeito do mundo em que vivemos.

De qualquer forma, durante as décadas de 1980 e 90 houve um crescente número de latinos nos EUA. Milhares cruzaram ilegalmente a fronteira mexicana aceitando empregos com baixa remuneração. Muitos vieram de diversos países da América Latina e cruzavam a fronteira em busca do sonho de uma vida melhor. No início do século XXI, os latinos

⁴⁷² MAISONNEUVE, Jean. Opiniões e estereótipos. In: *Introdução à psicossociologia*. São Paulo: Edusp, 1977, p.110.

constituíam a um terço da população da Califórnia, Arizona e Texas e aproximadamente da metade da população do Novo México. Na Costa Leste havia um fluxo constante de porto-riquenhos e refugiados cubanos se estabeleciam no estado da Flórida.⁴⁷³

Ao longo da década de 1990 e início do século XXI as narrativas da *Marvel* acerca da América Latina passaram a abordar basicamente dois temas. O primeiro, a já mencionada suposta preocupação com o desmatamento da Amazônia e incapacidade do Brasil em administrar um território tão grande e com uma vasta biodiversidade. Em uma narrativa em que a equipe de heróis Novos Guerreiros (*New Warriors*) vem até à Amazônia para combater um grupo radical ambientalista, um dos membros da equipe, Namorita, disse que a destruição da floresta era responsabilidade do governo brasileiro, pois com uma enorme dívida externa, “a Amazônia pode ser sua única esperança para expansão econômica para pagar a dívida e sobreviver até o próximo século”.⁴⁷⁴

Ou seja, a culpa pelos problemas da Amazônia era imputado apenas ao governo do Brasil, visto como inapto e responsável por sacrificar o meio-ambiente em detrimento da sobrevivência econômica do país. Logo, caberia aos super-heróis estadunidenses à salvaguarda de um patrimônio da humanidade, pois a frase de Namorita buscava legitimidade uma vez que na época a personagem participava de uma nova série mensal de seu primo Namor que abarcava preocupações com o meio-ambiente.

O segundo tema era sobre o tráfico de drogas. O assunto deixou de ser um problema interno dos EUA e passou a ser tratado como uma questão de segurança nacional. Relatórios da época apontaram para dados que praticamente toda a produção de drogas na América Latina tinha como destino final os Estados Unidos e que ao final da década de 1980, o mercado do narcotráfico rendia aos países produtores da América Latina mais divisas que a exportação de seus produtos tradicionais.⁴⁷⁵ Como consequência da ênfase dada ao controle do suprimento de drogas observou-se uma tendência à crescente militarização dos esforços antidrogas do governo estadunidense, embora suas tropas não se envolvessem diretamente com produtores ou contrabandistas de drogas.

No caso dos quadrinhos da *Marvel*, por diversas vezes o Justiceiro viajou para as Américas Central e do Sul para matar traficantes. No entendimento das narrativas, o culpado pela desgraça das drogas era externo. O produtor da droga era o elemento a ser exterminado

⁴⁷³ REMINI, Robert V. *A short History of the United States*. New York: Harper Collins, 2008, p.317.

⁴⁷⁴ NICIEZA, Fabian & BAGLEY, Mark. Hard choices. *The New Warriors* v1 n°08. Nova York: *Marvel Comics*, fevereiro de 1991, p.07.

⁴⁷⁵ AYERBE, Luis Fernando. *Estados Unidos e América Latina – A construção da hegemonia*. São Paulo: Editora UNESP, 2002, p.214.

para combater o tráfico, isentando o traficante estadunidense que revendia os narcóticos nos EUA ou mesmo o usuário americano que consumia o produto.

Esse imaginário sobre uma identidade cultural nacional é construído com base na “narrativa da nação”. Stuart Hall esclarece que essa narrativa fornece uma série de imagens, panoramas, cenários, eventos históricos e símbolos. Para imaginar uma cultura nacional é necessário construir narrativas que incluem a representação de identidades com base em tradições e mitos fundadores da pátria.⁴⁷⁶ Portanto, traços específicos da política externa estadunidense na América Latina também foram amplamente explorados sempre relacionados com a mentalidade dominante estadunidense no que refere aos citados estereótipos.

⁴⁷⁶ HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001, p.18.

Quinto Capítulo – A luta pelos “bons costumes”

"O Todo-Poderoso? Há apenas um único ser que merece esse nome.
E sua única arma... é o amor."
Uatu, o Vigia respondendo a um questionamento sobre o Surfista Prateado.
Fantastic Four v1 n°72. Março de 1968.

"Negão, cucaracha, carcamano, japa, bicha, mutuna... A lista é tão longa e cruel.
São tantos rótulos, repressões... E eles machucam.
Mas normalmente rimos disso ou retrucamos – com xingamentos ou punhos –
ou sofremos em silêncio."
Kitty Pryde. *The New Mutants v1 n°45*. Novembro de 1986.

"Moralidade é simplesmente a atitude que adotamos em relação a pessoas
que pessoalmente não gostamos".
Oscar Wilde, dramaturgo na peça de sua autoria O Marido Ideal.

Em sua obra *Costumes em comum*, Edward Thompson fez a seguinte ponderação:

“Longe de exibir a permanência sugerida pela palavra ‘tradição’, o costume era um campo para a mudança e a disputa, uma arena na qual interesses opostos apresentavam reivindicações conflitantes. Essa é uma razão pela qual precisamos ter cuidado quanto a generalizações como ‘cultura popular’.
(...) “As práticas e as normas se reproduzem ao longo das gerações na atmosfera lentamente diversificada dos costumes. As tradições se perpetuam em grande parte mediante a transmissão oral, com seu repertório de anedotas e narrativas exemplares.
477

Esse livro de E. P. Thompson tem como tema central a maneira como o povo inglês do século XVIII se situou em um complexo de relações sociais, tradições e rituais que explanaram uma cultura de resistência e, ao mesmo tempo, de acomodação. Thompson retrata o que considera uma cultura tradicional rebelde. Seguramente, é uma cultura tradicional peculiar disposta à ordem então vigente às críticas mais irreverentes que se possa imaginar e, apesar de certo conformismo, chega às vezes à revolta aberta. Ao invés de uma hegemonia suscetível apenas à ação de um partido revolucionário, o historiador demonstra uma hegemonia sempre vulnerável em certas condições, à capacidade dos seres humanos de agir, de negociar e de fazer escolhas autonomamente.

Segundo Thompson, o costume e a cultura só podem ser compreendidos se forem contextualizados levando em consideração as transformações históricas e analisados empiricamente num recorte de tempo e espaço, no qual essas relações eram conflitantes, demonstrando as apropriações que os britânicos tinham sobre direito, costume e lei. Os costumes e crenças foram examinados de acordo com seus atributos formais e, essas

⁴⁷⁷ THOMPSON, E.P. *Costumes em comum – Estudos sobre cultura popular tradicional*. São Paulo: Companhia das letras, 1998, p.16-8.

propriedades formais foram comparadas transpondo-se em abismos culturais e temporais.⁴⁷⁸

Desse modo, o historiador britânico entende o costume como algo que as pessoas fazem no seu dia a dia, algo que ocorre na prática. Sendo essa prática considerada boa, ela passa a ser executada com frequência, podendo até mesmo se tornar lei. Nesse caso, o costume recebe o teor de espaço de conflito, pois os integrantes de cada classe buscam os benefícios para si próprios, defendem seus interesses e esses são totalmente divergentes no estudo específico de casos.⁴⁷⁹ Assim sendo, Thompson destaca a força do indivíduo na sociedade. Ele demonstra a existência de uma cultura popular capaz de se autorregular, distante da lei formal e às vezes até em oposição às normas oficiais.

Ao fazer a distinção entre as noções tradição e de costume, Thompson argumenta dizendo que esse último apresentava fluxo contínuo, ao contrário da tradição, que exibe a permanência, entendendo o costume como um campo para a mudança e a disputa, uma arena na qual interesses opostos apresentavam reivindicações conflitantes.⁴⁸⁰

Existem adaptações para conservar velhos costumes em condições novas ou para usar velhos modelos para novos fins. As práticas antigas seriam sociais específicas e muito coercivas, enquanto as inventadas tendem a ser gerais e vagas quanto aos valores que se quer inculcar. Os historiadores envolvidos nesse processo de interpretação das tradições inventadas contribuem para a criação, demolição e reestruturação de imagens do passado que pertenciam não só ao mundo da investigação especializada, mas também à esfera pública onde o homem atua como ser político. Assim, não se faz necessário inventar tradições quando velhos usos ainda se conservam. As mudanças são espontâneas e partem de uma necessidade sentida.

O conservadorismo responde hoje por grande parte da mobilização política americana tendo peso considerável na formação de opiniões de boa parte dos estadunidenses. Rodrigo Farias de Sousa em sua tese de doutorado investigou como, nos anos 1950 e 60 as ideias e princípios do conservadorismo foram usados para interpretar e indicar um posicionamento diante de alguns fatos significativos do dia a dia. Isto se torna relevante principalmente, levando-se em consideração que este período marcou a ascensão do conservadorismo como uma força intelectual e política.

Desse modo, Rodrigo Farias utilizou vários significados sobre o que é ser uma pessoa conservadora. Em uma definição mais recente, Rodrigo cita o pensamento do cientista político Corey Robin, para quem o conservador seria alguém contrário à democratização do

⁴⁷⁸ *Ibidem*, p.309.

⁴⁷⁹ THOMPSON, E. P.. *As peculiaridades dos ingleses e outros artigos*. Campinas: Unicamp, 2001, p.243.

⁴⁸⁰ THOMPSON, E.P. *Op. cit.*, p.18.

poder em geral. Assim, segundo esta definição, Farias diz que:

“O conservadorismo seria a disputa pelo poder entre grupos sociais até então mantidos numa relação de dominador e dominado. Tal disputa certamente envolve os conhecidos conflitos políticos e econômicos, mas também podem aparecer em relações de gênero, raciais, culturais e de outras categorias. Quando o grupo subordinado deixa de ser sujeito para se tornar agente, ainda que fazendo reivindicações mínimas, o incômodo gerado em seus superiores por essa manifestação de autonomia pode gerar uma reação intelectual, que seria o conservadorismo em suas várias formas”.⁴⁸¹

Ou seja, o conservadorismo funcionaria como um posicionamento voltado para uma finalidade geral que seria a defesa do que existe a restauração de uma ordem política ou social anterior, habitualmente obsoleta. O conservador defenderia “uma doutrina política que enfatiza o valor de doutrinas e práticas tradicionais”.⁴⁸²

No que concerne o período abarcado por nossa tese, o conservadorismo nos EUA teve uma força ascendente a partir da década de 1970. Segundo a historiadora Tatiana Poggi, o fortalecimento do conservadorismo neste período no tocante à construção de ideias, foi um processo gradual de construção de uma alternativa sofisticada e politicamente poderosa frente ao reformismo que se encontrava em voga no país com o surgimento de organizações e a formação de redes de apoio.⁴⁸³

Tatiana indica que uma série de fatores auxiliou essa escalada do conservadorismo. A conjuntura englobaria desde o retrocesso em termos sociais do reformismo americano a partir dos anos 1940, afastando-se da promoção de políticas voltadas para o pleno emprego e o estreitamento das desigualdades para promover mais políticas assistencialistas. Ainda podemos citar as progressivas alianças estabelecidas entre o movimento liberal em renovação nos EUA com entidades religiosas cristãs tradicionalistas e politicamente engajadas e a subsequente reação às conquistas dos movimentos civis democráticos - feminista, ambiental, gay, pacifista, etc.

O impacto dos movimentos civis democráticos, bem como as transformações sociais e culturais consequentes, integrou o processo de reconstrução do conservadorismo dos EUA. Nos setores médios se encontravam os participantes mais assíduos da reação conservadora, os quais preencheram as linhas de frente “com suas agências e aparelhos privados, sensíveis às propostas de movimentos sociais de cunho patriarcal-moralista”.⁴⁸⁴ Assim,

⁴⁸¹ SOUSA, Rodrigo Farias de. *William F. Buckley Jr., National Review e a crítica conservadora ao liberalismo e os direitos civis nos EUA, 1955-1968*. Tese (Doutorado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2013, p.56.

⁴⁸² *Ibidem*, p.26.

⁴⁸³ POGGI, Tatiana. *Faces do extremo: uma análise do neofascismo nos Estados Unidos da América (1970-2010)*. Tese (Doutorado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2012, p.99.

⁴⁸⁴ *Ibidem*.

“A crise do reformismo desenhada concomitantemente ao processo de rearticulação política, intelectual e cultural das forças conservadoras, atingiu um ponto crítico nos anos 1960 e 1970. As reações às políticas de inclusão civil-democrática, a capacidade do conservadorismo em explorar preconceitos, medos e o descontentamento social, bem como as mudanças observadas no mercado de trabalho, trazidas com a crise do padrão de acumulação fordista, e o decorrente depauperamento econômico vivenciado por setores dominados, catapultaram a vitória do conservadorismo como paradigma, desde suas expressões mais pragmáticas e individualistas, até as mais xenófobas e autoritárias”.⁴⁸⁵

Desse modo, conforme debatido rapidamente em capítulos anteriores, os chamados neoconservadores tiveram uma guinada ascendente com a vitória de Ronald Reagan. Com isso, o conservadorismo fez a nova direita carregar o liberal *establishment*. A nova direita se diferenciou da tradicional direita americana principalmente por acreditar numa política externa mais expansionista e no âmbito da política doméstica assimilar elementos do momento histórico, servindo de base para novos atores e novas forças políticas. Nos termos da nova direita, as classes mandatárias do país pregavam os valores familiares, no que diziam serem “os valores cristãos” se concentrando nos debates contra o feminismo, a homossexualidade, o aborto, o divórcio, “a falta geral de autoridade social” e o ensino da Teoria da Evolução nas escolas.⁴⁸⁶

A nova direita defendia um Estado mais forte, porém com menos impostos. Para eles, um Estado de Bem-Estar Social seria forte, mas não no sentido moral. Dar subsídio às pessoas, segundo entende os neoconservadores, justificaria se em momentos de crise, como foi, por exemplo, na década de 1930, mas não deveria ser a política permanente do Estado. Assim, o projeto nacional conservador prometeu reduzir impostos cortar gastos federais, sobretudo nos programas sociais; resgatar o federalismo, repassando diversos programas sociais para as administrações estaduais e locais e extinguir as regulações federais.⁴⁸⁷

Nesse sentido, o trabalho de Roberto Moll analisa a forma como um grupo de neoconservadores imaginou a nação e o nacionalismo nos Estados Unidos nos anos do governo de Ronald Reagan. Um processo que teve início no auge do Estado de Bem Estar Social e na consolidação do nacionalismo cívico nos Estados Unidos. Este período também foi o início de um longo, tortuoso e gradual declínio econômico a partir da segunda metade da década de 1960, quando a economia americana sentiu o impacto da crise econômica mundial. Os intelectuais da nova direita construíram as bases ideológicas do neoconservadorismo

⁴⁸⁵ *Ibidem*, p.189.

⁴⁸⁶ KARNAL, Leandro. *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*. Rio de Janeiro: Contexto, 2007, p.269.

⁴⁸⁷ MOLL NETO, Roberto. *Reaganation: a ascensão do neoconservadorismo e o nacionalismo nos Estados Unidos (1981 - 1988)*. Dissertação (Mestrado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2010, p.21.

resgatando do tradicionalismo a ênfase moral que, a partir da década de 1960, serviu para atacar moralmente o Estado de Bem Estar social e os movimentos sociais liberais.

O projeto neoconservador se tornou um projeto de nação quando eles ascenderam ao poder nas eleições presidenciais de 1980. Moll explica que:

“O governo Reagan funcionou como caixa de ressonância do projeto político nacional neoconservador. A concepção de mundo do presidente Reagan estava claramente apoiada nas teorias econômicas, políticas e culturais dos intelectuais neoconservadores dos BPOs, que inclusive, faziam parte do governo. A eleição de Reagan e o aumento do número de representantes do Partido Republicano no Congresso dão indícios de que a difusão e a fertilidade discursiva do projeto político nacional neoconservador, perceptível através dos discursos da presidência, alteraram fundamentalmente a forma como um contingente significativo dos estadunidenses entendiam a nação e o nacionalismo”.⁴⁸⁸

Os neoconservadores apresentavam uma predominância de ideias no início da década de 1980. Contudo, dentro do mesmo período, observamos que o suposto consenso conservador da Era Reagan conviveu com interpretações alternativas na sociedade estadunidense. Eram interpretações convertidas em ativismos políticos que conseguiram desestabilizar e interferir de maneira relevante na agenda conservadora. Alexandre Cruz debate em seu trabalho de que modo as forças seculares da sociedade americana reagiram à investida religiosa conservadora durante as administrações Reagan, colocando em discussão o papel das instituições para mediar os conflitos entre diferentes grupos sociais e políticos no interior daquela sociedade.

Além disso, Cruz expõe que existiriam diferenças entre os conservadores tradicionais e aqueles que se consideravam neoconservadores. A concessão do prefixo 'neo' vinha do fato de serem muito modernos, não expressando nostalgia pelo cristianismo medieval ou pelo capitalismo do século XIX. O contato com fundamentalistas cristãos fez com que a religião passasse a ter um papel fundamental dentro da sociedade ideal imaginada pelos neoconservadores. Os objetivos principais deste grupo seriam combater o secularismo, o cientificismo e os valores sexuais liberais, tendo como bandeiras morais a defesa da família tradicional e a manutenção dos papéis de gênero.⁴⁸⁹

Para manter a cultura em movimento, as pessoas, enquanto atores e redes de atores têm de inventar cultura, refletir sobre ela, fazer experiências com ela, recordá-la (ou armazená-la de alguma outra maneira), discuti-la e transmiti-la como uma espécie de fluxo. Nessa etapa de globalização do final do século XX, muitas pessoas têm cada vez mais

⁴⁸⁸ *Ibidem*, p.92.

⁴⁸⁹ ALVES JÚNIOR, Alexandre Guilherme da Cruz. *Interpretações da liberdade: O dissenso norte-americano levado aos tribunais (1983-1988)*. Tese (Doutorado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2015, p. 110.

experiência tanto dos fluxos de formas culturais que costumavam se localizar em outros lugares, quanto daqueles que acreditam pertencer à sua própria localidade. E, além disso, algumas correntes de cultura são dificilmente identificáveis como pertencentes a qualquer lugar específico.⁴⁹⁰

É nesse ponto que entram as narrativas da *Marvel*. Nos capítulos anteriores foi exposto como a pauta da violência, os conflitos políticos estiveram em voga nas revistas da editora. Nesse quinto capítulo, será abordado como determinados elementos que estavam relegados a segundo plano ou mesmo eram inexistentes até a década de 1980, apareceram com força nas histórias da *Marvel* fazendo um contraponto com a onda conservadora representada no surgimento de personagens como os anti-heróis, por exemplo. Isto é o que vamos observar nos próximos tópicos.

5.1 - Os super-heróis descobrem sua fé

Ao longo do tempo, as religiões funcionaram como construções intelectuais que solucionavam as questões da existência humana, trazendo segurança de saber o que se procurava alcançar e como se deveria lidar com sentimentos e interesses. As religiões municariam as civilizações de informações e conhecimento, que asseguravam proteção e dirigiam pensamento e ações mediante preceitos estabelecidos.

A construção de uma identidade nacional estadunidense passa inevitavelmente pela questão religiosa. Tanto para quem assume uma religião quanto para agnósticos e ateus. Trata-se de encontrar um equilíbrio a partir da consciência da contradição entre os valores religiosos, quando se trata da verdade essencial cristã e as ações políticas do Estado num pluralismo social que engloba outras verdades ou verdade nenhuma.

A discussão acerca dos personagens da *Marvel Comics* serviria de reflexão de como seres com incríveis poderes, quase divinos, relacionam-se com temáticas relativas à suas crenças. Já há algum tempo, os *comics* estão estabelecidos em estudos de cultura popular, em parte por causa do crescente reconhecimento dos quadrinhos como um meio artístico sofisticado, e também por causa da importância do gênero de super-heróis, que ofereceu percepções em História e cultura. Os quadrinhos não apenas transmitem a cultura em que vivem, mas também é um lugar onde a cultura está sendo criada.

É curioso perceber que muito da produção dos quadrinhos está ligado a uma origem

⁴⁹⁰ HANNERZ, Ulf. *Fluxos, fronteiras, híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional*. Mana, vol.3 - RJ, Abril 1997.

comum de vários quadrinistas. Boa parte desses artistas eram filhos de imigrantes europeus que vieram para os EUA no início do século XX, e, na grande maioria, chama a atenção: a ascendência judaica. Existe certo consenso de que as histórias em quadrinhos de super-heróis têm muita herança da cultura judaica americana. As raízes da indústria de quadrinhos estão associadas ao amadurecimento de filhos de imigrantes judeus vindos da Europa Oriental. Desde seus primórdios na década de 1930, os principais criadores de personagens eram judeus: Jerry Siegel e Joe Shuster com o Super-Homem; Bob Kane e Bill Finger, com o Batman; Will Eisner, com o Spirit. Contudo, nada havia de declaradamente judeu nesses personagens criados. Ao contrário, a religiosidade / devoção dos personagens foi convertida para a defesa do território americano contra as forças do Eixo durante a Segunda Guerra.

Na chamada Era de Ouro dos *comics* nas décadas de 1930 e 40, os escritores “se baseavam diretamente no caráter singular da experiência imigratória do judeu aos EUA para criar uma fantasia assimilacionista”.⁴⁹¹ Na realidade, a religião concreta dos personagens dos *comics* só começaria a ser revelada a partir dos anos 1980, quando pequenos detalhes apareceriam nas narrativas, tais como crucifixos, estrelas de Davi, bem como a presença de padres, pastores ou rabinos.

Segundo o escritor Will Eisner, a grande quantidade de artistas judeus no meio dos *comics* era explicada pelo fato dos quadrinhos serem vistos como uma arte menor, da qual os demais roteiristas e desenhistas não queriam participar. Tanto que alguns deles americanizaram seus nomes, como, por exemplo, os casos de nomes notáveis da indústria dos quadrinhos como Stan Lee (Stanley Lieber) e Jack Kirby (Jacob Kurtzberg). Eisner então conclui dizendo:

“Havia judeus nessa mídia porque era uma mídia porcaria. E em um mercado que tinha ainda conotação racial, era uma mídia fácil de entrar. Havia apenas três ou quatro judeus trabalhando nas tiras diárias de jornais. Então... você tinha uma mídia considerada como lixo, a que ninguém realmente queria pertencer... e um grupo de pessoas que... trouxe consigo seus dois mil anos de história de narrativa... O único meio de eles comunicarem a técnica da sobrevivência uns aos outros era contando histórias. Eles escreveram a bíblia”.⁴⁹²

5.1.1 – A religião como nação

Para compreendemos melhor a relação religiosa com os quadrinhos também são importantes as visões de autores que trabalharam especificamente o universo mítico dos EUA.

⁴⁹¹ KAVADLO, Jesse. X-Men x-istenciais: Judeus, super-homens e a literatura da luta. In: IRWIN, William (coord.). *X-Men e a filosofia – Visão surpreendente e argumento fabuloso no X-verso mutante*. São Paulo; Madras, 2009, p. 52.

⁴⁹² EISNER, Will *apud* FINGERROTH, Danny. *Disguised as Clark Kent – Jews, Comics, and the creation of the superhero*. New York: Continuum, 2007, p.28.

No que concerne à sociedade estadunidense, a figura do herói, juntamente com o conceito do Destino Manifesto são a base das proposições de John Lawrence e Robert Jewett. Para esses autores, a vitalidade da democracia e um entendimento completo da consciência religiosa contemporânea dependeriam de um intensivo exame das heroicas e redentoras imagens na cultura popular. Assim, para Lawrence e Jewett, esses supersalvadores da cultura *pop* funcionaram como substitutos para a figura de Cristo, cuja confiabilidade foi arruinada pelo racionalismo científico. Mas suas habilidades super-humanas retratavam uma esperança no divino, poderes redentores que a ciência nunca erradicou da mente popular.

O mito do Destino Manifesto por meio do qual os estadunidenses se veem como um “povo eleito por Deus” para trilhar o caminho do progresso era usado como justificativa para a expansão para além de seu território. Isto foi reatualizado pelos quadrinhos. Segundo Lawrence e Jewett, a indústria dos *comics books* provocou alterações permanentes no padrão de herói americano, pois:

“Pela primeira vez na moderna e secularizada América, poderes super-humanos se tornaram amplamente distribuídos na fantasia. A conexão destes materiais de super-heróis com a herança religiosa americana ilustrou o deslocamento da história de redenção. Com uma cultura preocupada há séculos com a questão de salvação, a aparência de redenção se fez através dos super-heróis”.⁴⁹³

A defesa dos ideais patrióticos se juntava com a fé cristã. Estes dois principais elementos estão na base do nacionalismo estadunidense. Segundo Robert Bellah, há uma dimensão religiosa da vida cívica americana com uma seriedade e integridade que exige o mesmo cuidado para ser entendido como o cuidado que se toma ao examinar qualquer religião. Em sua opinião, a separação entre Igreja e Estado não impede que o espaço da política tenha uma dimensão religiosa nos Estados Unidos. Não sendo necessário que ela seja explícita ou escancarada.

A ideia de religião civil proposta por Robert Bellah também conjuga religião e política, ajudando a explicar como se construiu uma superestrutura que garante um lócus soberano acima do lócus da soberania do Estado. A dimensão religiosa do dever político nos EUA se traduziria num compromisso ético com o bem público e essa ética, conforme aponta o historiador, só poderia ser aprendida e transmitida por meio de uma linguagem de fundo religioso. A marca original da república nos EUA estaria diretamente relacionada ao fato de que a formação ética e moral para uma virtude republicana não caberia ao Estado, mas a uma

⁴⁹³ LAWRENCE, John Shelton & JEWETT, Robert. *The myth of the american superhero*. Grand Rapids: Eerdmans Publishing CO., 2002, p.06.

esfera religiosa.⁴⁹⁴

Em se tratando do aspecto religioso da formação da identidade nacional estadunidense, os socialmente difundidos sentidos de missão e virtude estão incutidos nos valores culturais que podem ser reconhecidos na oratória política. O canadense Sacvan Bercovitch entende que é exatamente na fusão do sagrado e do profano que foram moldados os sermões americanos sustentando essa retórica que buscou forjar um ritual de progresso pelo consenso, um sistema secular-sagrado.⁴⁹⁵

Esses sermões a que chamou de jeremiada é um típico gênero literário americano, muito empregado em discursos religiosos desde a vinda dos puritanos ao Novo Mundo. Ela consiste em partir da condenação inicial dos desvios e pecados dos homens à celebração da redenção, passando pela ênfase na missão de construção de um mundo novo pelos primeiros cristãos que chegaram à América.

Fugindo das perseguições religiosas na Inglaterra do século XVII, os peregrinos que vieram para a América do Norte a bordo do navio Mayflower firmaram um pacto nos qual estabelecia que eles seguissem “leis justas e iguais”. Os peregrinos juntamente com o navio Mayflower e o Dia de Ação de Graças (*Thanksgiving*)⁴⁹⁶ - ocorrido no ano seguinte à chegada dos peregrinos - são as bases sobre as quais parte da nação chamada de WASP (White anglo-saxon protestant – branco anglo-saxão e protestante) tinha sido construída. Dentro desse imaginário existia a ideia puritana (protestantes calvinistas) de ser o grupo escolhido por Deus para criar uma sociedade de “eleitos” e estes serem especiais diante do mundo. A predestinação era uma ideia forte entre eles.

Ao contrário da postura católica que tinha como ideal a salvação da alma e uma desconfiança com o progresso econômico, os protestantes viam o dinheiro como sinal da graça divina, com o ócio e o luxo como pecado. A igreja protestante seria um apoio à salvação e não o caminho insubstituível como era no catolicismo. Contudo, em certas colônias, como a de Massachusetts formada por uma maioria puritana, os colonos acreditavam em uma Igreja forte que tivesse poderes civis atuando junto ao Estado para punir desobediências, aproximando-se assim dos ideais católicos.⁴⁹⁷

⁴⁹⁴ BELLAH, Robert N. *The broken covenant: American civil religion in time of trial*. Chicago: The University of Chicago Press, 1992, p.52.

⁴⁹⁵ BERCOVITCH, Sacvan. *The american jeremiah*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1978.

⁴⁹⁶ A origem do Dia de Ação de Graças nos EUA narra o primeiro inverno enfrentado pelo peregrinos os quais quase metade deles perderam a vida devido a rigorosidade do frio da estação. A história conta que os colonos sobreviventes utilizaram sua primeira plantação de milho e perto do próximo inverno chegar convidaram para a festa o chefe indígena que os havia auxiliado desde a sua chegada. O cardápio foi reforçado com uma ave nativa, o peru. Desde então, os estadunidenses repetem no mês de novembro a festa de Ação de Graças.

⁴⁹⁷ KARNAL, Leandro. *Op. cit.*, p.51.

Isto pode ser representado quando em 1692, colonos foram assassinados por suposto envolvimento em acusações de feitiçaria na cidade de Salem. Essa histeria coletiva com acusações de “obras do demônio” indicando que o sonho da comunidade perfeita construída de acordo com as leis de Deus e da Bíblia não havia se realizado. O historiador Leandro Karnal afirma que “os habitantes de Massachusetts haviam se dado conta de que não apenas a Bíblia e as boas intenções haviam atravessado o oceano, mas todas as suas mesquinhas, maledicências e tensões”.⁴⁹⁸ Não por acaso, a primeira emenda da Constituição dos EUA na época da Independência nacional proíbe que se estabeleça uma religião oficial ou se limite o exercício de qualquer religião, assim como a liberdade de expressão e a de imprensa.

5.1.2 – A religião velada na *Marvel*

Nas duas primeiras décadas de existência, as revistas da *Marvel Comics* costumavam apresentar nas narrativas um conteúdo religioso de forma velada. Mesmo em cenas de casamento ou de funerais, não ficava explícito em que os personagens creiam ou a manifestação da fé em um Deus único. Casos mais nítidos foram os casamentos do Senhor Fantástico e da Garota Invisível (1965) e do Jaqueta Amarela e a Vespa (1969), assim como os funerais do Capitão Stacy (1970) e de sua filha, Gwen (1973), ambos nas narrativas do Homem-Aranha.

Em todos esses casos citados, a sensação era que essas ações diárias tinham um caráter protocolar, ou seja, era algo corriqueiro, mas que não transcendia o mundo material. Percebemos isso nas falas de que ministrou os casamentos citados. Embora até sejam identificados como reverendos – o que indicaria a referência à religião protestante –, a figura funcionava apenas como fio condutor da cerimônia, assim como são os convidados e os padrinhos. As palavras cerimoniais apenas abarcavam a parte final de consolidação do casamento: “Eu agora declaro vocês marido e mulher. Pode beijar a noiva”. Ou seja, não existia qualquer menção à religiosidade ou alusão do casal decidir se unir perante uma entidade superior (Figuras 163 e 164).

Da mesma forma, os funerais exemplificados produziam uma superficialidade na morte de personagens. Os cemitérios funcionavam apenas como paisagem e cenário para o rito de despedida dos personagens falecidos. Novamente as figuras que deveriam ter um caráter religioso pouco participavam das cenas. No funeral do Capitão Stacy, por exemplo, a figura religiosa pronunciou apenas o final do funeral: “E então nós retornamos George Stacy

⁴⁹⁸ *Ibidem*, p.53.

para a terra que é mãe de todos nós. Das cinzas para as cinzas... do pó para o pó... Amém.” Nesse caso, o leitor perceberia o caráter religioso da ação por reconhecer as palavras declamadas que estariam presentes em qualquer enterro na vida real. Na realidade, a palavra ‘amém’ já indicaria a religiosidade nas frases proferidas pelo religioso, pois ela está presente em várias orações não somente do cristianismo, mas também do Islamismo e do judaísmo. Entretanto, o termo seria tão corriqueiro que estava incorporado no vocabulário diário dos leitores que poderia significar um hábito enraizado na população dos EUA (Figuras 165 e 166).

5.1.2.1 – O mestre das artes místicas

Além dos exemplos citados acima, outros três pontos caracterizaram as narrativas da *Marvel* até expor a religiosidade explícita de seus personagens na década de 1980. O primeiro deles é a prática do ocultismo. Desde sempre, a apresentação de seres envolvidos com o misticismo marcou os quadrinhos de super-heróis com personagens que utilizavam elementos de magia. No caso da *Marvel* a sua principal figura fora o Doutor Estranho (*Doctor Strange*).

O personagem foi criado em 1963 por Stan Lee e Steve Ditko e a narrativa contava a trajetória de Stephen Strange, um respeitado neurocirurgião nos EUA, mas com uma postura extremamente arrogante e mesquinha. Stephen apenas importava se seus pacientes poderiam pagar por seu serviço. Contudo, sua carreira foi interrompida por um grave acidente de carro que provocou lesões em seus nervos, impedindo-o de realizar cirurgias delicadas. Investindo sua fortuna em tentativas de cura, Stephen acabou perdendo todos os seus bens sem que seu problema fosse resolvido. Por fim, entregou-se ao vício da bebida, tornando-se um indigente.

Ocorreu que Strange ouviu falar de um milagreiro na região do Tibete conhecido como Ancião (*Ancient One*) que poderia restaurar sua saúde. Determinado e desesperado, Strange conseguiu reunir recursos para ir até às montanhas geladas do Himalaia, na Ásia. Chegando ao palácio do Ancião, Strange permaneceu com sua postura arrogante, apegando-se à sua antiga vida como médico e ansiando por uma cura milagrosa.

Ainda assim, o Ancião viu dentro da alma de Stephen que existia alguma centelha de bondade por detrás de sua prepotência. Todavia, não querendo desperdiçar magia com quem não fazia por merecer, o Ancião disse a Stephen que só consideraria ajudá-lo se ele se mostrasse digno dessa dádiva. Mas Stephen recusou a ajuda, focado a encontrar a redenção por conta própria.

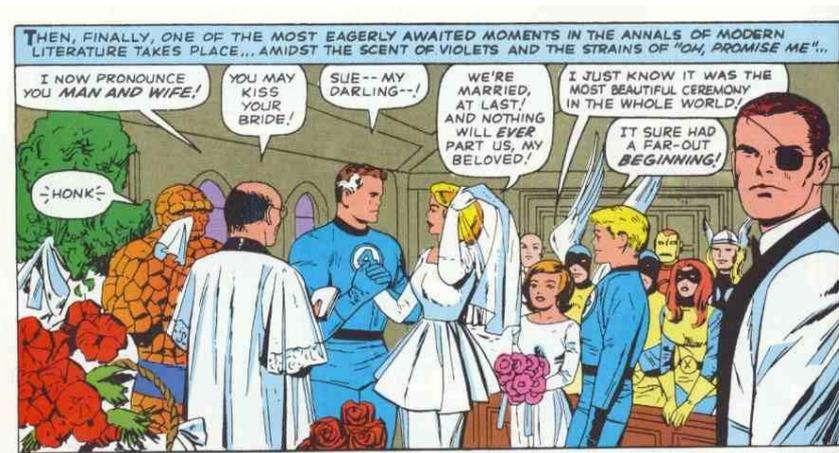
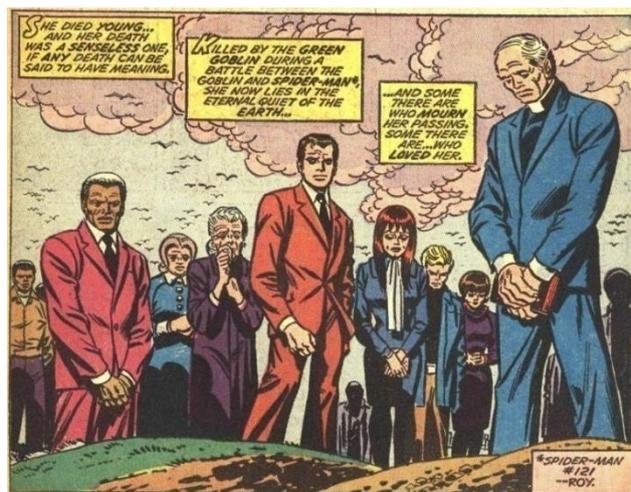
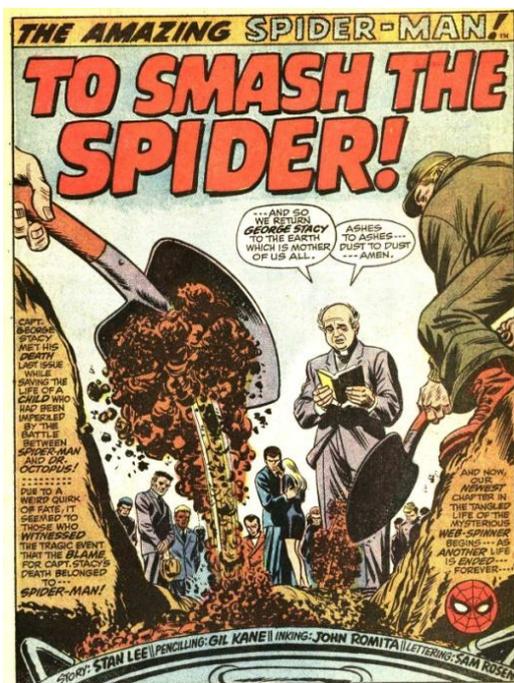


Figura 163 - Casamento do Senhor Fantástico e a Garota Invisível em *The Fantastic Four Annual* nº03 (1965).



Figura 164 - Casamento do Jaqueta Amarela e a Vespa em *The Avengers* v1 nº69 – janeiro de 1969.



Figuras 165 e 166 – Os funerais do Capitão Stacy em *The Amazing Spider-man* v1 nº91 – Dezembro de 1970 e sua filha Gwen Stacy em *The Amazing Spider-man* v1 nº123 – Agosto de 1973.

Stephen ainda permaneceu no palácio como convidado enquanto uma forte tormenta castigava a região. Nesse ínterim, ele descobriu que o Barão Mordo (*Baron Mordo*), um pupilo do Ancião, arquitetava matar seu mentor. Stephen então tentou alertar o Ancião, mas foi impedido misticamente por Mordo. Ao confrontar o poder do Barão Mordo e desvendar suas intenções criminosas levou Stephen Strange a perceber a verdadeira natureza do mal e a necessidade de combater suas ações. Assim, Stephen buscou um meio de contornar o encantamento que o impedia de alertar o Ancião, oferecendo-se a tornar seu discípulo. Stephen deduziu que, se aprendesse os segredos da magia oculta, ele poderia enfrentar Mordo. Dessa forma, sabendo que havia alcançado a verdadeira essência de Stephen Strange, o Ancião o libertou do encantamento de Mordo e revelou que sabia dos planos de traição de seu aluno desde o início.

Stephen decidiu então mudar seu modo de ser. O ancião o acolheu como discípulo e ensinou-lhe os segredos da feitiçaria. Aos poucos, sua vida foi mudando e quando seus estudos chegaram ao fim, ele voltou para os EUA e estabeleceu seu santuário no bairro de Greenwich Village, em Nova York. Quando o Ancião morreu, Strange herdou de seu mentor o manto de Mago Supremo da Terra adotando a alcunha de Doutor Estranho. Ele passou a defender o planeta de ameaças místicas, entidades divinas e outras forças invisíveis que ameaçavam romper as fronteiras entre a Terra e outras dimensões.

Na gênese do personagem, Steve Ditko contribuiu com sua arte surrealista e deu uma qualidade alucinógena para a série. As aventuras do Doutor Estranho partiam de mundos estranhos e dimensões desvirtuadas que se assemelhavam com pinturas de Salvador Dalí.⁴⁹⁹ Quase não havia ângulos retos na arte de Ditko. Existiam visões de portais por meio dos quais até mesmo os planos mais estranhos de existência poderiam ser vistos. Mesmo sendo poucos painéis havia uma nova explosão psicodélica (Figura 167).⁵⁰⁰

Além disso, a composição do personagem feita por Ditko ajudou a dar um ar de mistério ao Doutor Estranho, a partir do qual seus olhos permaneciam fechados na maioria das vezes e sua vestimenta apresentava cores mais soturnas realçando o clima enigmático de Estranho (Figura 168). Posteriormente, o personagem adotou uma capa vermelha que serviu para contrastar com o restante do uniforme dando uma aparência mais leve (Figura 169).

As narrativas envolviam feitiços, transe, viagens astrais e ocultismo. Dessa forma, o Doutor Estranho marcou a fascinação da contracultura com o misticismo e a psicodelia do

⁴⁹⁹ WRIGHT, Bradford W. *Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 2001, p.213.

⁵⁰⁰ WOLK, Douglas. *Reading Comics – How graphic novels work and what they mean*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007, p.159.

Oriente. Embora Lee e Ditko não admitissem isso, o Doutor Estranho serviu como um veículo para falar da cultura da droga. Dessa forma, a relação do Doutor Estranho entre o movimento *hippie* era tamanha que em 1965 foi criado um evento chamado *Tribute to Doctor Strange*, uma noite de música, dança e espetáculos de luz organizados pela Family Dog, um grupo pioneiro de promotores *hippies*. Além disso, o personagem serviu de inspiração para a capa do segundo álbum da banda inglesa Pink Floyd, *A Saucerful of Secrets*, de 1968. Com influências do rock psicodélico, o trabalho abrangeu canções melancólicas e mais reflexivas do que o álbum de estreia. O rock psicodélico tentava replicar os efeitos e realçar a experiência de mente alterada dos alucinógenos, incorporando novos efeitos eletrônicos, solos estendidos e improvisação e o uso de instrumentos exóticos.

Assim sendo, O Doutor Estranho marcou uma linhagem da *Marvel* de feitos que transcenderiam o mundo material com personagens posteriores como Doutor Druida (*Doctor Druid*), Shaman e Magia (*Magik*). As histórias possuíam explicações fora da dimensão da Terra por meio de seres extradimensionais, mas não necessariamente movidos por uma fé ou crença por um ser religioso.

5.1.2.2 – A saga do Surfista Prateado

O segundo ponto a ser debatido diz respeito a um segmento das narrativas *Marvel* que se passavam fora do planeta Terra. Inspirado pela ficção científica, as primeiras histórias da editora tinham como fonte esse gênero de literatura. Mesmo que seres alienígenas tivessem aparecido nas histórias, apenas em 1966 que o universo cósmico de fato foi incorporado ao cotidiano dos personagens.

Em março de 1966, Stan Lee e Jack Kirby lançaram a trilogia “A chegada de Galactus” (*The coming of Galactus*) nas revistas *The Fantastic Four*. Essa sequência narrativa mostrou a vinda de um ser espacial chamado Galactus autointitulado “devorador de mundos”. Ele era um ser gigantesco que vagava por todo o universo em busca de planetas que ele pudesse consumir e assim saciar a fome que seu corpo exigia, ou seja, ele não fazia isso por vontade própria, mas sim, por instinto de sobrevivência. Só que quando Galactus fazia isso, os planetas consumidos ficavam sem vida e desolados. Para isso, ele contava com arautos especiais que o conduzia até esses mundos.

O principal desses arautos foi o ser conhecido como Surfista Prateado (*Silver Surfer*). A origem desse personagem começou quando o nobre Norrin Radd, membro de uma raça de alienígenas humanoides do planeta Zenn-la, participou do processo de erradicação de

doenças, pobreza e guerras em seu mundo. Seu povo vivia em paz até a chegada de Galactus e o seu desejo de consumir a energia de Zenn-la. Norrin implorou ao conselho de cientistas de Zenn-la que o autorizasse a conversar com Galactus a fim de demovê-lo da ideia.

No encontro com Galactus, a entidade cósmica ponderou e chegou à conclusão de que a existência de um arauto lhe permitiria poupar planetas povoados, como Zenn-la. Em troca de proteção de sua terra natal, Norrin concordou em servir Galactus e ajudá-lo a devorar incontáveis mundos. Com seu corpo atômicamente reestruturado pelo Devorador para se adequar à missão, Radd partiu imediatamente para encontrar um planeta sem vida que pudesse alimentar seu novo mestre. A partir de então, esse fora o destino de Norrin Radd.

Contudo, a tarefa de encontrar planetas ricos em energia, mas desprovidos de seres vivos, tornou-se cada vez mais difícil. Como Galactus estava um longo período sem se alimentar, o Surfista Prateado indicou a Terra, mesmo com ela totalmente habitada. Enquanto Galactus se preparava para absorver a energia vital do planeta, a escultora cega Alicia Masters, namorada do super-herói Coisa (*Thing*) tentou convencer o Surfista de que a beleza inerente da vida na Terra merecia ser preservada. Tocado pelas palavras da jovem, o Surfista Prateado se aliou à superequipe Quarteto Fantástico contra Galactus.

Graças a essa aliança Galactus foi obrigado a poupar a Terra, mas puniu seu arauto insubordinado erguendo uma barreira de energia que impedia o Surfista de deixar o planeta. Apesar de várias tentativas de escapar da Terra, o Surfista se mostrou incapaz de romper a barreira invisível. Durante sua permanência no planeta, ele aprendeu a amar a vida sob todas as suas formas. Mesmo horrorizado com a atitude repugnante de alguns humanos para com seus semelhantes, o Surfista passou a ter simpatia pelo sofrimento da humanidade.

Os poderes do Surfista Prateado o faziam ser um dos seres mais poderosos do Universo *Marvel*, capaz de destroçar o que aparecesse pela sua frente e isso se deveu a uma pequena fração do chamado Poder Cósmico, uma energia infinita que estaria intimamente ligada aos alicerces do universo e que era manipulada por poucos seres. Por meio dele, o Surfista poderia manipular a matéria e o tempo, bem como energia. Além disso, parte dos poderes cedidos por Galactus o garantiriam uma grande resistência a ferimentos, bem como força e velocidade extremas (Figura 170).

Após algumas aparições junto ao Quarteto Fantástico, o Surfista teve seu título solo publicado em 1968, desenvolvido por Stan Lee e pelo desenhista John Buscema. Na primeira edição, ficamos sabendo que Norrin Radd possuía o amor intenso pela jovem Shalla-Bal em seu planeta natal, a quem deixou para se tornar arauto de Galactus. Desde sua criação, o Surfista Prateado foi um personagem extremamente introspectivo e filosófico, que acreditava

ser o grande eu lírico de Stan Lee nos quadrinhos. Por meio dele, o quadrinista escrevia o que queria dizer e divagava sobre os mais diversos aspectos: o sentido da vida, a saudade de seu lar, da pessoa amada, a solidão do exílio na Terra.

A vingança de Galactus que o aprisionou na Terra, o forçou a conviver com os homens e para isso deveria entendê-los. O problema foi que essa convivência se tornou conflituosa em vários momentos. Nas primeiras edições, o Surfista Prateado lamentou que a humanidade estivesse quase sempre imbuída de medo, desconfiança e ódio àquilo que é diferente. Embora só desejasse viver em paz, ajudando a quem pudesse, a aparência do Surfista aterrorizou os terráqueos ao mesmo tempo em que seu estilo imponente, surfando pelos céus, gerava o temor de um ato de loucura vinda de uma criatura de poderes inconcebíveis. Em uma de suas divagações ele diz o seguinte:

“O homem é o único ser que luta e mata por razões insanas!
O homem é o único que é instigado pela emoção... que é impulsionado por um orgulho selvagem!
No entanto, quem pode dizer que isto é certo ou errado?
Seu destino pode ser... cinzas... ou glória, maior do que qualquer outro já conhecido!
E, independentemente do que se suceder, é o meu destino compartilhá-lo... com aqueles que assim me desprezam! (...)
(...) Quanto a mim, que haja um fim à vã autopiedade!
Embora eu seja evitado por aqueles que habitam lá embaixo... ainda assim eles precisam do meu poder! Um poder que nunca deve ser-lhes negado... não enquanto eles são atormentados pela pobreza e querem... o câncer do crime ... e o flagelo brutal de tirania!”⁵⁰¹

Embora na terceira edição de seu título o Surfista fosse acometido por um acesso de fúria depois de ser ameaçado e humilhado enquanto salvava vidas, como sua alma era constituída de nobreza pura, o Surfista se arrependeu de usar a força quando ele sempre foi defensor da razão na solução dos conflitos. Essa postura chamou a atenção do demônio Mefisto (*Mephisto*) que realizava sua primeira aparição nos quadrinhos da *Marvel*. Ameaçado pela alma bondosa do Surfista, a qual seria capaz de inspirar a humanidade a praticar atitudes mais benevolentes, Mefisto quis corromper Norrin Radd para que continuasse arrebatando almas por meio da ambição, do medo e do ódio que infestava o coração dos homens. Para isso, o demônio sequestrou Shalla-Bal e a levou para a Terra, com o objetivo de atrair o Surfista Prateado. Ao conseguir seu intento, Mefisto tentou o Surfista com belas mulheres, imensuráveis riquezas e a possibilidade da conquista de reinos enormes, tudo para que o Surfista se tornasse seu servo. Porém, o herói cósmico enfrentou seu inimigo fisicamente, não apenas para demonstrar sua inabalável coragem e indiferença às riquezas materiais, mas também para salvar a vida de Shalla-Bal.

⁵⁰¹ LEE, Stan & BUSCEMA, John. When lands the saucer! *The Silver Surfer vol.01 n°02*. Nova York: *Marvel Comics*, outubro de 1968, p. 06 e 11.

A representação do ser conhecido na crença cristã do Ocidente como o Diabo era comum na indústria cultural,⁵⁰² mas essa foi a primeira vez que os quadrinhos da *Marvel* apresentaram uma personificação do “mal encarnado”, uma reprodução do eterno combate entre o Bem e o Mal. Na realidade, ele não seria o equivalente de Deus, mas o instrumento de correção dos pecados. No imaginário cristão, o Diabo seria o invasor que envolvia de forma carnal os maus cristãos e ao mesmo tempo era uma entidade exterior assustadora. Acima de tudo, a figura diabólica designava quem era demasiadamente diferente de nós mesmos – o outro, cujos valores pertenceriam ao domínio do mal.⁵⁰³

Os sentimentos do Surfista Prateado sobre altruísmo com a humanidade e a rejeição por parte daqueles que não compreendiam seus atos, nos remete pela primeira vez uma alusão direta a um tema bíblico nas narrativas da *Marvel*. A trajetória de autossacrifício, o amor pela vida acima de tudo, o sentimento de auxílio aos homens mesmo sabendo das diversas atitudes mesquinhas que comentem são referentes à vida de Jesus Cristo descrita no Novo Testamento. Assim, a série *The Silver Surfer* se tornou um espaço para discutir a condição humana, seus desejos, temores, sua fé e suas falhas e omissões.

Além disso, o encontro entre o Surfista Prateado e Mefisto é outra alusão à Bíblia fazendo referência ao encontro de Jesus Cristo com Satanás no deserto, no qual a personificação do Mal tentou Jesus procurando demonstrar que a humanidade não valeria a pena, pois estaria condenada a se perder em seu próprio egoísmo. O Surfista Prateado, assim como Jesus resistiram às tentações e permaneceram fiéis aos seus princípios acreditando na humanidade. A diferença óbvia é que enquanto o Surfista realizava um combate corporal com seus adversários, na crença cristã Jesus sempre exibiu uma postura de resignação perante seus oponentes oferecendo ‘a outra face’. Podemos perceber na Figura 171 a postura de persuasão de Mefisto com o Surfista quando o demônio se posicionou atrás do Surfista em uma tentativa sedutora de convencê-lo falando perto de seu ouvido e apoiando a mão sobre seu ombro num gesto de parecer uma criatura confiável, mas a penumbra sobre seu rosto e seu corpo quase encoberto transmitiria a periculosidade para o leitor que reconheceria logo em Mefisto uma criatura nociva levada literalmente às profundezas do inferno (Figura 172).

⁵⁰² Ver STRÖMBERG, Fredrik. *The Comics Go to Hell: A Visual History of the Devil in Comics*. Seattle: Fantagraphics, 2005.

⁵⁰³ Ver MUCHEMBLED, Robert. *Uma história do diabo*. Rio de Janeiro: Bom Texto, 2001.



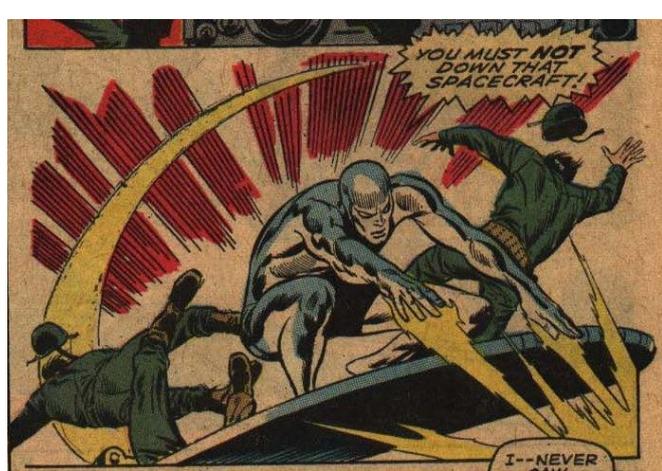
← Figura 167 – Exemplo das dimensões fantásticas do Doutor Estranho. *The Strange Tales* n°138 – novembro de 1965



Figura 172 – A representação de Mefisto. *The Silver Surfer* v1 n°03 – Dezembro de 1968.



Figura 168 e 169 – A primeira aparição do Doutor Estranho em *The Strange Tales* n°110 – Julho de 1963. A representação clássica do Mago Supremo. *The Official Handbook Marvel* (1985).



Figuras 170 – Uma demonstração dos poderes cósmicos do Surfista Prateado. *The Silver Surfer* v1 n°02 – Outubro de 1968. Figura 171 - A tentação de Mefisto. *The Silver Surfer* v1 n°03 – Dezembro de 1968.



5.1.2.3 - O Motoqueiro Fantasma e o retorno do Terror

O surgimento de Mefisto propiciou que o personagem fosse incorporado de vez no *hall* de vilões do Universo *Marvel*. Sua conotação diabólica foi explanada nas narrativas como um ser que barganhava com os heróis. Nesse sentido, a partir da década de 1970 o sobrenatural passou a vigorar nos quadrinhos da *Marvel* inspirada em boa parte da literatura já existente sobre criaturas desse quilate. É o terceiro ponto a ser discutido sobre a religiosidade velada da *Marvel*.

Quando foi instituído o *Comics Code Authority* em 1954, um de seus alvos principais era a proibição total que os quadrinhos produzissem narrativas abarcando seres sobrenaturais como vampiros, zumbis, lobisomens ou múmias. Os chamados quadrinhos de terror foram colocados em uma categoria abaixo da produção habitual de HQs. A categoria de terror praticamente foi banida do mercado, pois a partir do código ela não seria endossada para o consumo por crianças e adolescentes.⁵⁰⁴

Contudo, em 1971 houve um relaxamento dos princípios do *Comics Code* sobre o que seria aceitável nas páginas das principais publicações de quadrinhos. Dessa forma, os artistas passaram a ter mais liberdade de criação e histórias sobre vampiros, fantasmas, zumbis e lobisomens passaram a serem permitidas. A *Marvel* então rapidamente expandiu sua produção com publicações de diversas revistas na linha do terror. Surgiu então um conjunto de personagens cujas origens se relacionavam com o gênero sobrenatural começando pelo seu herói mais bem-sucedido: o Motoqueiro Fantasma (*Ghost Rider*).

O Motoqueiro Fantasma fez sua primeira aparição na revista *Marvel Spotlight* nº05, em 1972 com as histórias de Johnny Blaze, um motociclista que fazia espetáculos nos EUA. A narrativa começou quando o pai adotivo de Johnny Blaze, o motociclista e dublê Craig “Crash” Simpson, descobriu que estava com câncer. Johnny, sem saber de seu legado oculto, tomado pelo desespero usou em um tomo negro para convocar Satã. Como “Satã”, o demônio Mefisto apareceu e aceitou a oferta de Johnny de se tornar seu servo caso ele curasse seu pai. Sem saber do pacto, Crash, procurando uma chance final de brilhar, morreu ao tentar pular sobre 22 carros em sua moto. Quando “Satã” voltou pela alma de Johnny, Roxanne Simpson, a namorada de Blaze e filha do dublê falecido conseguiu banir misticamente o demônio. Mesmo assim, Mefisto uniu Johnny Blaze a Zarathos, outro demônio, fazendo-o se transformar todas as noites no Motoqueiro Fantasma, um ser com o aspecto de uma caveira humana cuja cabeça emitia labaredas e com poderes demoníacos para criar uma motocicleta

⁵⁰⁴ Como exemplo podemos citar a editora *EC Comics* que publicou a revista *Tales from the crypt*, *The Crypt of Terror* e *The Vault of Horror*.

em chamas forjada no fogo infernal (Figura 173).

Um ano depois de sua primeira aparição, o Motoqueiro ganhou seu título próprio mensal. Nessa série, o demônio “Satã” continuou com suas tentativas de tomar a alma de Blaze, possivelmente por procurar um dos pedaços do medalhão dentro dela, e enviou vários de seus agentes. A princípio, Blaze dominou a personalidade do Motoqueiro Fantasma. Depois de alguns meses, suas transformações noturnas automáticas terminaram e Blaze passou a se transformar no Motoqueiro Fantasma sempre que sentisse, por meios místicos, o mal nas redondezas, vingando vidas inocentes manchadas pela maldade.

Mefisto também manipulou Johnny Blaze com vários tipos de falsas esperanças, fingindo ser o “mensageiro”, que representava tudo que é bom e correto e o amigo, um tipo de salvador que protegeria a alma do jovem de Satã. A história de Johnny Blaze se assemelhava a vários casos ao longo dos séculos sobre contos de pessoas que fizeram pacto com o Diabo. Em geral, a estrutura era parecida: o Diabo aparecia para os que estavam passando necessidade ou entregues ao desespero. Compadecia-se da desgraça de sua futura vítima prometendo se vingar dos que a haviam prejudicado ou providenciar para que ela tivesse sorte ou fortuna. Em troca de tais benefícios, a criatura mandava o humano assinar com o próprio sangue um pacto redigido num pergaminho.

O caso mais conhecido da literatura fora a obra ‘Fausto’ do escritor alemão Johann Wolfgang von Goethe. A história escrita no século XVIII foi baseada em uma lenda medieval, a qual revelava a decadência do espírito humano que se deixava seduzir pelo mal. Fausto, um homem sábio que não se dava por satisfeito com o conhecimento que possuía, acabou fazendo um pacto com Mefistófeles, o Diabo, para saber tudo sobre o amor, a magia e a ciência. Ocorreu que em meio os ganhos que obteve, Fausto foi marcado por uma sucessão de tragédias, principalmente em relação à Margarida, a mulher que amava que testemunhou a morte da mãe e do irmão causadas indiretamente por Fausto. Tomada pela loucura, Margarida matou o filho que teve com Fausto e levada pela sua fé católica entregou sua alma a Deus.

Fausto então culpou Mefistófeles e esse por sua vez se eximiu de culpa acusando a liberdade de escolha de Fausto por todos os atos praticados por ele próprio. Em um segundo livro, Goethe escreveu a continuação da saga de Fausto na qual no final da obra, mais uma vez a redenção católica esteve presente. Nela, a Virgem Maria intercedeu pela alma de Fausto, escapando do acordo com Mefistófeles e se unindo a Margarida novamente no Paraíso.⁵⁰⁵

A história de Fausto nos remete a mais controversa narrativa do Motoqueiro Fantasma que ocorreu na edição nº09 de *Ghost Rider*, em dezembro de 1974. Escrita por Tony Isabela,

⁵⁰⁵ Para maiores informações ver GOETHE, Johann Wolfgang von. *Fausto*. São Paulo: Martin Claret, 2002.

na narrativa o Motoqueiro estava em uma batalha contra o Satã e acabou perdendo. Quando estava com sua alma prestes a ser levada para o inferno, apareceu um homem de barba e cabelos compridos vestindo roupas civis que intercedeu a favor de Johnny Blaze (Figura 174):

“Enquanto houver pessoas de boa vontade nesse mundo, Satã, eles devem sempre estar entre você e suas vítimas inocentes. O único pecado de Johnny Blaze foi o desespero e não é pecado suficiente para condená-lo ao seu domínio. Deixe-me ajudá-lo, Johnny.

A alma de Johnny Blaze está além de você, Satã. Ele ganhou sua segunda chance. Nenhum homem vive sua vida sem disputar com você várias vezes, Satã. Johnny Blaze ganhou sua primeira batalha. O futuro depende dele. Por agora, lembre-se que ele é livre... que você não tem que clamar por sua alma”.⁵⁰⁶

Naquele instante, o “Satã” não conseguiu reagir às palavras da instigante figura e desapareceu embora tenha prometido voltar atrás de Blaze. A descrição acima levou os leitores a pensar que o homem que intercedeu a favor de Johnny era uma personificação de Jesus Cristo haja vista a aparência da figura e seu gestual no qual o mal personificado não conseguiu esboçar qualquer reação com o discurso proferido, preferindo partir (Figura 175). Ao final da narrativa, o homem se retirou e disse ao Motoqueiro que ele “era um amigo”.

A seção de cartas na edição nº13 da revista abordou quase integralmente a narrativa escrita acima. Todos foram unânimes em afirmar que o “amigo” era Jesus. E os leitores se dividiram. Alguns adoraram a história usando termos como um final “com uma agradável surpresa”, “uma obra-prima da *Marvel*”, a aparição do “salvador de todos nós” e uma carta escrita pelo leitor Neal Meyer, de Bickleton no Estado de Washington, na qual ele expôs que ficava preocupado com as narrativas do Motoqueiro Fantasma, pois dava a entender que o mal controlava o mundo, sem pouca evidência de Deus, mas que as últimas páginas da edição nº09 o fez ver sinais que as coisas estavam mudando.

Por outro lado, outros leitores demonstraram irritação dizendo que “essa aberração de Jesus foi a pior coisa que ele já viu em um quadrinho da *Marvel*” ou que o fato de um “pseudo-Jesus” ter salvado o herói era um *Deus ex machina*, ou seja, uma antiga expressão latina que funcionava como dispositivo do teatro pelo qual era utilizado para indicar uma solução inesperada, improvável e mirabolante para terminar uma obra ficcional que apresentava tramas confusas.

Além disso, duas cartas também se apresentaram neutras. Em uma, do leitor Brian Earl Brown, de Indiana, desconfiava que a narrativa fugiu das normas da *Marvel*, insinuando que aquela história seria um trabalho autoral do argumentista Tony Isabella. Em outra carta, o leitor Jim Hornby, do Brooklin em Nova York escreveu apenas uma frase: “O herói que

⁵⁰⁶ ISABELLA, Tony & MOONEY, Jim. The hell-bound hero! *The Ghost Rider vol.01 nº09*. Nova York: *Marvel Comics*, dezembro de 1974, p.29 e 32.

salvou Johnny Blaze pareceu terrivelmente familiar”, ao que não daria para saber se era uma crítica ou um elogio a trama.⁵⁰⁷

Ou seja, a insinuação de um elemento religioso forte como a imagem de Jesus provocou diversas reações entre os leitores americanos. Mesmo que os artistas envolvidos não admitissem que a figura retratada fosse Jesus Cristo, a sua aparência não deixou dúvidas entre os leitores, seja positivo ou negativamente. No total foram oito cartas divulgadas na seção com quatro elogiando a narrativa, duas criticando e outras duas se mantendo neutras. Em se tratando de uma revista que abordava o sobrenatural e com uma criatura do imaginário cristão como Satã, antagonista constante na trama, entendemos que os leitores conseguiam ler as narrativas do Motoqueiro Fantasma abstraindo a conotação religiosa do personagem vendo Satã como um vilão qualquer da *Marvel*, e como tal, seria vencido no final pelo bem, ou no caso, os super-heróis.

Anos mais tarde, Johnny Blaze exorcizou o demônio Zarathos e ele passou a viver uma vida normal com sua amada Roxanne Simpson. A revista *Ghost Rider* foi descontinuada na edição nº81 em 1983. Contudo, em 1990, ela ganharia uma nova série com um novo protagonista chamado Danny Ketch encarnando o Motoqueiro Fantasma, mas dessa vez apresentando uma aparência mais assustadora. O novo Motoqueiro possuía correntes em torno de seu corpo, braceletes e ombreiras pontiagudas usadas como arma e uma abordagem na qual o personagem passou a se autodenominar “espírito da vingança”, o qual ele aparecia sempre que “sangue inocente fosse derramado” (Figura 176).

Assim, a série original do Motoqueiro Fantasma inaugurou a linha de terror da *Marvel*, na qual abordagem do sobrenatural era o mote principal. Dessa forma, criaturas sombrias que faziam parte da cultura popular de séculos foram transportadas para os quadrinhos da editora, a saber: Lobisomem (*Werewolf by night*), Frankenstein (*Monster of Frankenstein*), Zumbis (*Zombie*), Múmia viva (*Living Mummy*) e vampiros, principalmente com o personagem da literatura, Conde Drácula (*The Tomb of Dracula*), no qual esse último ainda iremos abordar.

5.1.3 – Aparição de símbolos religiosos: O Deus Thor em um mundo cristão

A partir da década de 1980, a elaboração de histórias com conteúdo mais adulto mudou a abordagem das revistas em quadrinhos do período. Nesse sentido, alguns símbolos de fé começaram a aparecer nas narrativas, tais como: crucifixos ou a presença de

⁵⁰⁷ Seção de cartas Ghost Writers! *The Ghost Rider vol.01 nº13*. Nova York: *Marvel Comics*, agosto de 1975, p.21.

sacerdotes de várias religiões. Na pesquisa foi percebido que a primeira vez que um símbolo religioso foi exposto de forma explícita em uma história, fora publicada em janeiro de 1981 na revista *The Mighty Thor* nº303. A narrativa mostra o super-herói Thor ajudando um padre que enfrentava um mafioso determinado a demolir a igreja na qual o padre era pároco.

Thor, o Deus do Trovão, foi criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1962 e foi livremente inspirado na mitologia nórdica de onde veio a criação da maior parte dos personagens do reino de Asgard, regido pelo pai de Thor, Odin. Quando adolescente as façanhas de Thor já eram lendárias. Embora destemido em combate, Thor era obstinado e impulsivo e quase deflagrou uma guerra entre Asgard e outros reinos ao violar tréguas. Decidido a lhe ensinar uma lição de humildade, Odin baniu seu filho para a Terra, removendo suas recordações de sua existência como um deus e aprisionando-o, por mais de uma década, na forma de um mortal deficiente físico. Assim, Thor estreou na revista *Journey into Mystery* na figura de Donald Blake, um médico com problema na perna. Como Blake, Thor aprendeu o valor da humilde perseverança ao lidar com sua perna defeituosa e passando a lidar com doentes moribundos como um médico de sucesso.

Acreditando que Thor havia aprendido sua lição, Odin induziu o filho a passar férias na Noruega. Lá chegando Blake avistou naves espaciais tripuladas por seres extraterrestres aterrissando com o intuito de escravizar a humanidade. Observando tudo de longe, o doutor acabou por ser visto pelos alienígenas e fugiu até se abrigar em uma caverna e ficar preso nela. Ao adentrar na caverna em busca de uma saída, ele percebeu que uma rocha gigante bloqueava sua passagem. Nesse instante ele encontrou uma bengala de madeira que serviria de alavanca para que pudesse mover a pedra.

Todavia, ao bater a bengala contra a rocha, Blake teve seu corpo transformado em um homem de tamanho e musculatura maiores, além de ter suas vestimentas mudadas totalmente. A bengala de madeira também mudou de forma e se transformou em um martelo de metal com a seguinte inscrição gravada: “Aquele que conseguir erguer esse martelo, se for valoroso, possuirá o poder de Thor.” Surgiu assim um dos mais poderosos heróis da *Marvel Comics*. Os vários elementos incorporados à sua história ao longo dos anos reforçaram a condição de Thor como um Deus imortal interagindo entre os humanos mortais e experimentando todas as emoções inerentes à humanidade. Thor então passou a pertencer a dois mundos aos quais jurou proteger seus habitantes – Asgard e a Terra.

Voltando à trama de 1981, a narrativa teve início com Thor socorrendo o Padre Coza que foi seriamente ferido por dois assassinos contratados. Thor conseguiu derrotar os criminosos, e, retornando à forma de seu *alter ego*, o médico Donald Blake, o herói salvou a

vida do sacerdote. Em uma conversa informal entre Blake e o Padre Coza, foi revelado o motivo da tentativa de homicídio – a demolição da igreja para o aproveitamento do terreno para outro fim – e a falta de fé do padre, questionando os desígnios de Deus.

Após a conversa, Thor foi atrás do mandante do atentado, que foi convencido a abandonar seus planos de destruir a igreja. Contudo, ele já havia enviado seus capangas para lançarem bombas para incendiar o templo. Ao mesmo tempo, o Padre Coza estava aconselhando uma fiel dentro da igreja. Ao ouvir um barulho estranho, o padre deixou a mulher abrigada em seu quarto e foi verificar o que aconteceu. Quando ele estava se dirigindo ao altar começaram as explosões e rapidamente a igreja estava em chamas.

No instinto em proteger sua vida, Padre Coza correu para fora do templo. Já na calçada, ele percebeu que deixou a fiel presa em seu quarto e, temendo por sua própria vida, se sentiu incapaz de retornar ao incêndio e salvar a mulher. De joelhos e implorando a Deus que lhe desse forças, o padre viu uma chuva repentina coberta por raios cair no local. Ao olhar para o telhado ele viu a figura de Thor. Entendendo como um sinal celestial, o padre se lançou para a igreja em chamas com o intuito de salvar a fiel.

Thor foi ao seu enalço e o protegeu da igreja que começara a ruir. Utilizando uma enorme cruz que estava no altar, o super-herói escorou a parede e salvou o padre e a mulher. Percebendo que o “sinal celestial” era Thor, o padre teve o seguinte diálogo com o herói:

Padre: “Você... você é um Deus... mas então se é você... e não **Ele**... a minha fé foi restaurada só para eu descobrir que ela foi... perdida?”

Thor: Há muitos deuses adorados na Terra ao longo desse universo, Padre Coza... Eles recebem a verdade pela força da fé e assim, através da crença e oração, todos se tornam de verdade...

Todos nascem da mesma força superior universal. A vossa fé não é equivocada...”
508

No final todos se salvaram e no dia seguinte os demais fiéis se uniram para restaurar a igreja. No mesmo dia, o Padre Coza recebeu a visita do mafioso que quis acabar com o templo. Se mostrando arrependido, o então ex-criminoso decidiu doar uma grande quantia de dinheiro para restaurar a igreja destruída. Em meio a pensamentos, o padre questionou o poderia ter modificado sua postura, e logo se lembrou dos “sinais divinos” que recebeu.

É curioso perceber o herói escolhido para essa narrativa. O personagem Thor teve sua inspiração diretamente ligada à mitologia nórdica, ou seja, a uma cultura pagã. Essa diferença de crenças ficou evidente no diálogo exposto acima. Quando Thor disse que “há muitos deuses adorados na Terra”, parecia uma metáfora para as diversas religiões que existem no planeta. A mensagem era que não importa no que a pessoa acreditasse, mas sim, o quão fosse

⁵⁰⁸ MOENCH, Doug. The miracle of storms. *The Mighty Thor* n°303. Nova York: *Marvel Comics*, Janeiro de 1981, p. 19.

verdadeiro o seu sentimento em acreditar, pois, nas palavras de Thor, “todos nascem da mesma força superior”. Subliminarmente ficou entendido que, apesar das diferentes crenças ao redor da Terra, todos teriam uma origem em comum. Em outras palavras, o Deus do trovão reconhecia a existência de um Deus único acima de todas as divindades.

Já na capa da revista (Figura 177) temos uma visualização da mensagem da narrativa. Nela podemos observar uma enorme cruz, símbolo máximo do cristianismo, tombando sobre o padre. Isto demonstraria a perda de fé do sacerdote na crença católica, já que a imponência da cruz foi abalada com grandes rachaduras ao longo do objeto. Ao mesmo tempo, a queda do símbolo cristão, contrastava com a demonstração de poder de Thor – um símbolo pagão. Quando o Deus do Trovão apareceu sustentando os escombros da igreja, ele parecia mostrar como a verdadeira fé poderia resgatar algo que fora perdido com as desconfianças e a fraca convicção em uma crença.

Por ser um deus, Thor é imortal. Ao lidar com os humanos, Thor descobriu que essa suposta benção poderia ser um fardo. Ele viu aqueles de quem gosta adoecerem e morrerem, enquanto ele mesmo não envelheceu durante todo o tempo que está convivendo com a humanidade. O peso dessa condição frequentemente levou Thor a se afastar dessas amizades, que para ele serão breves.

5.1.4 – A aparição de símbolos religiosos: Drácula no Universo *Marvel*

No ano seguinte ao encontro de Thor com o Padre Coza, a *Marvel* publicou outra história utilizando símbolos religiosos. Dessa vez os personagens utilizados foram o grupo de super-heróis X-Men. Na revista *The Uncanny X-Men* nº159, de julho de 1982, a equipe de mutantes combateu o vampiro Drácula, inspirado no personagem literário criado pelo escritor irlandês Bram Stoker no final do século XIX.

O enredo do livro tinha como protagonista o conde Drácula, dono de um castelo em uma remota zona na região Transilvânia, na Romênia. Drácula decidiu viajar até à Inglaterra, deixando um rastro de morte e destruição por onde passou sob a forma de um enorme morcego que se alimentava de sangue humano. Suas vítimas apresentavam uma enorme palidez e dois enigmáticos orifícios no pescoço. Incapazes de identificar a origem daquela doença, um grupo de amigos de uma jovem que apresentava estes sintomas recorreram ao auxílio do Dr. Abraham Van Helsing, um veterinário e cientista que percebeu que a jovem foi vítima dos ataques de um ser diabólico: uma espécie de morto-vivo que se alimentava de sangue humano, caracterizando um vampiro.

Alguns dias depois, durante a noite, a jovem foi atacada e morta por Drácula em sua forma de morcego. Ela foi enterrada, mas renasceu como vampira e começou a perseguir crianças. Seu grupo de amigos determinados a colocar um fim naquela forma de existência introduziu uma estaca no seu peito, trespassando o coração e deceparam sua cabeça, pois só assim ela poderia descansar em paz.

O alvo então passou a ser Drácula que tinha voltado para a Transilvânia. Em seu castelo Drácula controlava outra jovem que, além de se alimentar de sangue, lhe deu o seu próprio sangue para beber em um ritual que os conectou espiritualmente, mas não a transformou completamente em uma vampira. Van Helsing tentou abençoar a jovem por meio de oração e pela colocação de uma hóstia contra sua testa, conseguindo apenas queimá-la deixando uma grande cicatriz. No embate derradeiro, Drácula teve sua garganta cortada enquanto outro jovem apunhalou o Conde no coração com uma faca. Drácula desintegrou em pó e a jovem foi libertada de seu controle.⁵⁰⁹

Ao transportar esse universo literário para suas narrativas, o argumentista Gerry Conway e o artista Gene Nolan recriaram praticamente essa a mitologia a partir de um título solo do personagem em 1972: *The Tomb of Dracula*. Nessa versão, ele era o conde Vlad Drácula nomeado príncipe da Transilvânia no século XV tendo enfrentado os turcos otomanos. Em um dessas batalhas, o conde foi transformado em vampiro por um dos soldados turcos que também um morto-vivo. A seguir, Drácula derrotou *Nimrod*, na época o maior dos vampiros, tornando-se o governante dos vampiros na Terra.

No século XIX, Drácula enfrentou Abraham van Helsing na Inglaterra e nesse ponto se desenvolveu toda a trama passada no livro de Bram Stoker, porém com uma alteração no final. Após o conflito final, os restos mortais de Drácula foram colocados em um caixão com uma estaca na altura do peito e escondidos dentro de uma caverna bloqueada por uma enorme rocha. No século XX, sua sepultura improvisada foi descoberta por um jovem e retirou a estaca do esqueleto fazendo o vampiro reviver.

Drácula foi primeiro vilão da *Marvel* a ter um título próprio. A partir de então, Drácula passou a interagir com os demais personagens da *Marvel* inclusive enfrentando vários super-heróis já citados anteriormente como o Surfista Prateado, o Doutor Estranho e os X-Men. E é sobre o encontro com a equipe tomaremos como exemplo das peculiaridades do personagem.

Na narrativa escrita em 1982 por Chris Claremont, o grupo de heróis parte para uma missão de resgate de Tempestade (*Storm*), uma dos membros do grupo que foi capturada e transformada em vampira pelo vilão. Durante os combates com Drácula, ficou nítido dois

⁵⁰⁹ Ver STOKER, Bram. *Drácula – O vampiro da noite*. São Paulo: Martin Claret, 2002.

tratamentos diferentes em relação às histórias com vampiros reproduzidas em outras mídias. A primeira ocorreu quando a x-man adolescente Kitty Pryde investiu contra o vampiro empunhando um crucifixo. Após uma rápida surpresa com a presença do objeto cristão, Drácula percebeu que não sofreu impacto algum e atacou Kitty agarrando o seu pescoço. Nas palavras de Drácula ele disse: “Você se enganou! A cruz não tem poder se o portador não acredita nele. Você não é cristã, mas uma hebreia”.⁵¹⁰ Todavia, quando o vampiro agarrou o pescoço de Kitty, ele queimou sua mão, pois em volta do pescoço estava um cordão com uma estrela de Davi, símbolo da religião judaica.

Em outro combate, agora com os demais membros da equipe, Drácula foi confrontado por Wolverine que utilizou duas de suas garras para fazer o sinal da cruz. Mas o esforço não fez efeito, pois o mutante não acreditava em religião alguma. A seguir, outro x-man, o Noturno (*Nightcrawler*) impôs dois pedaços de madeira para formar a figura da cruz, e dessa vez feriu o vampiro. Contudo, mesmo sendo uma figura religiosa, durante a batalha final, Noturno não hesitou em cravar uma lança sob o peito de Drácula. Em histórias posteriores, Noturno se revelaria extremamente católico.

Os dois momentos dessa narrativa quebraram consensos em relação às histórias escritas com vampiros em outras mídias. A primeira era de que apenas símbolos cristãos – como crucifixos e águas-bentas – poderiam matar um vampiro. Isto estaria embutido dentro da ótica do cristianismo na Europa tido como o caminho da salvação. Porém, seguindo a lógica da narrativa da *Marvel*, outros objetos religiosos não cristãos também teriam o mesmo efeito no combate ao vampirismo, o que reforça a discussão acerca da história anterior de Thor, na qual o importante seria a fé em que você acredita, seja ela qual fosse.

O segundo consenso quebrado era de que os símbolos religiosos não funcionariam como arma em si. Quando Wolverine ou Kitty Pryde fizeram alusão ao um crucifixo, fazia-se necessário acreditar verdadeiramente no objeto que está empunhando, concentrando toda sua crença nele, e confiando de que isso seria o instrumento que o ajudaria a combater o mal. Ou seja, o objeto de nada teria serventia se não tivesse a fé de quem o está segurando. Foi exposto então que cada personagem poderia ter uma religião específica, algo em que acreditaria ser o seu caminho.

⁵¹⁰ CLAREMONT, Chris & SIENKIEWICZ, Bill. Night screams. *The Uncanny X-Men n°159*. New York: *Marvel Comics*, julho de 1982, p. 12.

5.1.5 - A fé revelada: O “demônio” devoto do catolicismo

O teólogo B. J. Oropeza aponta três focos nas narrativas dos heróis - o mitológico, o teológico e o ideológico - falando com as macroquestões da humanidade e chamam a nossa atenção para os desejos latentes em nossa própria *psique*.⁵¹¹ Podemos perceber um bom exemplo de como as histórias de super-heróis atravessam fronteiras míticas, religiosas e ideológicas no tema de um paraíso restaurado. O conceito em si contém subdivisões proeminentes relacionadas à teologia e mito: a angústia de um paraíso perdido, a nomeação de um salvador, a batalha épica do bem contra o mal e a busca da imortalidade.

Quando examinamos o gênero de super-heróis por meio da lente da teologia, uns sete personagens, podem desempenhar um papel de destaque, mas também uns três, quatro ou cinco se destacaram como importantes porque combinaram elementos míticos com anseios religiosos. Eles identificaram algo que foi perdido e precisa ser restaurado, pois eles apontam para os conflitos internos e uma sensação de incompleto.

O conteúdo religioso nos X-Men é explicitado quando se olha para o personagem Noturno. Seu nome verdadeiro é Kurt Wagner, um cidadão alemão com características físicas incomuns. Sua pele era composta de pelos azulados, tinha uma cauda pontiaguda, orelhas pontudas, dentes afiados, mãos com três dedos e pés com apenas dois (Figura 178), o que levou sua mãe, a vilã Mística (*Mystique*) a abandonar seu filho recém-nascido, atirando-o de uma cachoeira.

Kurt foi descoberto por uma cigana e criado num circo. Não sofrendo preconceito pela sua aparência, Kurt aprendeu desde cedo que possuía uma grande agilidade natural que o tornou no principal acrobata e trapezista do circo. Com o tempo Noturno desenvolveu um superpoder que era a habilidade de se teletransportar e reaparecer à vontade, em uma nuvem de fumaça sulfúrica. A plateia que o aplaudia acreditava que se tratava de um humano normal trajando a roupa de um demônio.

Porém, um empresário americano comprou o circo em que se apresentava, com a intenção de formar um elenco de jovens aberrações nos EUA. Assim, Noturno fugiu para o interior da Alemanha, onde aldeões acharam que ele fosse o responsável por uma série de assassinatos na região. Quando o povo da aldeia estava prestes a matar Kurt, eles foram imobilizados psicologicamente pelo Professor Xavier que havia chegado para recrutar Noturno para fazer parte da segunda formação dos X-Men.

⁵¹¹ OROPEZA, B. J (Ed.). *The gospel according to superheroes*. New York: Peter Lang Publishing, 2005, p. 04.

Como membro da equipe mutante, Noturno se tornou um idealista convicto com a noção de não julgar pelas aparências. Com o tempo, os roteiristas acrescentaram a personalidade do mutante a sua devoção extrema com a Igreja Católica Romana, fazendo uma justaposição com sua aparência contraditória.

Esse dualismo nitidamente traçado também convidou à reflexão sobre o que definiria um ser humano e o que limitaria a tolerância da diferença, implicitamente, o tema de condução "dos X-Men sobre o isolamento de mutantes e sua alienação da sociedade 'normal' - pode ser lido como uma parábola da alienação de qualquer minoria." ⁵¹²

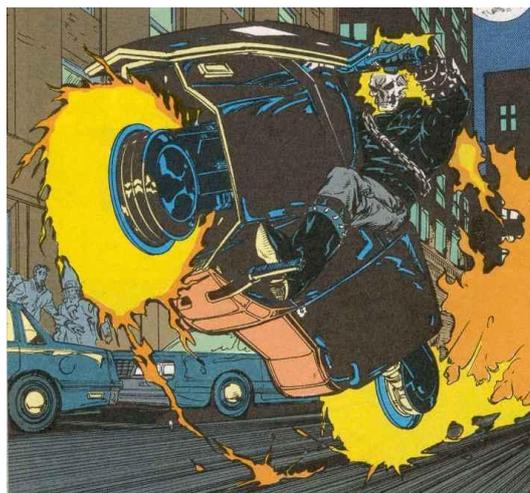
Em uma passagem, Noturno se deparou com uma situação de testou sua fé. Durante a saga conhecida como Guerras Secretas (*Secret Wars*), um ser onipotente conhecido como *Beyonder* sequestrou alguns dos mais poderosos heróis e vilões, levando-os para os confins do universo para lutarem entre si em troca da realização de seus desejos. No final, os heróis venceram e todos retornaram para a Terra. Em 1985, a *Marvel* lançou a saga Guerras Secretas II (*Secret Wars II*) na qual o *Beyonder* veio à Terra para aprender como os humanos se comportam convivendo entre eles. Por se tratar de um ser tão poderoso, isso abalou as crenças de Noturno. Assustado diante de tamanho poder, Kurt foi conversar com um amigo seu que era padre. Eis que ele diz:

“Padre, desde que me juntei aos X-Men, eu encontrei seres tão poderosos... Eles pareciam como deuses para nós, mas comparados ao Beyonder, eles não são nada! Então o que isso faz dele? Ele é Deus?
Eu falo para mim mesmo que isto não possível... mas, se ele não é, quem é? Veja, Michael... essa criatura pode destruir a Terra em um instante. Como o Senhor pode permitir que essa entidade ameace a humanidade... e talvez toda a criação... a menos que o Beyonder seja Deus. Mas se ele for, como então eu posso acreditar em tal ser? Minha fé me ajudou em ocasiões de total desespero, quando a morte parecia certa e eu estava certo que não havia mais esperança, mas agora ao procurá-la, eu encontro apenas um buraco, essa benção de luz interna fugiu de minha alma. Graças ao Beyonder, eu estou vazio por dentro. Eu estou perdido!” ⁵¹³

Dessa forma, percebemos que a própria fé de um devoto pode ser testada. Por essa crença Noturno compartilhou do sonho do Professor Xavier que era aceitação universal e a coexistência pacífica entre humanos e mutantes e que apesar das dificuldades de implementação, ele ainda assim acreditava nele com toda fé que existe em seu ser. Frequentemente, os argumentistas expunham o personagem citando as Sagradas Escrituras, orando e saindo de catedrais abandonadas.

⁵¹² PERRY, Tim. In: OROPEZA, B. J. *Op. cit.*, p. 176.

⁵¹³ CLAREMONT, Chris & ROMITA JR., John. What was that? *The Uncanny X-Men n°196*. Nova York: *Marvel Comics*, agosto de 1985, p. 09.



Figuras 173 e 176 – Fisionomia dos dois Motoqueiros Fantasma.
 The Ghost Rider v1 nº09 – dezembro de 1975 / The Ghost Rider v2 nº01 – maio de 1990.



Figuras 174 e 175 – o Motoqueiro é auxiliado por “um amigo conhecido”.
 The Ghost Rider v1 nº09 – dezembro de 1975.

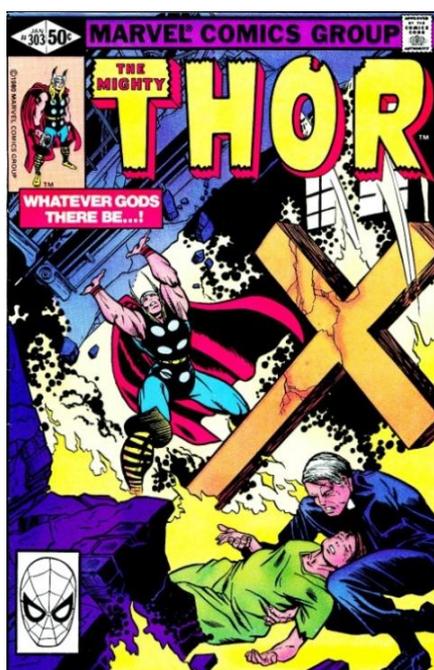


Figura 177 – Capa da revista em que Thor socorre o Padre Coza
 The Mighty Thor v1 nº303.
 Janeiro de 1981.



Figura 178 – A aparência de Noturno.
 Marvel Graphic Novel nº05 – 1982.

Por um período de tempo nas narrativas dos X-Men, Noturno foi mostrado usando um colarinho clerical e ainda presidindo o funeral de um amigo. No meio de seus estudos teológicos, ele também lutou com a sua fé, a injustiça que ele via ao seu redor.

Ao longo dos anos, a fé católica do personagem se aprofundou a ponto de que ele foi retratado estudando para o sacerdócio e até mesmo foi um padre católico por um breve período. Posteriormente, alguns quadrinistas decidiram levar o personagem em uma direção diferente. Noturno continuou a ser um católico devoto, mas ele não estaria se planejando para viver a vida religiosa em tempo integral.

5.1.6 - A fé revelada: A justiça cega do Demolidor

Cerca de 81,6 milhões de americanos, ou cerca de 25% da população dos EUA se identificam como católico romano. Os católicos compreendem o maior grupo religioso em 35 estados. No entanto, a igreja está mudando graças a tendências demográficas e mudança de atitude em relação à religião, sendo o catolicismo a religião mais popular na Costa Oeste, Meio-Oeste e Nordeste do país.⁵¹⁴

Embora nos EUA o protestantismo seja muito forte, o catolicismo tem avançado entre a população estadunidense graças ao crescimento da população de latino-americanos no país. Esse fenômeno é observado com uma grande concentração de católicos na região central da Califórnia e sul do Texas. Em outras localidades dos EUA, a influência católica ocorreu por formação histórica, caso da cidade de Boston, a maior cidade com a maior percentagem de católicos em decorrência do estabelecimento de irlandeses na cidade desde o início do século XVII ou no sul da Louisiana em grande parte devido às raízes francesas e espanholas.

Outro personagem que foi aprofundando na fé católica fora Matt Murdock, o Demolidor. Embora criado em 1964 por Stan Lee e Bill Everett, o super-herói cego somente ganhou destaque real no início da década de 1980 quando o quadrinista Frank Miller assumiu os roteiros da revista do personagem que estava sob o risco de cancelamento.

A saga do Demolidor teve início na infância de Matt Murdock quando seu pai, o boxeador mediano Jack Murdock, ensinou-lhe que lutar não seria a resposta para os problemas na vida. Jack tinha receio que seu filho tivesse problemas financeiros como ele. Para isso, ele incentivou seu filho a realizar grandes projetos por meio dos estudos. Mas, ao tomar a decisão de apenas se dedicar aos estudos, Matt sofreu *bullying* de seus colegas de

⁵¹⁴ Para maiores informações ver: <http://graphics.wsj.com/catholics-us/>. Visto em 13 de dezembro de 2015.

escola que ironicamente o apelidaram de “demolidor”. Sentindo-se humilhado, Matt começou a treinar sem o conhecimento de Jack para poder enfrentar os valentões da escola.

Quando chegou à adolescência, Matt viveu o episódio que mudou sua vida para sempre. Ao esperar em um semáforo para atravessar a rua, Matt empurrou um idoso para longe da rota de um caminhão desgovernado. Contudo, a carga do caminhão – repleta de lixo radioativo – atingiu seus olhos, cegando o jovem para sempre. A princípio devastado pro sua aparente deficiência, Matt aos poucos percebeu que o acidente havia ampliado exponencialmente sua percepção do mundo ao redor. Ele perdera a visão, mas a radioatividade havia ampliado seus outros sentidos a patamares sobre-humanos. Acompanhado por uma intensificação dos treinos que já realizava, Matt se tornou um ginasta de nível olímpico e um extraordinário combatente corpo a corpo.

Dando continuidade aos estudos, Matthew entrou para a Escola de Direito da Universidade de Colúmbia. Nesse período, ele sofreu o segundo golpe que também marcaria sua vida pra sempre. Seu pai, agora um boxeador envelhecido, se envolveu com um bando desonesto e acabou assassinado por se recusar a entregar uma luta. Insatisfeito com a investigação policial, Matt escondeu sua identidade atrás de uma máscara e uniforme, encarregou-se de caçar os criminosos que haviam matado seu pai. Assumindo o nome de Demolidor, ele levou os responsáveis à justiça.

Depois de ter se formado advogado, Matthew adotou o uniforme permanentemente. Durante o dia, ele trabalhava dentro do sistema jurídico, auxiliado por seu amigo Foggy Nelson, sócio em um escritório de advocacia. Todavia, à noite, Matt perseguia os criminosos que haviam escapado pelas aberturas da lei, principalmente agindo no bairro de Nova York chamado Cozinha do Inferno (*Hell's Kitchen*), uma região pobre comandada pelo crime organizado. Assim, o Demolidor permaneceu como um vigilante urbano comum.

A chegada de Frank Miller nos roteiros e arte do título *Daredevil, The man without fear*, provocou uma guinada no personagem. Primeiramente, Miller apresentou o Demolidor em um nível mais realista. As histórias cada vez mais ganharam uma tonalidade *noir*, ou seja, um gênero literário que está associado a questões policiais⁵¹⁵ e que crescia cada vez que ele combatia ilegalidade da Cozinha do Inferno, tendo como adversário principal Wilson Fisk, mais conhecido como Rei do Crime (*Kingpin*), um *gângster* que controlava todo praticamente todo crime organizado de Nova York, mas era ignorado pelas autoridades.

⁵¹⁵ É o resultado da combinação de estilos e gêneros, que recebe grande influência do expressionismo alemão, do realismo poético francês e do neorealismo italiano.

Miller acrescentou por meio de *retcons* elementos que enriqueceram a mitologia do Demolidor. A primeira foi a introdução de que Matthew teria tido ajuda em seu treinamento quando jovem. Esse foi realizado pela figura de *Stick*, um ancião cego mestre em artes marciais. Como um treinador exigente, *Stick* introduziu Matt nos aspectos físicos e espirituais das artes marciais, não permitindo que ele se considerasse uma vítima indefesa.

O segundo elemento foi na época da faculdade de direito, quando Matthew conheceu a jovem grega Elektra Natchios e se apaixonou por ela. Filha de um diplomata grego, seu pai foi assassinado durante uma crise com reféns. Elektra se retraiu emocionalmente afastando-se de Matt indo para o extremo oriente, onde aperfeiçoou suas capacidades de luta quase à perfeição. Anos mais tarde, Elektra retornou como uma assassina de aluguel e confrontou o Demolidor. Eles uniriam forças tempo depois, mas Elektra acabaria morta pelo vilão Mercenário (*Bullseye*), empalada por uma de suas próprias adagas.

Miller saiu da produção da revista 1983 para retornar três anos mais tarde na saga A Queda de Murdock (*Born Again*). Escrita em 1986 em sete capítulos, o arco de histórias marcou a abordagem de uma narrativa de conteúdo adulto nas revistas de linha da *Marvel*. Conforme debatido no Capítulo 05, o amadurecimento das narrativas dos quadrinhos fora um marco da década de 1980, porém, ao invés de abordar a temática em uma edição especial ou na série *Marvel Graphic Novels*, ela foi desenvolvida dentro das edições regulares do Demolidor, que era acompanhado por leitores variados, assim como foi feito das narrativas do Homem-Aranha – A morte da Capitã DeWolf e A última caçada de Kraven.

A Queda de Murdock contava a derrocada do personagem Matt Murdock, quando sua ex-namorada Karen Page vende a informação sobre a identidade secreta do herói para um criminoso mexicano que a revendeu para mafiosos americanos até chegar ao conhecimento do Rei do Crime (Kingpin). Assim, o vilão usou essa informação para destruir a carreira de Murdock como advogado, acusando-o de crime de propina, deixando-o sem dinheiro e visto com desconfiança por todos a sua volta. Ao longo da saga, o leitor acompanhou a queda de Matt Murdock até a loucura e à miséria e uma quase morte, bem como a sua escalada na recuperação de si mesmo para uma nova vida.

Criado em 1964, aparentemente o personagem não tinha abertamente sido identificado como católico. Frank Miller desenvolveu no arco a revelação de que a mãe de Matt Murdock, que ele nunca conheceu quando criança, tinha deixado seu pai algum tempo depois que Matt nasceu e se tornou freira adotando o nome de Irmã Maggie. Na narrativa ficou implícito que ela observou seu filho de longe ao longo de sua vida. Irmã Maggie salvou Matt Murdock de morrer depois que ela o encontrou gravemente ferido pelo vilão Rei do Crime e esfaqueado

pelo criminoso Tucão. Quando Matt tocou a cruz de ouro que a Irmã Maggie usava, ele recordou que a mesma freira adornada com a cruz veio a ele depois que ele foi ferido no acidente que o cegou e lhe deu seus superpoderes na juventude. Depois de cuidar de seus ferimentos no abrigo da Igreja, Matt perguntou à Irmã Maggie se ela era sua mãe, e embora ela tenha mentido para ele e dito que não, seu sentido de olfato e sua audição apurada detectaram os batimentos cardíacos acelerados, confirmando-lhe que o cheiro dela estava tão perto dele que ela era de fato sua mãe.

A imagem desenhada pelo artista David Mazzucchelli nos remete novamente à imagem da *Pietà*, de Michelangelo. Assim como na imagem da Morte do Capitão *Marvel* descrito no Capítulo 05, Matthew Murdock está caído nos braços de sua mãe agora freira fazendo uma analogia com a relação de Jesus Cristo e da Virgem Maria quando desceu da cruz em que foi morto. A diferença para a imagem do Capitão era que a figura que o acolheu Jesus de fato é sua mãe, ao contrário da Morte abrigoando o Capitão *Marvel* (Figura 179).

A Queda de Murdock fez vasto uso do simbolismo cristão ao longo da narrativa, principalmente do catolicismo. Contudo, o título original chamado *Born Again* (literalmente Nascido novamente) refere-se a um conceito muito presente no protestantismo. Tornar-se um *born again* no aspecto religioso do protestantismo estadunidense não seria apenas um movimento de transformação interior radical, mas também uma mudança drástica de hábitos e valores. Ele seria uma pessoa especial visto como alguém que teve uma segunda chance, renascendo para uma nova vida. “Tornar-se um *born again* é antes de tudo contar e recontar uma história. A história do reencontro com Jesus.”⁵¹⁶

Outro aspecto da narrativa religiosa era que, embora a história se passasse durante o Natal, ela seguiu a temática da Páscoa quase que exclusivamente, a partir do ponto em que a narrativa fez alusão a *via crucis* de Jesus, na qual pela tradição cristã Jesus foi condenado à morte, mas antes fora humilhado e insultado pelo povo da Judeia até culminar na sua crucificação, mas que após o terceiro dia de morte teria ressuscitado e voltado a viver. As páginas de abertura dos quatro primeiros capítulos mostravam Matt Murdock deitado demonstrando um sentido de fraqueza ou amargura (Figuras 180 a 182). Depois seguiu a pose crucificada no capítulo 4, quando ele foi amparado pela Irmã Maggie. Na figura, podemos perceber a ilusão de ótica na junção da parede branca com a cama com lençóis igualmente brancos em que Matthew convalescia (Figura 183).

A página de abertura do capítulo 5 mostrava Murdock de pé, numa representação de Cristo ressuscitado (Figura 184). Nos dois últimos capítulos, o herói recuperou seu uniforme e

⁵¹⁶ ALVES JÚNIOR, Alexandre Guilherme da Cruz. Op. cit, p. 75.

a forma física, podendo atuar novamente contra o mal. Além disso, os títulos dos capítulos remetiam todos a temáticas religiosas, a saber: Apocalipse (*Apocalypse*), Purgatório (*Purgatory*), Pária (*Pariah*), Renascido (*Born Again*), Salvo (*Salved*), Por Deus e pela Pátria (*God and Country*) e Armagedon (*Armageddon*). Por fim, é curioso que um personagem identificado com uma religião usasse uma vestimenta que remeteria ao inverso da fé. No sentido literal, *Daredevil* significa ‘Demônio Ousado’ em português e Matt usa um uniforme de coloração vermelha com chifres imitando a representação cristã do próprio demônio. Não por acaso, a cena final do penúltimo capítulo mostrou o Demolidor vestindo seu uniforme novamente desde sua queda surgindo em meio a labaredas, como um sentido de purificação de sua alma a que Matthew conseguiu recuperar (Figura 185).

Essa marca católica ainda se intensificaria ao longo dos anos. Em 1998, foi publicado o arco Diabo da Guarda (*Guardian Devil*), de autoria de Kevin Smith. Na história, Matt Murdock estava em um confessionário quando ouviu dois batimentos cardíacos rápidos e assustados, um dos batimentos é de um bebê e outro o de uma jovem. Ele tentou alcançá-los, pois percebeu que estavam sendo perseguidos, mas falhou quando foi obrigado a confrontar dois homens em um carro. Mais tarde, eles apareceram na porta de seu escritório. A jovem mãe da criança afirmou que o bebê supostamente se tornaria o salvador da humanidade. Já um senhor chamado Macabres tentou convencer Matt que o bebê na verdade seria o anticristo.

Ao sair ele deixou com Matt um pequeno crucifixo. A partir desse momento, o Demolidor começou a experimentar um crescente estado de delírio, chegando a tentar matar a criança, além de quase se suicidar. Macabres o avisou que sua vida seria amaldiçoada pela proximidade com a criança e as fatalidades se sucederiam: Karen Page retornou dizendo que contraiu o vírus HIV e seu sócio, Foggy Nelson, foi preso por assassinato. Diante de tantas dúvidas sobre sua crença e com sua vida dilacerada, Matt pediu ajuda de sua mãe, a freira Irmã Maggie e depois de descansar, Karen foi até o seu encontro.

O Mercenário, contratado por Macabres, foi à igreja da Irmã Maggie e promoveu um verdadeiro massacre até descobrir e raptar o bebê, que Matt havia deixado com a Maggie. O Demolidor apareceu, mas no meio do confronto com o vilão, não conseguiu evitar que Karen Page fosse morta pelo Mercenário que atravessou seu peito com um dos bastões do próprio Demolidor.

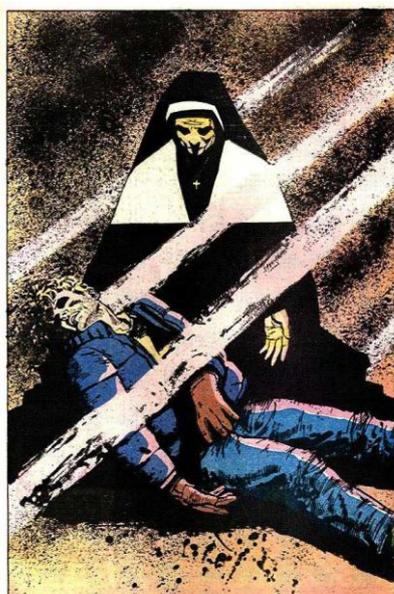
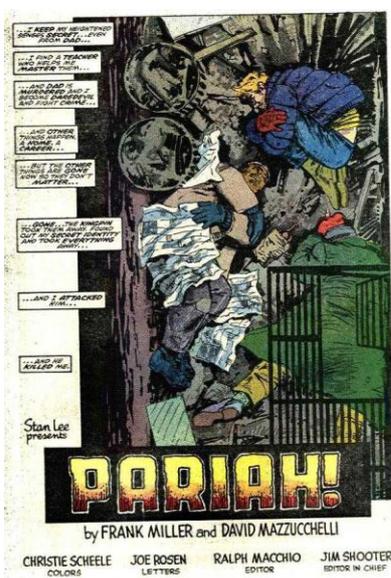
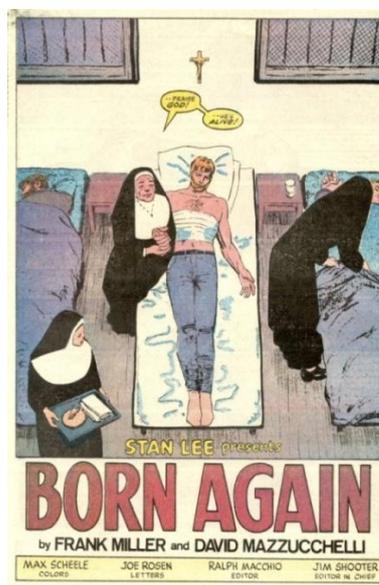
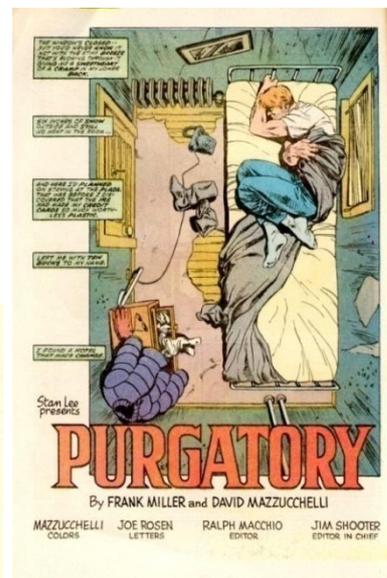
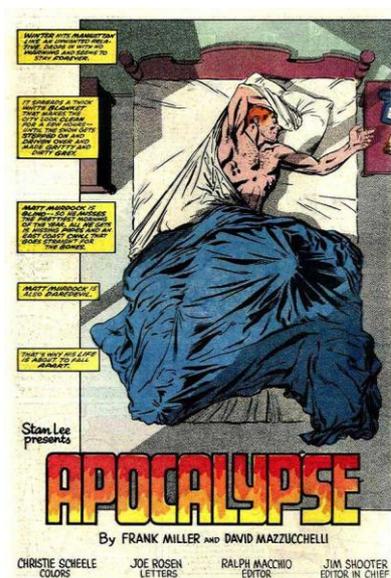


Figura 179 – Analogia com a Pietá, de Michelangelo. *The Daredevil* v1 nº229. Abril de 1986.



Figura 185 – O renascimento do Demolidor. *The Daredevil* vol.01 nº232. Julho de 1986.



Figuras 180 a 184 – Analogia com a via crucis de Jesus Cristo. *The Daredevil* v1 nº227 a 231. Fevereiro a junho de 1986.

A narrativa terminou com a revelação que a história do bebê era uma farsa e que da verdadeira identidade de Macabres, o vilão ilusionista Mistério (*Mysterio*), que desafiou o Demolidor, pois o vilão foi diagnosticado com câncer terminal e pretendia vencer o Demolidor pelas suas crenças já que essa seria a última luta da sua carreira criminosa. Ao final, percebendo que o Demolidor não enlouquecera a ponto de matá-lo, Mistério cometeu suicídio atirando contra a própria cabeça.

Havia alguma coisa em relação à Igreja e mais especificamente, aos ideais católicos de pecado, penitência e redenção que se enquadravam no Demolidor. A obsessão do herói pela justiça e sua devoção para ajudar os necessitados o tornavam “um dos heróis mais cristãos”. Isto trouxe Matt a uma crise de fé que foi agravado pela morte de um ente querido. A história terminou sem qualquer forma de violência em que Matt resolveu seus problemas, falava ao confessor com um padre.

5.1.7 – A fé revelada: A presença do judaísmo no Coisa

Os dois principais elementos constitutivos da formulação de América, da nação estadunidense, são a Declaração da Independência e a Constituição. A primeira declara ser a América uma nação sob Deus que assegura certos direitos inalienáveis, e a segunda, cujo objetivo principal é a garantia da liberdade, estabelece que “o congresso não legislará no sentido de estabelecer uma religião nem proibirá o livre exercício de cultos”.

Dentro do universo dos *comics* estas duas noções se misturam. Como mencionado anteriormente, vários quadrinistas tinham uma origem judaica, embora os elementos de sua crença não transparecessem. Contudo, ao longo do tempo, os personagens foram aos poucos mostrando a sua crença. Existem casos na *Marvel* exemplificam isso. O primeiro caso é a respeito do personagem Coisa. O piloto Ben Grimm fazia parte da tripulação que foi bombardeada pelos raios cósmicos dando origem à superequipe Quarteto Fantástico. Ben fora transformado em um ser superpoderoso formado por pilhas de rochas laranja (Figura 186). A exposição aos raios cósmicos fez seus músculos, tecidos e estrutura óssea aumentarem em resistência e densidade. Ao contrário dos demais membros da equipe, Ben não conseguia voltar à sua forma humana, dando início ao mote principal do personagem: o aprisionamento do homem no corpo de um monstro, mesmo ele permanecendo com a consciência de Grimm.

O personagem foi criado por Stan Lee e Jack Kirby artista e apareceu na primeira edição de *The Fantastic Four* nº01 em 1961. Lee e Kirby, ambos judeus, imaginaram que o Coisa era judeu desde o início. O nome completo do personagem era Benjamin J. Grimm, no

qual posteriormente foi revelado que o ‘J’ do nome era Jacob, um nome comum dentro da cultura judaica. Mas durante os anos 1960 (e por muito tempo depois), houve um forte tabu em quadrinhos contra fazer referência à afiliação religiosa do mundo real de personagens principais. Assim, quatro décadas depois que a identidade judaica do Coisa foi revelada.

Em *retcons* foi revelado que Ben Grimm foi criado na Yancy Street, Lower East Side, um bairro pobre em Nova York. Essa vida de pobreza e privações moldaram Grimm como um sobrevivente das ruas. Seu irmão mais velho Daniel Grimm, a quem Ben idolatrava foi morto em uma briga entre gangues de rua quando Ben tinha oito anos. Após a morte de seus pais, Ben foi criado por seu tio Jake. Anos mais tarde, Ben entrou para a *Empire State University* graças a uma bolsa de estudos integral, onde conheceu Reed Richards, seu futuro aliado no Quarteto Fantástico chamado de Senhor Fantástico.

Essa parte da vida do personagem foi adaptada sobre a vida de um de seus criadores, Jack Kirby. O quadrinista cresceu no bairro de Delancey Street, localizado no mesmo Lower East Side, cujo irmão mais velho morreu quando ele era jovem. Além disso, seu pai se chamava Benjamin e que seu nome era Jacob no nascimento.⁵¹⁷ Na realidade, o próprio Kirby admitiu que o Coisa funcionava como um *Alter ego* para ele mesmo com suas reclamações habituais e seu humor ácido, marcas do personagem.

Em uma história publicada em 2002, Ben Grimm retornou ao seu antigo bairro para encontrar o Sr. Sheckerberg, dono de uma loja de penhores que ele tinha conhecido quando era criança. *Flashbacks* durante a narrativa revelaram a herança judaica de Grimm. No desenrolar da trama, Sheckerberg foi atingido por uma explosão durante um confronto no local. O Coisa então se postou de frente para o homem ferido na vizinhança na qual Ben foi criado e parado olhando o homem ele ficou abatido, pois mesmo com seu poder, ele nada poderia fazer para ajudá-lo. Então ele percebeu que existiria algo que poderia fazer. A seguir Ben Grimm dobrou seus joelhos e começou a rezar a *Shemá*⁵¹⁸ em hebraico.

Desse modo, o Coisa foi depois de várias aparições desde 1961 revelado aos leitores como uma pessoa de fé. Mas havia algo mais do que apenas essa revelação. Ao final, o Sr. Sheckerberg foi revivido e se envolveu em uma discussão com Grimm sobre fé:

“Sheckerberg: Todos esses anos nos noticiários, e eles nunca mencionaram que você é judeu. Eu pensei que você tivesse um pouco de vergonha disso.”

⁵¹⁷ PACKER, Sharon. *Superheroes and Superegos: Analyzing the Minds Behind the Masks*. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2010, p.168.

⁵¹⁸ *Shemá Israel* são as duas primeiras palavras da seção da Torá que constitui a profissão de fé central do monoteísmo judaico. Judeus praticantes consideram o *Shemá* como a parte mais importante do serviço de oração no judaísmo, e sua recitação duas vezes por dia como um *mitzvah* (mandamento religioso). Normalmente é comum para os judeus recitar o *Shema* como suas últimas palavras e para os pais a ensinar os filhos a dizer que antes de ir dormir à noite.

Grimm: “Nah... qualquer pessoa na internet pode descobrir isso, se quiserem. Só que... eu não falo tudo. Há problemas suficientes na palavra sem que as pessoas pensem que os judeus são todos os monstros como eu”.⁵¹⁹

Ao final, Grimm devolveu um cordão com a estrela de Davi a Sheckerberg que havia sido roubado do idoso por seu irmão Daniel. Embora sensibilizado pelo ato, Sheckerberg deixou que Ben permanecesse com o cordão como uma forma de recuperação de sua fé. Ben Grimm aparentemente nunca foi um frequentador de sinagoga quando adulto, mas ele ainda se lembrava das orações judaicas e ele pensou de si mesmo como judeu.

Em uma história posterior, Grimm concordou em celebrar o seu *Bar Mitzvah* proposto por um rabino. O religioso explicou que fazia 13 anos – segundo a contagem das narrativas da *Marvel* – que Ben Grimm se tornou o Coisa, ou seja, que ele teria renascido para uma nova vida e que ele estaria em idade hábil a fazer o *Bar Mitzvah* que perdeu quando jovem. Afinal, pela crença judaica, 13 anos é a idade que um menino judeu celebra o seu *Bar Mitzvah*, passando a se tornar efetivamente responsável pelos seus atos.⁵²⁰ Ben se sentiu feliz ao ler a Torá e a passagem sobre Jó, que teve de sacrificar tudo aquilo que tinha por Deus, para ao final se ver recompensado (Figura 187).

5.1.8 – A fé revelada: Os estereótipos de Kitty Pryde

Outro caso da influência judaica foi a personagem Kitty Pryde, também conhecida como Lince Negra (*Shadowcat*). Criada em 1980 por Chris Claremont e John Byrne, Kitty era uma adolescente de 13 anos moradora do subúrbio de Chicago um nível de inteligência elevada e apaixonada por balé. Mike Madrid explica que Kitty seria talvez a primeira adolescente super-heroína realista dos *comics* americanos com todas as falhas e charme que advêm de sua juventude – corajosa, brilhante, valente, mas também insegura, volúvel e imatura.⁵²¹ Kitty ainda comportou de maneira assustada com iminente divórcio de seus pais, assim como quando ela descobriu seu poder mutante para caminhar através de objetos sólidos deixando seu corpo de forma etérea (Figura 188 e 189).

⁵¹⁹ KESSEL, Karl & IMMONEN, Stuart. Remembrances of things past. *Fantastic Four* v3 n°56 – Nova York: *Marvel Comics*, agosto de 2002, p. 28-30.

⁵²⁰ B'nai Mitzvá (filhos do mandamento) é o nome dado à cerimônia que insere o jovem judeu como um membro maduro na comunidade judaica. Quando um judeu atinge a sua maturidade (aos 12 anos de idade, mais um dia para as meninas; e aos 13 anos e um dia para os rapazes), passa a se tornar responsável pelos seus atos, de acordo com a lei judaica. Nessa altura, diz-se que o menino passa a ser Bar Mitzvá (filho do mandamento) e a menina passa a ser Bat Mitzvá (filha do mandamento).

Ao completar 13 anos, o homem é chamado pela primeira vez para a leitura da Torá. Antes desta idade, os pais são responsáveis pelos atos dos filhos. Depois desta idade, os rapazes e moças podem finalmente participar em todas as áreas da vida da comunidade e assumir a sua responsabilidade na lei ritual judaica, tradição e ética.

⁵²¹ MADRID, Mike. *The supergirls: fashion, feminism, fantasy, and the history of comic book heroine*. Exterminating Angel, 2011, p.232.

Além de tudo, foi adicionado o componente de sua religião. Ela também era judia, o que era algo novo para o mundo de heróis de quadrinhos *WASP*. Embora não detalhe desde o início, a religião de Kitty foi exposta na sua primeira aparição. Quando seu recrutamento foi disputado entre os X-Men e o Clube do Inferno (*Hellfire Club*) podemos perceber um pingente com a estrela de Davi no pescoço de Kitty, o que passou sutilmente pela trama, mas que aguçaria a curiosidade dos leitores (Figura 190).

A jovem personagem foi bem recebida pelo público e não demorou muito para ela se tornar membro regular dos X-Men, sendo uma das favoritas dos fãs. Os leitores identificavam em Kitty alguém próximo a eles, com as mesmas angústias e sonhos. Kitty ficou muito próxima dos 3 mutantes que a recrutou. Ela adotou Tempestade como uma grande amiga, considerando como uma irmã mais velha; tinha uma forte atração por Colossus, que embora alguns anos mais velho, era quem mais se aproximava de sua idade e Wolverine que passou a ser seu grande professor na equipe.

Tempos depois o mestre nas artes marciais de Wolverine, Ogun, sequestrou Kitty Pryde no Japão e por meio de magia alterou sua personalidade transformando numa grande ninja contra Wolverine. O mutante conseguiu recuperar a consciência de Kitty e matou Ogun. Contudo, a consciência da adolescente retornou mais madura graças ao aprendizado ninja que Ogun lhe passou. A partir de então Kitty Pryde passou a ser conhecida como Lince Negra.

O fato de ser judia provocou em Kitty uma sensação de ser “uma minoria dentro da minoria”. Ela tinha percepção que sua dupla condição a imprimia mais preconceito do que os demais mutantes sofriam. Em um discurso sobre um jovem mutante que cometeu suicídio após ter seu segredo revelado a público, Kitty se classificou como “uma pirralha quatro-olhos, sem peitos, CDF, judia, uma aberração pretensiosa do Xavier”.⁵²² Ou seja, Kitty reconhecia que ela possuía vários estereótipos tidos como motivo de chacota para boa parte da população.

Em um episódio recente, Kitty Pryde pronunciou talvez o seu discurso definitivo a respeito dos estereótipos. Quando estavam saindo para uma missão, os X-Men originais, vindos do passado, começaram a discutir sobre o discurso feito por *Alex Summers* durante uma coletiva de imprensa. Alex havia dito que: “a palavra Mutante é divisiva” e que os mutantes são “todos Humanos”, ao finalizar, ele pediu que “Não nos chamem de mutantes. A palavra mutante representa tudo o que odeio”. Ao ouvir o discurso Kitty não ficou satisfeita com o que acabara de ouvir e conversou com os X-Men que estava treinando:

⁵²² CLAREMONT, Chris & GUISE, Jackson. We are only foolin'. *The New Mutants vol.01 n°45*. Nova York: *Marvel Comics*, novembro de 1986, p.24.



Figuras 186 – A aparência rochosa clássica do Coisa.

Figura 187 - O Coisa realiza o seu Bar Mitzvá. *The Thing* v2 n°07 – Agosto de 2006.



Figura 188 e 189 – Kitty Pryde no início da carreira e agora. *The Uncanny X-Men* v1 n°142 – Fevereiro de 1981\ *The Astonish X-Men* n°16 – Outubro de 2006.



Figura 168 – Kitty Pryde e sua estrela de Davi. *The Uncanny X-Men* v1 n°129 – Janeiro de 1980.

“Eu sou judia. Eu não tenho um, abre aspas, nome judeu, fecha aspas. Eu não pareço ou sou judia, seja lá como isso soe ou se pareça... Então, se você não soubesse que eu sou judia, você não teria como saber... A menos que eu te falasse. O mesmo vale para minha mutação.

Eu não preciso usar um visor ou tenho pelos azuis pelo meu corpo. Eu posso andar por aí. Apenas uma garota nesse mundo. Mas... Eu não sou. Quando eu tinha 13 anos, antes da minha mutação ativar, eu era apaixonada por esse cara no meu colégio. Apaixonada... E eu o seguia por todo lugar como um cachorrinho porque eu era uma garota idiota de 13 anos. E um dia ele viu um rabino passando pela rua e fez o PIOR comentário antissemita... Sequer irei repetir.

Ele apenas disse essa coisa terrível e riu. Riu e riu. E... e meu coração se quebrou e meu sangue ferveu. Realmente ferveu. Eu virei pra ele e gritei: Eu sou judia! E ele,

ele apenas encarou a mim como se ele sequer soubesse que havia feito algo errado. Ou talvez ele não soubesse processar o que havia dito. Mas então eu cheguei em casa e depois de ter me acabado de chorar, minha primeira decepção amorosa... Eu percebi que estava... talvez pela primeira vez... Eu estava ORGULHOSA de mim mesma.

Eu SOU judia. Eu SOU uma mutante. E eu quero que as pessoas saibam quem e o que sou. Eu digo isso a todos, porque, ei, se vamos ter um problema com isso, eu gostaria de saber. Então, sem ofensa ao seu irmão Scott, mas ele com certeza não está falando por mim.”⁵²³

Kitty colocava sua condição de judia acoplada à sua natureza mutante. Para ela, não haveria grandes distinções entre as duas classificações. Ela clamava que as pessoas que a ouvissem pudessem se colocar como a pessoa discriminada e entender o quanto esse deboche poderia ser humilhante para quem o sofreu. Kitty defende a diversidade de pessoas e entendia que quaisquer umas das características descritas por ela fazem dela uma minoria no mundo ou o objeto de ódio de alguém.

A maioria dos super-heróis sofreram uma perda trágica. No entanto, apesar de suas perdas, ou às vezes por causa delas, eles ganharam um sentimento de grande atribuição, sempre tentando consertar algo que foi dilacerado. Suas histórias apresentaram uma parábola subliminar para a humanidade: Nós perdemos a nossa verdadeira identidade e precisamos recuperar o que foi tirado de nós. Aparentemente, em algum lugar no fundo de nossa psique, entendemos nossa condição de criaturas caídas.

O herói então traria a recompensa novamente para a sociedade, mas não sem primeiro encarar um último teste de valor, na qual algumas vezes traria figurativamente ou ainda a morte literal para o personagem antes um atalho de ressurreição ocorresse. Ao proteger os fracos e defender a justiça, eles queriam restaurar um pouco do *Éden* para o mundo. Os super-heróis normalmente vêm de uma revelação em que foram encarregados de ajudar os outros e lutar contra as forças do mal. A restauração do *Éden* significaria que o inimigo da morte, da humanidade final foi derrotado e a comunhão com o criador do *Jardim* foi novamente restaurada.

A dimensão religiosa do dever político nos EUA se traduziria num compromisso ético com o bem público e essa ética só poderia ser aprendida e transmitida através da religião. A constituição americana proíbe a instituição de uma religião oficial, mas garantiria a liberdade religiosa, o que se traduziria num poderoso e positivo significado político, já que essa liberdade garantiria a existência de tantas fontes quantas possíveis e necessárias para a formação de virtuosos valores éticos.

⁵²³ BENDIS, Brian Michael & IMMONEN, Stuart. *The All-new X-Men nº13*. Nova York: *Marvel Comics*, agosto de 2013, p.13.

5.2 - O avanço do ‘*Female Power*’

O papel da mulher na sociedade ocidental é tema de questionamento social que marcou uma série de lutas e conquistas para o seu verdadeiro reconhecimento e ampliação de seu espaço de ação com um sujeito social pleno. As representações femininas e masculinas, com as quais nos deparamos nos quadrinhos não são fixas, pois elas “se arranjam e desarranjam lugares sociais em disposições que são sempre transitórias, pois vão se transformando ao longo do tempo.”⁵²⁴ É por meio de modelos que a sociedade e os indivíduos determinam sua identidade, estabelecendo papéis e distribuindo as posições sociais.

Mas, mesmo assim, por meio de mecanismos de distorção ou acréscimo, as representações sociais podem reconstruir objetos, deslocando-os por meio da intervenção de valores. Desse modo, as mudanças podem ser contornadas, mantendo as relações de poder. O modelo de família de classe média (assentado no casamento, família monogâmica e esposa dedicada a tarefas domésticas), central à manutenção da ordem social precisava ser reproduzido. No que concerne aos quadrinhos, as figuras femininas sempre estiveram presentes nas narrativas. Quando o gênero de *comics* de aventura tomou conta do mercado estadunidense já no final dos anos 1930, os modelos das personagens femininas, mesmo reinventados em alguns aspectos, levaram anos para serem modificados de maneira significativa. Via de regra, nos quadrinhos de aventura, o herói tem uma namorada ou uma noiva. E desde a concepção do conceito de super-heróis nos *comics*, cabe à namorada do herói o papel da mocinha da história.

Representadas como belas e indefesas essas namoradas poderiam ter uma profissão civil ou serem companheiras de aventuras. O fato de sempre serem vistas como namoradas e não esposas indicaria a virilidade do herói. Segundo Selma Regina Oliveira, o herói deveria ser livre de compromisso dito sério, pois assim poderia viver suas façanhas tranquilamente, o que não ocorreria com um homem casado que deveria abdicar das aventuras para se voltar para o trabalho que proveria o sustento da casa, esposa e filhos.⁵²⁵ Continuando com a autora, a mocinha da história abriria mão de seus ideais para se tornar objeto do outro. Em outras palavras, a fragilidade da mocinha valorizaria a virilidade do herói, reproduzindo um discurso que pela fragilidade e docilidade da figura feminina, a infantilizaria exigindo a intervenção e proteção do homem a todo o momento.⁵²⁶

⁵²⁴ LOURO, Guacira Lopes (Org.). *Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista*. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 28.

⁵²⁵ OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao quadrado: As representações femininas nos Quadrinhos norte-americanos: Permanências e ressonâncias (1895-1990)*. Brasília: Editora UnB, p. 62.

⁵²⁶ *Ibidem*, p. 63.

No que concerne à *Marvel*, ainda nos anos 1940 passavam, a *Timely* tentou lançar mão de uma grande variedade de outros gêneros além de super-heróis procurando o seu nicho no mercado com animais engraçados, romances, crime, *westerns* e muitas histórias destinado ao público feminino. A primeira revista da *Timely* com uma mulher protagonista foi lançada em 1942 com título *Miss Fury*, porém a série foi uma reimpressão de tiras de jornal do mesmo nome distribuída pela *Bell Syndicate*. Originalmente chamado de *Black Fury*, posteriormente passou a ser conhecida como *Miss Fury*, cujo *alter ego* era a rica socialite Marla Drake. *Miss Fury* usava um macacão colante quando lutava contra o crime e não tinha superpoderes.

Na mesma década, os quadrinhos *Timely* brilhavam com novas super-heroínas como a *Blonde Phantom* e *Miss America*. Essa última também teria um título solo embora o heroísmo logo foi relegado para um papel secundário e a revista começou a se concentrar em histórias de quadrinhos de romance adolescente, mais artigos sobre temas como culinária, moda e maquiagem. Na segunda edição - que contou com uma foto de cobertura de uma modelo desconhecida vestindo o traje *Miss America* - também introduziu a personagem de humor adolescente *Patsy Walker* em 1944, juntamente com *Nellie the Nurse* e *Millie the Model*.

Apesar do gênero de super-heróis ter diminuído ao final da década de 1940, os criadores encontraram o sucesso depois de tendências da cultura *pop* com histórias de *western*, suspense, horror e contos de ficção científica. Embora o foco do recém-criado *Comics Code* estivesse nos quadrinhos de terror e de crime repletas de cenas chocantes, até mesmo os títulos de romance não escapou de seu escrutínio, tomando cuidado com a exposição de imagens que poderiam remeter a alguma conotação sexual.

Na década de 1960, mudanças radicais afetaram o mundo dos quadrinhos. A *Marvel* estreou em 1961 e as histórias de super-heróis fizeram um retorno na editora. Essa foi uma década de experimentação cultural com talentos criativos de áreas artísticas diversas como os *Beatles*, *Andy Warhol* ou *Roy Lichtenstein*. Da mesma forma, a *Marvel* teve uma abordagem inesperada para super-heróis que ecoaram com a contracultura e a juventude da época. Em vez de heróis idealizados, os personagens da *Marvel* tinham falhas e problemas do mundo real. Ao mesmo tempo a explosão de super-heróis afetou outros gêneros: os quadrinhos de romance não tinham o mesmo apelo junto aos leitores, em que, por exemplo, a revista de *Patsy Walker* foi cancelada depois de 20 anos ininterruptos.

Ao mesmo tempo as transformações culturais da década foram acompanhadas por mudanças sociais. Nesse sentido, os movimentos feministas passaram a ganhar visibilidade nos anos 1960. Nos Estados Unidos tiveram como liderança o trabalho de *Betty Friedan*, “*A mística feminina*” publicado em 1963 e a organização, em 1966, do *NOW* (*National*

Organization of Women). Na França, teve o trabalho de Simone de Beauvoir, “O Segundo Sexo”, que embora publicado em 1949, também repercutiu no ressurgimento do movimento feminista francês.

O que as militantes dos movimentos feministas estavam questionando era justamente que o universo dentro da sociedade era masculino. Além disso, elas não se sentiam incluídas quando eram nomeadas pelo masculino, tendo como reivindicação do movimento em nome da ‘Mulher’ e não do ‘Homem’, mostrando que esse homem universal não incluía as questões que eram específicas da mulher. Era em nome da diferença em relação ao homem, masculino, que a categoria ‘Mulher’ era reivindicada, reafirmando uma identidade separada do homem.

Betty Friedan em sua obra “Mística Feminina”, dizia que após o término da Segunda Guerra Mundial a mulher foi reconduzida ao lar, e reforçando os papéis de mulher e mãe zelosa, associados a uma mística. Assim, a educação da menina desde a infância não visava que ela se tornasse independente, mas que desenvolvesse habilidades apenas para se casar e viver em função dos filhos e do marido. Assim, o trabalho fora do lar, formação de uma carreira seriam como uma espécie de ‘libertação’.

Suas pesquisas com mulheres de sua geração permitiu concluir que a frustração feminina de apenas viver para os outros produzia múltiplas disfunções psíquicas, chamadas por ela de “um mal que não tem nome”. Dessa forma, as desigualdades de tratamento entre mulheres e homens eram usadas para justificar uma obrigatória dedicação ao lar que era compensada pelo estímulo ao consumo, numa economia que se expandia.⁵²⁷

Na realidade, não havia a “mulher”, mas sim as mais diversas “mulheres”. O próprio uso da categoria “Mulher” sofreu interpretações das mais diversas, dependendo do modo como entendiam as relações. Mulheres negras, índias, mestiças, pobres, trabalhadoras, muitas delas feministas, reivindicaram uma “diferença dentro da diferença”. Elas não consideravam que as reivindicações citadas por Friedan as incluíam. Aquilo que formava a pauta de reivindicações de umas, não necessariamente formaria a pauta de outras, pois as sociedades possuíam as mais diversas formas de opressão e o fato de ser uma mulher não a tornava igual a todas as demais. Assim, a identidade de sexo não era suficiente para juntar as mulheres em torno de uma mesma luta. Isto fez com que a categoria “Mulher” passasse a ser substituída, em várias reivindicações, pela categoria “Mulheres”, respeitando-se então o pressuposto das múltiplas diferenças que se observavam dentro das diferenças.⁵²⁸

⁵²⁷ Para maiores informações ver: FRIEDAN, Betty. *Mística Feminina*. Petrópolis: Vozes, 1971.

⁵²⁸ PEDRO, Joana Maria. Traduzindo o debate: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica. *História*, v.24, n. 1, p. 77-98, 2005, p.81-2.

5.2.1 – O feminino por John Byrne: A mulher não tão ‘invisível’

As revistas de super-heróis visavam principalmente o público masculino e eram produzidas essencialmente por homens. Assim, as narrativas da *Marvel* na década de 1960 traziam um modelo de ‘heroína doméstico’ próximo do padrão a que Betty Friedan se referia. Esse comportamento permaneceu dominante até o final da década de 1960 e era propagado principalmente através da indústria de entretenimento por meio de filmes, seriados de televisão, fotonovelas e histórias em quadrinhos. Mesmo quando apresentadas como heroínas, as personagens traziam marcas desse modelo, o que significava que as super-heroínas tendiam a ser apenas a companheira feminina da equipe. São exemplos disso, a Vespa dos Vingadores, a Garota *Marvel* (*Marvel Girl*) dos X-Men e a Garota Invisível do Quarteto Fantástico.

Susan Storm, a Garota Invisível, surgiu primeira vez em 1961 juntamente com os demais membros do Quarteto Fantástico, inaugurando a *Marvel Comics*. Os poderes da equipe surgiram de um voo espacial não autorizado pelo governo estadunidense que tinha como objetivo realizar experimentos com os chamados raios cósmicos, altamente radioativos, e sua influência sobre o corpo humano. Ocorreu que a nave não tinha a devida proteção dos raios, o que ocasionou o bombardeamento dos quatro tripulantes do veículo espacial pelos raios cósmicos.

Criados por Stan Lee e Jack Kirby personagens surgiram a partir de quatro arquétipos presentes nas HQs, que foram agrupados numa só história. O primeiro era o cientista representado por Reed Richards, o Senhor Fantástico, que por seu intelecto superior aos demais, seria o líder da equipe e o responsável pela criação dos apetrechos e a configuração do quartel-general. Sua característica principal era o poder de esticar qualquer parte do seu corpo como uma “borracha humana”.

O segundo personagem tratava de um tipo comum de herói dos *comics* que era o adolescente. Contudo, os jovens quase em sua totalidade eram retratados nos quadrinhos de aventura desde a década de 1940 como os parceiros dos heróis principais chamados *sidekicks*.⁵²⁹ Contrariando esse modelo, Johnny Storm, o Tocha Humana (*Human Torch*) participava ativamente da equipe, como um dos quatro protagonistas com a habilidade de inflamar seu corpo inteiro, proporcionando, entre outras coisas, o poder de voo e de controlar um ambiente em chamas. Ainda assim, o enredo das histórias o aproximou da visão recorrente dos adolescentes como impetuosos frequentemente irritadiços. O Tocha sempre tentou

⁵²⁹ O *sidekick* é um elemento de apoio narrativo na ficção, mas comumente identificado como assistente de heróis. A trama não gira em torno dele, que funciona meramente como interlocutor do protagonista. Muitas vezes o *sidekick* pode aparecer como um contraponto do herói, um ponto de vista alternativo. Alguém mais compreensível para o público que o herói, ou quem o público pode imaginar-se como sendo um deles.

mostrar que já atingiu a maturidade, embora algumas atitudes evidenciadas nas histórias indicassem o contrário.

O terceiro membro da equipe – já descrito nesse capítulo - acabaria por ser o mais popular entre os leitores. Seguindo os arquétipos citados por Lee, esse personagem faria a linha cômica da história, seja por seu comportamento e atrito com os outros, seja por seu bom humor. Ben Grimm, o Coisa possuía superforça e resistência sobre-humanas, além de uma aparência medonha com o corpo coberto de rochas de cor alaranjada – alguém que teria mais características de um vilão do que de um herói.

A seguir, os autores conceberam a mocinha da história que seria namorada do líder e ao mesmo tempo protagonista da história. Contudo, com frequência ela se mostraria mais frágil do que os outros membros da equipe. Inclusive foi dado à personagem um codinome que remeteria a essa situação de proteção: a Garota Invisível. Para marcar o contraste, vale lembrar que os personagens masculinos à época, tinham em seus codinomes o termo “homem”, ao invés de “garoto”, reforçando sua condição viril em comparação às mulheres. Seu poder consistia no dom da invisibilidade de todo seu corpo, o que permitia espionar ou fugir surpreendendo o adversário. Todavia, conforme ela utilizava seu poder, ela enfraquecia, portanto, não conseguia controlá-lo por muito tempo. Logo, os atributos da personagem acabavam se diluindo pela sua fragilidade costumeira.⁵³⁰

Assim sendo, enquanto os três personagens masculinos demonstravam desenvoltura no combate, a personagem feminina se mostrava indefesa. Nas primeiras histórias do Quarteto, Susan eventualmente era capturada por algum inimigo que obrigava o restante da equipe a realizar o seu resgate. Mesmo com super-poderes, a figura feminina ainda se apresentava incompleta quando comparada com a figura masculina. Apenas dois anos após a criação do grupo, a Garota Invisível adquiriu a capacidade de projetar campos de força de grande resistência e tornar outros objetos e até pessoas invisíveis.

Além disso, a concepção de Susan não fugiu aos estereótipos femininos. Constantemente quando era convocada para uma missão, ela aparecia em salões de beleza, lojas de departamento comprando roupas ou tomando chá com as amigas. Ou seja, para os quadrinistas homens as preocupações que afligiam a rotina de Susan seriam de natureza estética ou consumista. Ademais, o visual de Susan também era bastante modificado, pois seu cabelo aparecia modificado com frequência nas histórias do Quarteto: ora aparecia curto, ora comprido ou seguindo os penteados da moda à época. Essa imagem da Garota Invisível se

⁵³⁰ OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Op. Cit.*, p. 111.

fortaleceu ainda mais quando em 1965 e 1969 ela casou e se tornou mãe respectivamente como um enaltecimento do núcleo familiar.⁵³¹

Assim, as narrativas ao longo das décadas de 1960 e 70 retrataram a Garota Invisível. Contudo, a entrada do quadrinista John Byrne daria uma nova personalidade para a personagem. Byrne era um artista em ascensão no início dos anos 1980. Inglês naturalizado canadense, seu trabalho pelo qual ficou mais conhecido fora sua fase na revista X-Men na qual trabalhou ao lado de Chris Claremont produzindo uma das fases da equipe mutante mais elogiadas pelos leitores, sendo um dos responsáveis pela consolidação de Wolverine como um dos expoentes da *Marvel*.

Ao assumir roteiro e desenhos da revista do Quarteto Fantástico em 1981, Byrne deu uma nova guinada para o grupo tendo permanecido por cinco anos à frente da publicação e destacadamente a melhor fase da revista desde a saída de Stan Lee e Jack Kirby do título em 1970. Seu objetivo era justamente trazer de volta os elementos que fizeram a revista ser tão aclamada em seu início. Conhecido por exaltar personagens femininos dando-lhes personalidade forte, Byrne fez da Garota Invisível o membro mais poderoso do Quarteto.

Nesse sentido, Byrne procurou enfatizar os poderes de Susan e os ampliando ainda mais. Com isso, Susan passou a criar as mais diversas formas de objetos sólidos, projetar campos de forças invisíveis mais poderosos ainda e simular telecinese⁵³² e poder de voo. Seus poderes deixaram de ter um caráter meramente defensivo para se tornar uma poderosa força de ataque. Com todo esse poder a personagem cresceu a ponto de assumir a liderança do Quarteto Fantástico Reed Richards esteve desaparecido. Embora Reed tenha retornado mais tarde, essa posição de líder ajudou firmá-la nos anos posteriores como uma das protagonistas mais experientes.

Contudo, o ponto principal que incomodava Byrne era o fato de Susan usar o codinome Garota Invisível. Afinal, alguém com mais de vinte anos de idade, casada com filho ser chamada de “garota” soava como algo incoerente. Para mudar isso, inicialmente Susan engravidou em uma segunda gestação. Todavia, tal como a gestação de seu primeiro filho, Franklin, ela apresentou problemas só que dessa vez ainda maiores graças à radiação presente em seu corpo e fato da concepção ter ocorrido fora da Terra na dimensão da Zona Negativa.

Durante uma forte crise Susan teve que ser socorrida às pressas, pois tanto ela quanto o bebê poderiam morrer. Precisando de ajuda especializada, Susan só poderia ser atendida

⁵³¹ GUERRA, Fábio V.. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2011, p.168.

⁵³² Capacidade de mover objetos com a força da mente sem utilizar o corpo.

pelo vilão Doutor Octopus (*Doctor Octopus*) especialista nesse caso de radiação e o Senhor Fantástico vai ao seu encalço. Após uma luta corporal com o vilão, Octopus concordou em ajudar, mas chegando ao hospital onde Susan estava era tarde demais: ela teve um aborto espontâneo e perdeu o bebê.

A perda da criança deu uma maior maturidade para a personagem. Por anos a função de Susan no Quarteto era mais para unir os membros da equipe do que atuar como heroína fazendo o papel de mãe e filha dos três. Ela consolava Bem Grimm por sua aparência imutável como Coisa. Ela reprimia a impulsividade de seu irmão Johnny. Ela atuava como confidente de Reed Richards, incentivando-o em seus inventos. Ao mesmo tempo, o fato de Reed ser mais velho, pôs Susan em uma condição submissa de filha, a qual vivia à sombra do homem mais velho. Esse por sua vez demonstrava impaciência com Susan com a aparente imaturidade dela e quando sua natureza feminina confrontava seu raciocínio.⁵³³

O trauma pelo aborto fez a Garota Invisível repensasse seu papel como membro do Quarteto e veio à tona suas frustrações de anos protegida pelos demais membros homens da equipe, sendo acometida por acessos de raiva. Os problemas chegaram ao ápice quando Susan foi capturada pelos vilões Monge do Ódio (*Hatemonger*) e Homem-Psíquico (*Psycho-Man*) e manipularam sua mente transformando-a na vilã Malícia (*Malice*). Sob essa nova personalidade, Susan pode utilizar ao máximo seus poderes e movida pelo ódio atacou os demais membros do Quarteto (Figura 191).

Vestida com uma roupa sensual em contraste com o uniforme pudico do Quarteto e usando uma máscara e colar repleto de pontas de ferro. Quando ela confrontou seu marido Reed e seu irmão Johnny, ela mesma se desmascarou e externou todo o ressentimento incubado por ter sido considerada por anos o membro mais fraco da equipe (Figuras 192 e 193). Assim, Malícia os atacou com extrema violência quase os matando até que Reed resolveu encarar Susan despejando o rancor que ela dizia sentir até culminar com um tapa que Reed desferiu no rosto da esposa. Atordoada com o gesto de Reed, Susan partiu para o ataque contra seu marido até que enfim recobrou sua verdadeira personalidade.

Assim sendo, a Garota Invisível partiu para uma vingança contra o Homem-Psíquico. Após alguns embates entre o Quarteto Fantástico e o vilão, Susan finalmente encarou seu algoz e possuída pela raiva ela perdeu o controle de sua mente usando sua caixa manipuladora de emoções contra o vilão, quase o matando. Ao final da narrativa, Susan foi consolada por

⁵³³ MADRID, Mike. *The Supergirls: Fashion, Feminism, Fantasy, and the History of Comic Book Heroine*. Exterminating Angel, 2011, p.111.

Reed mediante todo sofrimento que ela passou e dando o mérito da vitória dessa missão do grupo para ela. Eis que Susan respondeu:

“O Homem-Psíquico fez mais do que mexer com minhas emoções. Ele me forçou a olhar para os cantos mais profundos da minha alma, me forçando a confrontar quem eu sou, o que eu me tornei.
Quando voamos para o cinturão de raios cósmicos, quando ganhamos os nossos superpoderes, nós perdemos algo. Uma inocência. A ingenuidade infantil.
Por muito tempo eu tentei continuar como se nós ainda fôssemos as mesmas pessoas que costumavam ser. Como se eu ainda fosse a mesma.
Mas eu não sou. Não depois de tudo o que aconteceu para nós. Não depois do que o Homem-Psíquico fez comigo.
Não há mais a Garota Invisível, Reed. Ela morreu quando o Homem-Psíquico retorceu sua alma.
De agora em diante, eu sou a Mulher Invisível!”⁵³⁴

Dessa forma, Byrne concluiu a mudança de Susan Storm para maturidade, transformando-a de membro mais fraco do Quarteto Fantástico, para o membro mais forte. Byrne aumentou a variedade e a força de campos de força invisíveis de Susan e os colocou como uso em maneiras criativas e dinâmicas. Ao transmutar em Mulher Invisível, Susan continuou a agir como um importante personagem no Universo *Marvel*, igualmente continuou como o eixo central de sua família e fator de união da equipe (Figura 194).

5.2.2 – O feminino por John Byrne: A Sensacional Mulher-Hulk

Enquanto esteve à frente das narrativas do Quarteto Fantástico, John Byrne produziu uma série de mudanças na mitologia dos personagens. Conforme debatido anteriormente o novo papel de Susan Storm no elenco pode ser visto como o ponto principal. Contudo, a introdução de uma heroína nas histórias teria um papel tão relevante quanto em 1984, quando o Coisa foi substituído na equipe pela Mulher-Hulk (*She-Hulk*).

A Mulher-Hulk foi criada por Stan Lee e John Buscema em 1980 em revista com título próprio. Ela era a advogada criminalista Jennifer Walters radicada na Califórnia. Certo dia, Jennifer recebeu em seu escritório a visita de seu primo Bruce Banner, o *alter ego* do Hulk. Bruce procurou sua prima para restabelecer contato perdido há anos e desabafar sobre o trauma que o Hulk provocou em sua vida.

Contudo, nessa época Jennifer estava empenhada em defender o criminoso a quem um gângster poderoso de Los Angeles havia incriminado pela morte de um de seus guarda-costas. Enquanto Jennifer levava Bruce para sua casa, ela sofreu um atentado provocado um dos homens mandados pelo gângster para matá-la. Vendo a prima perder muito sangue devido ao

⁵³⁴ BYRNE, John. *Revolution! The Fantastic Four v1 n°284*. Nova York: *Marvel Comics*, novembro de 1985, p.32.

ferimento de bala, Banner improvisou uma transfusão de sangue, sabendo que ambos possuíam o mesmo tipo sanguíneo. Quando viu que Jennifer estava fora de perigo, Bruce desapareceu, temendo que a tensão o transformasse no Hulk.

Mais tarde, Jennifer foi levada para um hospital e os efeitos da transfusão com sangue alterado pela radiação gama se manifestaram pela primeira vez quando os bandidos que tentaram matá-la se disfarçaram de médicos e entraram no hospital para concluir o serviço. Ao reconhecê-los, o ódio da jovem desencadeou uma transformação em seu corpo derrotando os criminosos. Jennifer se tornou a versão feminina do Hulk, conhecida como a Mulher-Hulk. A revista a que estrelava chamada *The Savage She-Hulk* teve 25 edições terminando no início de 1982.

Diferentemente de seu primo Bruce, Jennifer mantinha a consciência quando se transformava. Conforme debatido no capítulo 03 sobre as múltiplas personalidades do Hulk, sob a forma da Mulher-Hulk, Jennifer Walters externalizava toda uma sensualidade reprimida em sua forma humana. Como Mulher-Hulk ela tinha cerca de dois metros de altura com um corpo bem torneado. Mesmo com o protagonismo na série, a personagem não ficou imune de estereótipos relativo à sexualidade das mulheres, pois seus seios eram aumentados quando Jennifer se transformava e frequentemente nos desenhos suas nádegas ganhavam destaque graças ao vestido rasgado que a acompanhava a cada transformação (Figura 195).

Além disso, o termo “selvagem” serviu para designar a heroína, enquanto que sua contraparte masculina utilizava o adjetivo “Incrível Hulk”, mesmo que o Hulk se apresentasse mais irracional que sua prima. Isto decorreu porque no entendimento dos quadrinistas, o comportamento da Mulher-Hulk diferia do padrão feminino, pois a suposta delicadeza das mulheres foi substituída por uma postura agressiva. Já a natureza masculina do Hulk apenas potencializava a masculinidade, a força, o vigor, a virilidade e a coragem, ou seja, as características que uma sociedade como a americana esperaria do perfil de um homem ideal.⁵³⁵

Apesar disso, a Mulher-Hulk pode ser representada como um símbolo da mulher independente, pois ocupava uma posição de destaque como advogada sendo muito respeitada em seu meio profissional, não tendo qualquer homem para lhe sustentar. Ademais, Jennifer se envolveu em mais de um relacionamento ao longo da série, demonstrando que o padrão imposto para as personagens femininas sobre relacionamento estável havia se transmutado.

Alguns meses depois do cancelamento do título, a Mulher-Hulk se juntou aos Vingadores em uma sugestão da líder da equipe na época, a Vespa, de aumentar o número de

⁵³⁵ BEDERMAN, Gail. *Manliness and Civilization: A Cultural History of Gender and Race in the United States, 1880-1917*, Chicago, University of Chicago Press, 1995.

heroínas na superequipe. Feito esse consumado quando a primeira Capitã *Marvel* (Monica Rambeau) foi recrutada e a equipe passou a ter o mesmo número de membros de ambos os sexos pela primeira vez. Assim, a Mulher-Hulk passou a ter destaque dentro do Universo *Marvel*, despertando o interesse de John Byrne.

Byrne aproveitou o evento de Guerras Secretas para alterar a configuração padrão do Quarteto Fantástico substituindo o Coisa pela Mulher-Hulk. Em certo ponto, a Mulher-Hulk foi exposta a intensa radiação enquanto fechava aparelho atômico que estava prestes a explodir. A radiação teve um efeito mutagênico, fazendo com que ela não mais revertesse à forma humana, vindo de encontro com seu desejo pessoal de ser a Mulher-Hulk em tempo integral. Seu uniforme passou a ser próximo ao utilizados pelos demais heróis em substituição ao vestido rasgado de sua primeira aparição (Figura 196).

Mas o principal ponto feito por Byrne foi quando a Mulher-Hulk saiu do Quarteto Fantástico e passou a estrelar um novo título solo escrito e desenhado pelo próprio John Byrne. *The Sensational She-Hulk* foi lançado em 1989 fazendo uso da metalinguagem⁵³⁶ nas narrativas da heroína. Ou seja, nessas histórias a Mulher-Hulk tinha consciência que era um personagem de história em quadrinhos. Segundo o filósofo Roy Cook, Byrne usou o conceito de metaquadrinho nas narrativas da Mulher-Hulk. Esse conceito era qualquer quadrinho que atraísse atenção sobre alguns aspectos de si e de sua criação, no qual o aspecto de ‘meta’ da narrativa tivesse a intenção não apenas de impulsionar a história, mas também forçar o leitor a pensar sobre a própria natureza da narrativa.⁵³⁷

Desse modo, esse tipo de autoconsciência remetia ao termo “quebrando a quarta parede” em que o personagem metaficcional autoconsciente falava diretamente ao leitor ou com os quadrinistas produtores. Como característica desse processo, era comum a heroína ser retratada de frente como se estivesse conversando com o leitor ou ainda “rasgasse” a página em que estava ou andando por entre os anúncios e quadros da revista (Figuras 197 e 198). Isto contribuiu para o tom irreverente da revista, na qual a personagem tinha narrativas *non-sense*, ou seja, um estilo característico de humor perturbado e sem sentido.

Assim, Byrne fez da Mulher-Hulk um sucesso entre os leitores de ambos os sexos, pois reforçou a característica independente da personagem apostando em uma nova narrativa que saía do tradicional dos *comics* de super-heróis para uma abordagem mais suave e humorística. Nesse caso, reforçou ainda mais a mudança de título da Mulher-Hulk de

⁵³⁶ Linguagem usada para descrever e estudar outras linguagens.

⁵³⁷ COOK, Roy T. Eu sou feita de tinta: Mulher-Hulk e Metaquadrinhos. In: IRWIN, William & WHITE, Mark (coords.) *Os Vingadores e a filosofia – Os pensamentos mais poderosos*. São Paulo: Madras, 2015, p.62.

‘selvagem’ criado por Stan Lee para a ‘sensacional’ de John Byrne, pois suas habilidades metaficcionalis ganharam contornos que impressionaram os leitores.

5.2.3 – O feminino por John Byrne: A metamorfose da Feiticeira Escarlate

Wanda Maximoff, a Feiticeira Escarlate (*Scarlet Witch*), foi originalmente criada em 1964 para ser uma vilã dos X-Men, juntamente com seu irmão Pietro, também chamado Mercúrio (*Quicksilver*). Ambos foram criados na fictícia nação da Trânsia, no leste europeu por um casal de ciganos. Quando eram adolescentes os dois começaram a despertar seus dons mutantes. Pietro desenvolveu uma velocidade sobre-humana e Wanda passou a manipular as probabilidades podendo criar eventos surreais, que não tinham muitas chances de acontecer sozinhos com apenas um gesto. Ela era capaz de desviar objetos e ataques, criar combustão instantânea ou enferrujar metais, além de outros eventos improváveis.

Quando o pai adotivo dos jovens começou a roubar comida de uma vila próxima para alimentar sua família, os habitantes do vilarejo atacaram o acampamento de ciganos. Usando sua incrível velocidade, Pietro fugiu com sua irmã. Nos anos seguintes os irmãos vagaram pela Europa Central, até que Wanda provocou acidentalmente um incêndio em uma casa com seus poderes. Ela e seu irmão foram perseguidos pelos habitantes supersticiosos e quase foram linchados, quando Magneto surgiu em seu socorro. Pressionando os dois jovens a ingressarem na sua recém-formada Irmandade de Mutantes (*Brotherhood of Mutants*), o vilão concedeu-lhes uniformes e os codinomes de Feiticeira Escarlate e Mercúrio.

Após meses servindo à Irmandade, os irmãos abandonaram os mutantes e ingressaram nos Vingadores obtendo o perdão por seus crimes. Os dois foram introduzidos, junto com o Gavião Arqueiro (*Hawkeye*), para substituir os membros originais que obtiveram uma licença temporária. A nova formação dos Vingadores foi apresentada à imprensa e, diferente do tempo de Irmandade, os irmãos se tornaram amigos íntimos de muitos dos integrantes do grupo de heróis e Wanda se tornou a vingadora mais poderosa de todas as formações. Foi durante essa época em que sua depressão aflorou, pois ela se sentia uma intrusa na equipe, além de ter complexo de inferioridade e um amor renegado pelo Capitão América.

Anos mais tarde, a Feiticeira Escarlate se envolveria com o homem sintético chamado Visão (*Vision*), com quem mais tarde acabou se casando, mesmo contra a vontade de seu irmão. O Visão era um sintozóide, ou seja, um ser artificial parecido com um androide, mas com ossos e tecidos compostos por um material que imitava todas as funções de ossos e tecidos humanos, sendo muito mais fortes, duráveis e resistentes. Graças a isso ele seria capaz

de levantar pesos de várias toneladas e poder diminuir a densidade de seu corpo a ponto de torná-lo tão intangível quanto um espectro ou aumentá-lo até se tornar tão duro quanto diamante. Além disso, seus padrões cerebrais foram gravados de um antigo membro dos Vingadores conhecido por Magnum (*Wonderman*) que foi dado como morto anos antes.

O casamento entre os dois causou polêmica, pois se tratava do romance de uma humana – apesar de mutante – com um ser artificial como um androide. Isto poderia ser comparado aos problemas que casais interracialis encaravam no mundo real na década de 1970.⁵³⁸ Nesse caso específico da ficção, não seriam humanos de raças diferentes, mas seres de naturezas diferentes. Por ser uma criatura robótica, o Visão não teria sentimentos humanos, além do fato que seria impossível constituir uma família dado seu corpo ser apenas artificial. Mas desde sua aparição isso tem se mostrado o oposto, pois frequentemente o personagem apareceu chorando, com raiva e, principalmente demonstrando amor pela Feiticeira Escarlate (Figura 199). Segundo o filósofo Charles Klayman, apesar do ceticismo de alguns dos Vingadores, um androide e uma humana poderiam se amar em um sentido significativo, pois não importaria sua natureza dos seres envolvidos, “mas observar quais são suas ações, sentimentos, conduta e pensamentos.”⁵³⁹ Apesar de todas as adversidades, os dois se casaram.

O casal viveu na Mansão dos Vingadores durante um tempo e nessa época Wanda teve treinamentos de bruxaria com uma verdadeira feiticeira chamada Agatha Harkness e também com o Doutor Estranho. Depois de um tempo, a Feiticeira Escarlate conseguiu ter mais concentração com seus poderes, tornando-se capaz de controlar sua força mutante pela energia do caos. A seguir, o casal comprou uma casa em Nova Jersey e se afastaram dos Vingadores. Nessa época os poderes da Feiticeira aumentaram, tornando-se alteração da realidade. Desse modo, Wanda conseguiu ser engravidada artificialmente pelo Visão, nascendo filhos gêmeos chamados Thomas e William.

Logo que os gêmeos nasceram, o casal ingressou nos Vingadores da Costa Oeste (*West Coast Avengers*), uma divisão dos Vingadores responsável por defender a metade oeste dos EUA. Assim, John Byrne assumiu roteiro e desenhos da equipe em 1989 logo após o ingresso de Wanda e Visão na equipe. Conforme fez em outras revistas, Byrne reformulou as histórias dos personagens se concentrando no casal. Logo na primeira trama, Byrne efetuou mudanças no visual e comportamento do Visão. Uma conjuração das principais agências de espionagem do mundo raptou e desmontou o sintozóide, com o intuito de apagar dados de seu

⁵³⁸ MADRID, Mike. *Op. cit.*, p.161.

⁵³⁹ KLAYMAN, Charles. Amor ao estilo dos Vingadores: Um androide pode amar um humano: In: IRWIN, William & WHIDE, Mark D. (coords.) *Op. Cit.*, p. 191.

cérebro que foram apanhados delas meses antes. O processo apagou também sua personalidade e danificou sua pele, que ficou quase totalmente branca. O ser frio e albino que resultou da remontagem optou por utilizar os restos do traje original, que fora rasgado e para combinar com sua nova cor de pele, eliminou as cores dele também. Sem a existência de sentimentos, o casamento com Wanda terminou. Percebemos na figura 200 que Byrne soube demonstrar essa frieza na sequência em que Wanda beija o Visão, mas esse permanece na mesma posição sem esboçar qualquer reação.

Todavia, a Feiticeira Escarlata não se conformou com o término do relacionamento e tentou de todas as formas resgatar a memória do marido. Ao mesmo tempo, Wanda mostrou os primeiros sinais de instabilidade quando descobriu que os filhos gêmeos que tivera com Visão eram fruto de seus poderes, usados de forma inconsciente. Dessa forma, as crianças existiam apenas quando Wanda pensava neles, ou seja, quando tinha outras preocupações ou estava em combate, seus filhos simplesmente desapareciam da existência. Na realidade, os gêmeos eram fragmentos perdidos da alma do demônio Mefisto, destruída algum tempo antes. Como consequência, os filhos de Wanda foram eliminados da existência e ela teve um colapso mental se tornando uma vilã por um curto período quando seu pai, Magneto a capturou. Mas graças à intervenção dos Vingadores da Costa Oeste, Wanda restaurou sua sanidade e voltou para a equipe.

A partir do trabalho de Byrne, a Feiticeira evoluiu muito dentro da equipe, sendo uma das Vingadoras mais poderosas, mas ao mesmo tempo ela se tornou uma personagem emocionalmente instável e ao longo dos anos foi responsável por graves crises dentro do Universo *Marvel*. O que podemos perceber é que dentro de um argumento misógino das narrativas Wanda foi retratada como uma mulher nas quais suas necessidades maternas e matrimoniais superaram tudo o que construiu na vida tais como amizade e trabalho. O papel que desenvolveu seria o máximo esforço para salvar o âmbito familiar. Diante desses fatos, essa seria a explicação em ela como mulher não poderia se controlar, pois em uma posição de grande poder poderia levar ao desastre. A Feiticeira Escarlata parecia ser um problema persistente para o Universo *Marvel*, pois seus desejos como mulher eram muito poderosos, muito incontroláveis.



Figura 191 – Transformação em Malícia. *The Fantastic Four* v1 n°280 – Julho de 1985.



Figura 192 e 193 – Confronto contra seus “protetores”. *The Fantastic Four* v1 n°281 – Agosto de 1985.



Figura 194 – Susan se torna a Mulher Invisível. *The Fantastic Four* v1 n°284 – Novembro de 1985.

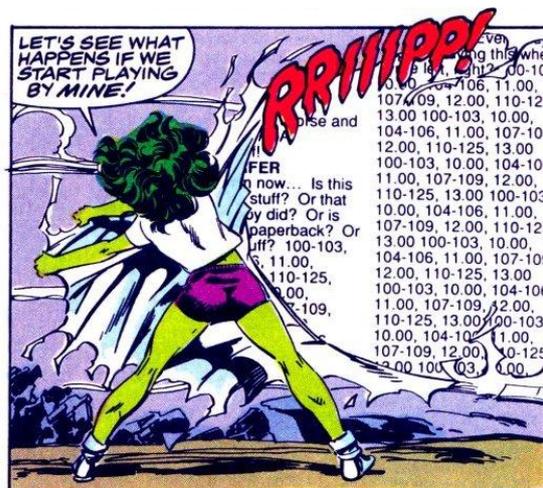
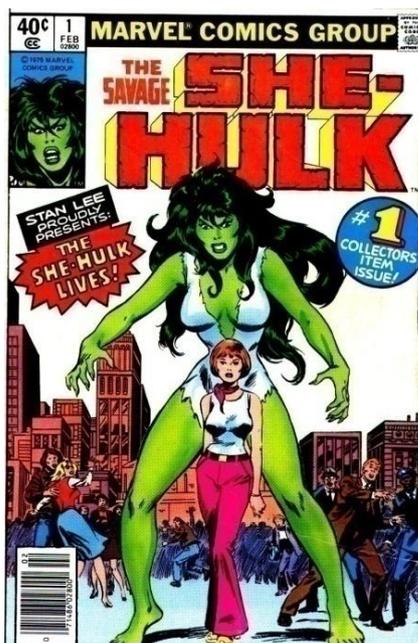


Figura 197 e 198 – O uso da metalinguagem na Mulher-Hulk. *The Sensational She-Hulk* v2 n°04 e 05 – Agosto e Setembro de 1989.



Figuras 195 e 196 – As primeiras capas das duas edições da Mulher-Hulk. *The Savage She-Hulk v1 n°01* – Fevereiro de 1980 / *The Sensational She-Hulk v2 n° 01* – Maio de 1989.



Figura 199 – O casal Feiticeira Escarlate e Visão com o irmão de Wanda, Mercúrio observando ao fundo. *West Coast Avengers n°34* – Julho de 1988.



Figura 200 – Feiticeira Escarlate beija o Visão já desprovido de emoções. *West Coast Avengers n°47* – Agosto de 1989.

Em suma, apesar de não ter criado nenhuma das três heroínas descritas nos tópicos, John Byrne foi o responsável em atualizar as personagens dando personalidades mais marcantes a cada uma, respeitando suas características, mas mesmo assim caiu em estereótipos femininos. Nesse sentido, Susan Storm continuou sendo a zelosa mãe de família mesmo assumindo a posição heroica em contraposição à sua suposta fragilidade que apontava

a necessidade de ser protegida. Da mesma forma, a Feiticeira Escarlate se transformou em um ser tão poderoso quanto feminino, mas destacando sua instabilidade emocional, em virtude de ostentar um grande poder. Por fim, a Mulher-Hulk se transfigurou no símbolo da mulher independente e leal, na qual sua sensualidade é aflorada, porém em suas histórias solo ficou evidente a prioridade do humor em detrimento dessa mulher livre que, mesmo destacada, não era o mote principal das narrativas.

5.2.4 – O feminino de Chris Claremont: As “X-Women” – A Força Fênix

O grande feito de Chris Claremont foi a permanência durante 16 anos ininterruptos escrevendo os títulos relacionados aos X-Men, fazendo do mesmo um dos grandes sucessos comerciais da *Marvel*. Ao longo desse período (1976-1991) o roteirista inglês introduziu temas literários complexos nas narrativas e estabeleceu parcerias bem-sucedidas com quadrinistas de sucesso como John Byrne, Dave Cockrum, Jim Lee e John Romita Jr, criando e desenvolvendo personagens que hoje fazem parte da mitologia acerca do universo mutante. Seus roteiros se espalharam em séries, minisséries e especiais iniciando títulos derivados dos X-Men como *New Mutants* (1983), *Excalibur* (1988) e o título solo do Wolverine (1988).

Assim como John Byrne – cuja parceria nos título *The Uncanny X-Men* tornaram os mutantes campeões de venda da *Marvel* – o destaque da produção de Claremont foi o desenvolvimento das personagens femininas fortes, examinando suas motivações, desejos e personalidades individuais. Estas “X-Women” possuíam origens diversas com enredos intrigantes nas suas narrativas e uma vida interior por vezes perturbadora.

Inicialmente existia apenas uma mulher na formação original dos X-Men criada em 1963. Jean Grey, a Garota *Marvel* (*Marvel Girl*), foi a última integrante da equipe mutante a ser recrutada pelo Professor X no final da adolescência. Contudo, o seu contato com Xavier era o mais antigo dentre os cinco membros do grupo. Possuidora de poderes de telecinese e telepatia, seus poderes se manifestaram pela primeira vez aos onze anos de idade quando uma colega de Jean, ao tentar apanhar uma bola foi atropelada e morta por um carro. No instante em que a amiga morria, Jean captou todas as suas últimas e trágicas sensações, vivendo uma experiência tão intensa que a deixou em estado catatônico.

Seus pais a levaram para vários psicólogos, mas nenhum deles foi capaz de ajudá-la. Até ser indicada a procurar o professor Xavier que quando recebeu a jovem usou seus próprios poderes telepáticos e conseguiu trazê-la ao normal. Na ocasião ele também implantou bloqueios psíquicos que contiveram suas habilidades até ela se tornar madura o

suficiente para lidar com elas. Acolhendo-a com sua aluna, ele começou a desenvolver os poderes telecinéticos da jovem, durando seis anos de treinamento. Depois de concluído, Jean foi conduzida para fazer parte dos X-Men.

Como única mulher no grupo original era comum que Jean tivesse um papel secundário em comparação aos demais membros masculinos. Costumeiramente nas narrativas dos mutantes nos anos 1960, eram os homens que derrotavam os vilões com a Garota *Marvel* permanecendo na retaguarda (Figura 201). De acordo com Rebecca Housel, Jean era “retratada como alguém confiável, leal e inteligente, sem grande autoconfiança e dependente dos homens à sua volta”.⁵⁴⁰ Além disso, por ser a única mulher na equipe ela se tornou alvo de conquista dos homens que tentaram paquerá-la, mas ela se apaixonou por Ciclope, o único da equipe que não tentou seduzi-la graças à sua timidez. Antes de assumirem o relacionamento, os roteiristas exploraram um triângulo amoroso formado pelos dois Jean e Ciclope e as investidas de Warren Worthington III, o Anjo. Novamente a personagem feminina topou com o estereótipo. Como Warren era herdeiro de uma família milionária, frequentemente era exposto que isso seduziria Jean pelo acesso a bens materiais em detrimento de Ciclope que era órfão criado pelo Professor Xavier. Logo o triângulo se desfez e Jean e Ciclope se consolidaram como casal.

A ideia de triângulo amoroso seria novamente explorada por Chris Claremont na década de 1970 quando os X-Men foram reformulados abarcando personagens com origens em diversos países seguindo a premissa de dar um caráter multiétnico para a equipe, que até então somente apresentava personagens americanos.⁵⁴¹ Nesse caso, o personagem envolvido como “a outra ponta do triângulo” era Wolverine. O personagem seduziria Jean pelo seu aspecto selvagem e bruto, contrastando com a personalidade mais moralista de Ciclope, o que ocasionou em uma rivalidade entre os dois que se estenderia por décadas e debatido rapidamente no capítulo 5 dessa tese.

Em 1976, Claremont deu a virada definitiva para Jean Grey quando em uma narrativa ao voltar de uma missão no espaço, a nave em que estavam os X-Men precisava de um piloto para conduzir a equipe de volta à Terra, mas que necessitaria de alguém para protegê-los durante a reentrada. Jean então se voluntariou mesmo sabendo que as chances dela sobreviver eram ínfimas. Assim, Jean conduziu a nave espacial no caminho para a Terra, porém ela foi atingida por uma tempestade energética. Ao proteger o restante da equipe com escudos

⁵⁴⁰ HOUSEL, Rebecca. Mito, moralidade e as mulheres dos X-Men. In: IRWIN, William (coord.). *Super-heróis e a filosofia: Verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2006, p.91.

⁵⁴¹ GUERRA, Fábio V.. *Op. cit.*, p.113.

telecinéticos, Jean ficou exposta à chamada Força Fênix que assumiu o controle de seu corpo e colocou Jean em estado de animação suspensa. A nave pousou na Baía de Hudson em Nova York com os X-Men e logo surgiu a entidade que adotou o nome de Fênix (*Phoenix*) e se juntou aos X-Men se fazendo passar por Jean. Logo em sua primeira aparição podemos perceber a imponência da personagem ocupando meia página vertical da revista nos quais seus braços erguidos para o alto com os punhos cerrados voando desde o fundo da baía e pronunciando do que o seu poder era capaz (Figura 202).

Os poderes da Fênix eram ilimitados. Entre outras coisas, ela podia alterar a matéria e eliminar os poderes de outros super-humanos. Contudo, o tamanho de seus poderes, combinado com o controle mental de um antigo inimigo do grupo conhecido como Mestre Mental (*Mastermind*) fez com que a Fênix enlouquecesse transformando-se na Fênix Negra (*Dark Phoenix*), um ser maligno que quase matou os X-Men (Figura 203). A seguir, consumiu uma estrela no espaço, provocando a destruição de um sistema planetário inteiro. Pensando ser de fato Jean Grey, a entidade recobrou sua sanidade e nesse ínterim fora condenada à morte pelo Império Shi'ar por seu rastro de destruição. Temendo o que poderia fazer e sabendo que havia se tornado um perigo para todo o universo, em um momento de lucidez, Fênix provocou a própria morte programando um canhão laser para destruí-la quando estivesse na forma de Jean Grey.

Essa forma de heroísmo não era comum nas narrativas da época. Jean foi além do seu dever quando pilotou a nave que conduziu os X-Men em segurança à Terra. Ela não agiu apenas por dever, mas por amor e cuidado com seus colegas de equipe, mesmo sabendo que somente sua morte poderia salvar os outros X-Men. Seu ato a tornou uma espécie de figura de Cristo feminina na qual sua morte pareceu pressagiar uma ressurreição quando surgiu a Fênix, que tal qual o mitológico pássaro de fogo do Egito, ela também renasce das próprias cinzas.⁵⁴² Mas, mais importante ainda foi que o sacrifício espontâneo de Jean para a preservação de uma unidade maior, acontecimento que partiu de uma personagem feminina. Antes reclusa e superprotegida, Jean demonstrou um amadurecimento principalmente com relação ao suicídio altruísta que cometeu, pois entendia que mesmo sendo errado, tirar sua própria vida significaria poupar milhares de vidas inocentes e garantir que sua sanidade fosse abusada pela Força Fênix. Anos mais tarde a verdadeira Jean Grey foi encontrada em um casulo criado pela Fênix no fundo da Baía de Hudson.

⁵⁴² HOUSEL, Rebecca. *Op. cit.*, p.93.

5.2.5 – O feminino de Chris Claremont: As “X-Women” – A Deusa Africana

A já citada reformulação multiétnica dos X-Men marcou a transformação dos mutantes em relação à sua diversidade. Embora tenham se preocupado em criar personagens de várias nacionalidades, os próprios artistas Len Wein e Dave Cockrum – e mais tarde Claremont - acabaram compondo cada membro da nova equipe segundo estereótipos correntes nos EUA. Essa interpretação estaria fundamentalmente associada à cultura, que determinaria estereotipia da noção interna, a respeito do mundo externo constituindo os personagens seguindo uma visão que os próprios estadunidenses tinham das nações que foram representadas nas narrativas. Alguns tipos específicos de estereótipos constituem representações de uma realidade social ou histórica, tomadas como verdadeiras, mas que constituem quase sempre a fantasias ou produtos da imaginação. Por basearem-se em relações afetivas em detrimento de observações empíricas, os estereótipos dizem menos sobre a realidade do que é retratado e mais sobre como e por que é retratado.⁵⁴³

Assim sendo, eram membros da nova equipe dos X-Men: Ciclope (único remanescente da equipe anterior que era americano), Noturno (Alemão), Wolverine (Canadense), *Banshee* (Irlandês), Solaris (Japonês), Colossus (russo), Pássaro Trovejante (*Thunderbird* – Indígena americano) e Tempestade (*Storm* – Queniana). Essa última foi a única mulher recrutada pelo Professor X para compor a nova equipe. Ela era Ororo Munroe uma jovem que vivia nas planícies do Quênia, e dado o seu imenso poder, era tratada como uma deusa pelas tribos locais. Ela era capaz de modificar todas as condições climáticas do ambiente onde estivesse, seja produzindo chuvas, nevascas, ventanias ou um dia ensolarado, todos com um forte poder de destruição. Sua forte personalidade permitiu que ela se tornasse a líder de campo dos X-Men logo após a saída de Ciclope.

Len Wein, e depois Claremont associaram duas características num só personagem: além de ser mulher, Ororo era negra e logo se tornou a mais poderosa do grupo. Mesmo sendo por algum tempo a única mulher da equipe, a postura da personagem mostrou que as narrativas da *Marvel* haviam avançado nessa área com a promoção de personagens femininas que não se limitariam a receber a proteção dos homens. Seu codinome – Tempestade – fugia dos padrões da época em se colocar um epíteto como ‘garota’ ou ‘mulher’. Igualmente Ororo foi constituída como uma mulher com fisionomia singular. Ela era alta, imponente com longos cabelos brancos e olhos azuis que combinados com sua pele negra davam à personagem uma beleza única.

⁵⁴³ SALIBA, Elias Thomé. As imagens canônicas e o ensino de História. In: *III ENCONTRO: Perspectivas do ensino de História*. Curitiba: UFPR, 1999.

Seu uniforme original era sexy composto por um maiô preto brilhante com a pele expondo recortes e botas altas desde as coxas com salto altos e uma tiara que expunha seu ar de realeza. Contudo, o traje não parecia franzino ou lascivo devido à grandiosidade da confiança e poder que Tempestade ostentava. Segundo Mike Madrid, Ororo “era sexy sem ser abertamente sexual - seu fascínio veio de sua poderosa qualidade como persona e deusa”.⁵⁴⁴ (Figura 204). Porém, sua sensualidade foi exposta quando Ororo nadou nua na piscina da mansão dos X-Men perante todos os membros homens da equipe ou quando frequentemente ela tomava banho no céu com a chuva produzida por ela mesma em que os desenhistas propositalmente colocavam seu longo cabelo ou vapores cobrindo suas partes íntimas.

Ademais, Tempestade não se envolveu romanticamente com nenhum dos demais membros dos X-Men. Embora Noturno e Colossus ficassem em uma disputa amistosa para saber quem sairia com ela, Ororo manteve sempre uma postura neutra, nutrindo apenas um sentimento de irmandade com seus colegas a partir de uma lealdade ímpar. Desse modo, Ororo não se relacionou com ninguém, não dependendo de qualquer figura masculina.⁵⁴⁵

A característica principal de Tempestade era seguir um instinto de justiça, baseando-se em uma forte crença nos direitos individuais, na igualdade e no bem comum, apesar do constante preconceito da humanidade contra os mutantes. Mesmo assim, Ororo buscava com seu trabalho proteger os humanos de uma maneira racional e objetiva. Assim, na década de 1980, Claremont deu uma conotação mais urbana para a personagem. Em uma narrativa de 1983, o *ex-x-man* Anjo foi sequestrado por um grupo conhecido por *Morlocks*. Estes eram mutantes que apresentavam deformidades físicas e viviam reclusos nos túneis abandonados do metrô de Nova York. Os X-Men foram a seu resgate e lá chegando eles foram capturados e para salvar a vida da equipe e de Anjo, Tempestade desafiou a líder dos *Morlocks*, Callisto para um duelo com facas até a morte sem o uso de poderes. Demonstrando uma agressividade nunca vista em Ororo, a líder dos X-Men venceu o embate inserindo a faca próximo ao coração de Callisto que somente não morreu graças aos seus poderes de cura. Seguindo as próprias leis dos *Morlocks*, Ororo se tornou também a líder do grupo errante.

Na história seguinte, a mudança de personalidade de Tempestade ficou ainda mais nítida. Os X-Men estavam no Japão e Ororo teve contato com Yukio que combatia a máfia daquele país. Impressionada com os atos impulsivos e inconsequentes da japonesa, Ororo decidiu mudar de vez sua atitude para a vida, acolhendo o seu lado mais selvagem tão contido

⁵⁴⁴ MADRID, Mike. *Op. cit.*, p.170.

⁵⁴⁵ Ororo somente teria um relacionamento quase dez anos de sua criação com o também mutante Forge.

por causa de seus poderes, com os quais passou a usar em sua plenitude também para ferir adversários. Em seu diálogo com Yukio:

“Tempestade: Eu nunca usei meus para provocar dor deliberadamente.

Yukio: Foi nada menos do que mereciam. E um destino muito mais suave do que tinha na loja para nós. Olhe para o lado positivo. Depois dessa noite, eles provavelmente vão pensar duas vezes antes de sair na chuva, muito menos ferir alguém.

T: Sabe... Eu acho que você está certa! Seja o que isto significa... essa sua loucura me contagiou... e eu dou as boas-vindas a ela!”⁵⁴⁶

Assim, para representar essa transformação, Tempestade mudou seu visual adotando um corte moicano e roupas mais agressivas próximo do estilo *punk*⁵⁴⁷ como uma forma deliberadamente marginal e alternativa ao tradicionalismo vigente na sociedade, como um aspecto revolucionário que se baseia na subversão não coerciva dos costumes do dia a dia (Figura 205). Além disso, a roupa seria como uma afirmação pessoal na qual o reconhecimento pode ser pelo uso de uma aparência que seja desleixada e deliberadamente contrastante com a moda vigente e apresentando elementos contestadores ou ofensivos aos valores aceitos socialmente.

Essa mudança serviria como metáfora para o dilema da carreira da mulher moderna, que durante os anos 1980 alcançavam seus objetivos profissionais, mas lutavam para manter suas identidades em uma vida mais complexa. Assim, Chris Claremont constituiu uma nova personagem, que de acordo com Mike Madrid, Tempestade usou seu novo visual de couro e tachas como “a atitude mais dura que acompanhou em construir um muro em torno de si mesma, para manter o mundo fora.”⁵⁴⁸ Resumido em um diálogo com o Professor X: “A diferença não é estética, Professor. Minha aparência é uma expressão de algo profundo dentro de mim... Eu me vejo deixando de lado os preceitos e crenças que deram significado a minha vida... e dificilmente sinto falta uma vez que eles se foram.”⁵⁴⁹ Posteriormente, Tempestade voltou a adotar um uniforme próximo do original, mas sua personalidade havia se modificado para sempre.

⁵⁴⁶ CLAREMONT, Chris & SMITH, Paul. To have and have not. *The Uncanny X-Men v1 n°173*. Nova York: *Marvel Comics*, setembro de 1983, p.07.

⁵⁴⁷ Denomina-se cultura *punk* os estilos dentro da produção cultural que possuem certas características comuns àquelas ditas *punk*, como por exemplo, o princípio de autonomia do “faça você mesmo”, o interesse pela aparência agressiva, a simplicidade e a subversão da cultura. Surgiu dentro do contexto de contracultura, como reação à não violência dos *hippies* e a um certo otimismo daqueles.

⁵⁴⁸ MADRID, Mike. *Op. cit.*, p.230.

⁵⁴⁹ CLAREMONT, Chris & ROMITA JR., John. Whose life is it, anyway? *The Uncanny X-Men v1 n°180*. Nova York: *Marvel Comics*, abril de 1984, p.06.

5.2.6 – O feminino de Chris Claremont: As *X-Women* – As jovens de um novo tempo

Em concordância com exemplos apresentados anteriormente nesse trabalho, podemos perceber que na década de 1980 houve um movimento no qual as super-heroínas passaram a ter papéis de relevância dentro das narrativas da *Marvel* e, sobretudo, ocuparam o lugar de líderes nas principais equipes de heróis. O brilhantismo de Vespa, Mulher Invisível, Tempestade, entre outras, foram acompanhadas do surgimento de outras personagens femininas que foram lançadas imediatamente dentro desse contexto.

Uma delas foi a personagem Kitty Pryde. Como visto nesse capítulo, Kitty ficou marcada pela religião judaica e seu sentimento de pertence à “minoría da minoría” entre os mutantes. Criada por Chris Claremont e John Byrne, Kitty já fugia dos padrões estéticos ao ter sido desenhada como uma garota magra desengonçada e não uma pré-adolescente cheio de curvas. Byrne que era o desenhista dos X-Men entendeu que com treze anos a mulher ainda não tinha seu corpo definitivo. E esse padrão do corpo de Kitty foi estabelecido pelos desenhistas posteriores a Byrne. Assim, mesmo envelhecendo com o passar dos anos, Kitty permaneceu com seu corpo magro com seios e quadris pequenos.

Contudo, mesmo com um corpo considerado “normal”, Kitty talvez é uma das personagens mutantes que mais teve o corpo nu exposto, embora fossem utilizadas as técnicas de sombreamento ou de objetos estrategicamente cobrindo suas áreas erógenas. Ao longo de sua trajetória, Kitty despertou o interesse afetivo de alguns personagens masculinos, muito por conta da perspicácia de Kitty e sua forte personalidade. De todos os relacionamentos que teve, o que mais se destacou foi com o também *x-man* Colossus.

O russo Piotr Rasputin adotou o codinome de Colossus quando foi recrutado para fazer parte dos X-Men ainda na existência da União Soviética. O personagem foi um dos primeiros personagem soviéticos representado como um herói desde sua primeira aparição. Seu poder consistia em transformar seu corpo em um tipo de aço orgânico que o tornava quase indestrutível e possuidor de incrível força física. Piotr foi retratado como um jovem gentil, com dotes de desenhista, mas também corajoso e íntegro criado em uma fazenda coletiva na Sibéria, no norte da URSS.

Quando Kitty ingressou na equipe, imediatamente ela se interessou por Colossus, não apenas pelas características descritas acima, mas também por ser o membro com idade mais próxima da dela, embora ele já tivesse a maioridade. Frequentemente as primeiras narrativas de Kitty a mostravam investindo em Piotr tentando beijá-lo ou seduzi-lo de alguma forma. Até que eles tiveram um relacionamento. Porém, apesar de ser alguns anos mais velho,

Colossus se sentia inseguro por se considerar um humilde garoto do campo e Kitty muito mais inteligente e urbana. Ficava inseguro também com a amizade de Kitty com rapazes que tinham a mesma idade e as mesmas preferências. Mesmo assim, os dois mantiveram um relacionamento de términos e reatamentos ao longo dos anos (Figura 206).

Claremont demonstrou com isso que a impulsividade adolescente de Kitty poderia atemorizar até homens mais velho. Na realidade, Kitty era uma adolescente da década de 1980, mas diferente de outras jovens heroínas constituídas décadas anteriores, ela já apresentou uma forte presença individual ao ponto de intimidar os homens seja por busca um relacionamento como no caso com Colossus ou no convencimento ao Professor Xavier para continuar nos X-Men, apesar da grande diferença de idade entre ela e os demais membros.

O segundo exemplo dessa nova geração de mulheres mutantes começou como uma vilã em 1981. Vampira (*Rogue*) era membro da Irmandade de Mutantes comandada por sua mãe adotiva, Mística (*Mystique*) e seu poder mutante era a habilidade de sugar a vitalidade, memória e poderes de outros seres vivos através do contato com a pele. O poder mutante de Vampira se manifestou pela primeira vez no início da adolescência, quando em sua casa a menina beijou um garoto chamado Cody Robbins e sua mente foi invadida pelas memórias do rapaz, que entrou em coma permanente. Percebendo que nunca poderia viver com pessoas normais, Vampira começou a participar de atividades criminosas junto de sua mãe adotiva.

Em sua primeira missão, a inexperiente mutante enfrentou a super-heroína Miss *Marvel* e absorveu permanentemente suas memórias e poderes, incluindo superforça e capacidade de voar. Sendo Miss *Marvel* ex-membro dos Vingadores, a equipe enfrentou Vampira e esta derrotou quase toda a superequipe. Vestida como militar em um uniforme de cor verde, cabelo curto com uma grande mecha branca e um sorriso de deboche pelos inimigos derrotados, Vampira foi caracterizada inicialmente como uma mulher ardilosa desprovida de beleza com os traços faciais bastante rudes (Figuras 207 e 208).

Vampira ainda enfrentaria os X-Men em pelo menos uma ocasião e quase derrotou os mutantes. Apesar disso, ela ficou incomodada pela sua falta de controle e muito perturbada pelas memórias de Miss *Marvel* que aos poucos criou em sua mente uma dupla personalidade. Destarte, Vampira foi até à Mansão dos X-Men pedindo ajuda e orientação para o Professor X. Inicialmente mal recebida pelos integrantes do grupo, Charles Xavier a aceitou como membro probatório da equipe convencido da sinceridade da jovem. Somente depois de Vampira arriscar a vida em algumas missões, que os X-Men começaram a confiar na ex-vilã.

Rebecca Houssel compara o drama de Vampira com o Mito de Sísifo descrito pelo filósofo Albert Camus. Inspirado na mitologia grega, Sísifo foi um homem condenado a rolar

uma rocha sob uma montanha todos os dias por toda a eternidade, pois a pedra rolava novamente até o chão todas as vezes que chegava até o topo. Desse modo, ele era o herói trágico, pois ele sabia sempre o que ia acontecer com a rocha, da mesma maneira que Vampira sabia o que ocorria quando tocava nas pessoas.⁵⁵⁰ Essa condição cruel fazia de Vampira um personagem singular, uma vez que não poderia fazer atos corriqueiros de afeto como beijar ou ter relações sexuais.

Com o passar dos anos, Vampira provou ser uma das integrantes de maior atuação e valor nos X-Men. Sua aparência também passou por modificações, pois assim que ingressou na equipe, as feições de Vampira mudaram para traços mais delicados (Figura 209). Do mesmo modo em que nela se verificou uma sensualidade que passou desde a mudança de uniformes até cabelos mais compridos e corpo com contornos voluptuosos, principalmente quando o desenhista Jim Lee assumiu a arte da revista dos X-Men apresentando um estilo que exaltava o corpo feminino (Figura 210).

5.3 - Desafiando os “costumes”: homossexualidade de capa e máscara

Um dos principais pontos apontados pelo psicanalista Fredric Wertham em seu livro “A Sedução do Inocente” era um suposto relacionamento homoafetivo entre os personagens da *DC Comics*, Batman e Robin. Para o psicanalista, a relação entre os dois heróis - um adulto e um adolescente - não seria uma boa influência para os jovens, pois se tratava de um jovem adulto solteiro que morava com um adolescente de cerca de doze anos adotado por ele sem a presença de uma figura feminina. Esse seria um dos fatores que resultou na implantação do *Comics Code Authority* em 1954. No que concerne casamento e sexo, o *Comics Code* dizia o seguinte em três de seus itens:

“2. Relações sexuais ilícitas não são para serem insinuadas nem retratadas. Cenas de amor violentas, bem como anomalias sexuais são inaceitáveis.

4. O tratamento de histórias de amor e romances deve enfatizar o valor da casa e da santidade do matrimônio.

7. A perversão sexual ou qualquer inferência a mesma é estritamente proibido”.⁵⁵¹

⁵⁵⁰ HOUSEL, Rebecca. *Op. cit.*, p.100.

⁵⁵¹ Code of the Comics Magazine Association of America. Inc. Adotado em 26 de outubro de 1954. O conteúdo completo do documento está em <http://www.comicartville.com/comicscode.htm>. Visto em 03 de janeiro de 2016.

Figura 202 e 203 – a transformação da Fênix. *The Uncanny X-Men* v1 n°101 – outubro de 1976 / *The Uncanny X-Men* v1 n°134 – junho de 1980.

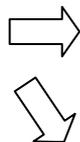


Figura 201 – A Garota Marvel fora da linha de frente. *The Uncanny X-Men* v1 n°12 – julho de 1965.



Figura 204 e 205 – a mudança de Tempestade. *The Uncanny X-Men* v1 n°119 – março de 1979 / *The Uncanny X-Men* v1 n°173 – setembro de 1983.



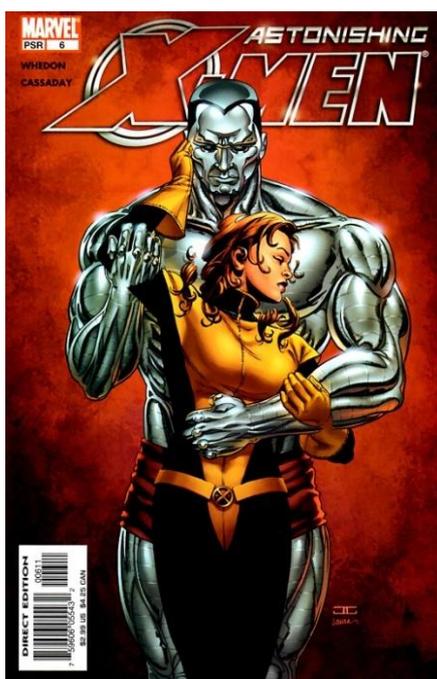


Figura 206 – Lince Negra e Colossus. *The Astonishing X-Men* v1 n°06 – dezembro de 2004.



Figura 207 e 210 – A metamorfose de Vampira. *The Avengers Annual* n°10 – 1981 / *The X-Men* n°001 – outubro de 1991.



Figura 208 e 209 – as duas faces de Vampira. *The Uncanny X-Men* v1 n°158 – abril de 1982 / *The Uncanny X-Men* v1 n°182 – junho de 1984.



Nesse sentido, o que constituía "anormalidades sexuais", "perversão" e "qualquer inferência" foram completamente deixados a critério do administrador do *Comics Code*. Dessa forma, ficou explícito para o Código que a homossexualidade não poderia ser abordada nos quadrinhos. A existência de personagens *gays* seria uma indução de "perversão" ou "anomalias" que iam contra a "santidade do casamento". Assim, os quadrinistas que pensassem em criar um personagem *gay* já enfrentavam censura antes de por suas ideias em

prática, pois qualquer tentativa de burlar as normas já sofria cortes por parte dos editores.

A homossexualidade foi ao longo dos tempos e das diferentes culturas, motivo de punição, vergonha, segregação e violência contra todos aqueles que atravessassem a fronteira da orientação sexual diferente de heterossexuais. Dentro da diversidade sexual, os grupos de lésbicas, *gays*, bissexuais e transexuais (LGBT) foram vítimas de preconceitos e discriminações devido à sua orientação sexual e à identidade de gênero. A homofobia, preconceito contra pessoas que se relacionam afetivo-sexualmente com outras do mesmo sexo, foi marcada por gestos, olhares, palavras, agressões e até mesmo assassinatos, sendo os homossexuais marginalizados, ignorados ou perseguidos.

Mesmo que o Código tenha afrouxado suas regras no início dos anos 1970 – o que permitiu a ascensão dos quadrinhos de terror, por exemplo – a introdução de personagens homossexuais permaneceu um tabu por vários anos. Com isso, figuras que apareciam nas narrativas da *Marvel* poderiam apresentar falas ou ações insinuando o homossexualismo, mas efetivamente nenhum deles se assumia.

Por exemplo, em 1982 os leitores do Capitão América foram apresentados a Arnie Roth, um amigo de infância de Steve Rogers. Arnie era um homem maduro que conhecia a identidade secreta do Capitão e o procurou para encontrar seu colega de quarto que estava desaparecido. Enquanto buscava por seu colega junto com o Capitão, Arnie sentia angústia e até chorou quando seu colega estava em perigo e ao pensar que ele poderia morrer.

Embora veladamente, os leitores perceberam pistas suficientes para descobrir que Arnie era gay e que o Capitão América aparentemente estava ciente disso, mas não se importava com a situação. Meses mais tarde, Arnie foi sequestrado pelo arqui-inimigo do herói, o Caveira Vermelha para torturar o Capitão. O vilão pôs maquiagem feminina em Arnie e o forçou a se referir a si mesmo em termos como “uma doença”, “aberração”, “ameaça à sociedade” e que era odiado pela maioria das pessoas “simplesmente por ser assim”.⁵⁵² O Capitão refutou todos os termos e salvou Arnie do Caveira. Porém, as palavras empregadas demonstravam o preconceito sofrido pelos homossexuais na sociedade americana, embora o vocábulo “homossexual” não parecesse em momento algum, mas ficava subentendido.

Ainda que o tema fosse proposto veladamente, o homossexualismo apareceu nas narrativas do Capitão em um personagem coadjuvante comum. Apesar da censura imposta pelo *Comics Code*, o quadrinista John Byrne tentou criar um super-herói gay. Em 1979, o artista introduziu a superequipe canadense Tropa Alfa (*Alpha Flight*) e um de seus membros

⁵⁵² DEMATTEIS, J.M. & NEARY, Paul. Things fall apart. *Captain America* v2 n°296. New York: *Marvel Comics*, ago 1984, p.15.

era Jean-Paul Beaubier, o Estrela Polar (*Northstar*), um jovem de Quebec que usava seus poderes mutantes de supervelocidade para se tornar um atleta campeão mundial de esqui.

Byrne disse certa vez que a ideia original sempre foi que Estrela Polar fosse *gay*. Com receio da reação dos leitores, e, sobretudo com a imposição do *Comics Code Authority*, a ideia foi abortada.⁵⁵³ Além disso, o editor-chefe na época, Jim Shooter era totalmente contra a presença de um super-herói *gay*. Todavia, ao longo de toda década de 1980, pairou a desconfiança de que o personagem fosse de fato homossexual e por isto foi apenas insinuado em diálogos e em seu comportamento, o suficiente para que muitos leitores deduzissem.

Nesse sentido, nas primeiras narrativas da Tropa Alfa, frequentemente John Byrne inseriu situações e diálogos de interpretação dúbia. Por exemplo, na edição nº07 de *Alpha Flight*, Estrela Polar estava caminhando com sua irmã gêmea e também membro da Tropa Alfa, Jeanne-Marie Beaubier, a Aurora, dotada dos mesmos poderes que o irmão, quando foram surpreendidos por um amigo de Estrela Polar chamado Raymonde Belmonde. Esse era um homem aparentando 45 anos e foi apresentado à Aurora que não sabia da amizade com o irmão. Ao mesmo tempo, Jean-Paul foi apresentado a Danielle, filha de Raymonde, que desconhecia sua existência apesar de conhecer o amigo há anos e pareceu bastante surpreso com a revelação. Ou seja, ficou subentendido que existência tanto de Raymonde para Aurora e de Danielle para Jean-Paul era de interesse que fosse escondido por motivos particulares.

Ao final da trama, Raymonde foi morto por um criminoso e enquanto agonizava nos braços da filha, Jean-Paul ficou visivelmente transtornado e envolto em pensamentos, ele disse que “até encontrar Aurora, Raymonde Belmonde era a pessoa mais importante de sua vida.” Ele era “mais do que um pai, muito mais do que um amigo quando Jean-Paul era pouco mais que um menino, sozinho e com medo.”⁵⁵⁴ Em outra ocasião, em lembranças de quando Estrela Polar foi recrutado para a Tropa Alfa. O líder da equipe, James Hudson, o Guardiã (*Guardian*) disse que os poderes mutantes de Jean-Paul o ajudaram a conquistar troféus como campeão de esqui com “dinheiro, fama, mulheres, embora as mulheres não pareçam ser muito de seu interesse.”⁵⁵⁵ A seguir, o próprio James apresentou a justificativa que os grandes campeões se importariam apenas em ganhar uns dos outros, ao invés de se divertir.

Em razão disso, Estrela Polar foi elaborado como um personagem mal-humorado e de difícil relacionamento com as pessoas, inclusive com seus colegas de equipe. Na realidade,

⁵⁵³ Site

<http://www.byrnerobotics.com/FAQ/listing.asp?ID=2&T1=Questions+about+Comic+Book+Projects#106>. Visto em 07 de janeiro de 2016.

⁵⁵⁴ BYRNE, John. The importance of being deadly. *Alpha Flight v1 nº07*. New York: *Marvel Comics*, fev 1984, p.12.

⁵⁵⁵ BYRNE, John. Family tiés. *Alpha Flight v1 nº10*. New York: *Marvel Comics*, mai 1984, p.21.

ele demonstrava incômodo com o mistério que o cercava. Em 1987, o roteirista Bill Mantlo desenvolveu uma série de narrativas nas quais Estrela Polar enfrentou um vilão chamado Pestilência (Pestilence) que tinha o poder de provocar doenças nas pessoas. Ao beijar Jean-Paul, ele começou a mostrar sinais de adoecimento com uma tosse contínua, em que Pestilência afirmou que Jean-Paul estava morrendo, mas não sabia disso, mas que seu beijo iria “acelerar a lenta doença espalhando como um câncer por suas células”.⁵⁵⁶

Segundo Ben Bolling, a intenção inicial era revelar que Jean-Paul era portador do vírus da AIDS, acompanhando o estereótipo ao longo da década de 1980 de que a doença contaminava apenas homossexuais, mas o Comics Code não permitiria isso.⁵⁵⁷ Assim, na edição 50 de *Alpha Flight*, Estrela Polar foi magicamente curado e então descobriu a partir de Loki, deus Asgardiano da mentira e irmão de Thor, de que ele era descendente de uma raça de elfos e sua biologia não foi devidamente ajustada para o ambiente da Terra, causando a doença. Jean-Paul então preferiu deixar a Terra passando a viver na terra dos elfos. Quer dizer, o comportamento “estranho” de Estrela Polar, bem como sua doença seriam frutos de sua condição não humana em uma falta de adaptação na Terra.

Contudo, em 1989 o Comics Code foi alterado e agora não havia regras contra mostrar personagens abertamente homossexuais. Desse modo, em 1990 Jean-Paul retornou para a Tropa Alfa e graças a uma retcon foi dito que ele era de fato - como ele foi introduzido por Byrne - um ser humano com poderes mutantes e não um elfo, pois fora revelado que Loki havia mentido para ele. Em 1992, foi publicada a história definitiva para Estrela Polar na qual o personagem declarou abertamente sua opção sexual.

Na revista *Alpha Flight* nº106, o argumentista Scott Lobdell escreveu uma narrativa na qual Estrela Polar encontrou um bebê recém-nascido abandonado no lixo e imediatamente o levou para um hospital e lá descobriu que a criança era HIV positivo. Sensibilizado com a situação da menina, Jean-Paul decidiu adotá-la e cuidar de sua segurança. Entretanto, um antigo herói canadense chamado Major Mapleleaf⁵⁵⁸ invadiu o hospital com o propósito de matar o bebê, sendo impedido por Estrela Polar e iniciando um combate corpo a corpo. Durante a luta foi revelado que o motivo do ataque do Major era que seu filho Michael havia morrido de complicações da AIDS e também era homossexual, mas que as pessoas não se importaram com isso. Eis que Estrela Polar travou o seguinte diálogo com o Major Mapleleaf:

⁵⁵⁶ MANTLO, Bill & ROSS, Dave. *Plague! Alpha Flight v1 n°44*. New York: *Marvel Comics*, mar 1987, p.16.

⁵⁵⁷ BOLLING, Ben. The U.S. HIV/AIDS crisis and the negotiation of queer identity in superhero comics, or, is Northstar still a fairy? In: PUSTZ, Matthew J. *Comics Books and American cultural History – An anthology*. New York: Continuum, 2012, p.206.

⁵⁵⁸ *Mapleleaf* é uma folha conhecida como folha de bordo estilizada com onze pontas, sendo considerada um dos símbolos nacionais do Canadá, estando no centro da bandeira do país.

EP: “Não me atrevera a dar palestra sobre as dificuldades que os homossexuais devem suportar. Por enquanto não estou inclinado a discutir a minha sexualidade com pessoas que não é da conta delas... Eu sou gay!

Seja como for, AIDS não é uma doença restrita a homossexuais, tanto ao que parece, por vezes, que o resto do mundo desejasse que fosse assim!”

MM: “Seu egoísta filho de uma... Como membro da Tropa Alfa, você é uma das figuras públicas mais importantes do Canadá, tanto aqui como no exterior! Antes disso, você era um renomado atleta olímpico!

Você não percebe o bem que você pode fazer? Por não falar sobre seu estilo de vida, por se esconder que você é tão responsável pela morte de meu filho como os políticos homofóbicos são em resolver a crise da AIDS!”

EP: Como você ousa? Eu não sou mais "responsável" pela morte de Michael do que ele foi! Mas nós concordamos em uma coisa, senhor. Já passou da hora das pessoas começarem a falar sobre AIDS. Sobre suas vítimas. Aqueles que morreram e aqueles de nós deixamos para trás.”⁵⁵⁹

A luta terminou com o Major aceitando os argumentos do Estrela Polar. Ao final da trama, ambos estão no hospital quando o bebê salvo morreu nos braços de Jean-Paul e esse decidiu convocar uma coletiva de imprensa para anunciar que era gay (Figuras 211 e 212). A história foi simbólica por quebrar paradigmas com relação ao homossexualismo na *Marvel*. A revista atraiu a atenção da mídia não especializada em quadrinhos nos EUA e no exterior. Os exemplares dessa edição esgotaram em uma semana, sendo necessária uma segunda reimpressão com 120 mil cópias.⁵⁶⁰ Jornais tradicionais como *The New York Times* se referiu à história como um "indicador de boas-vindas de mudança social."⁵⁶¹

Contudo, as cartas dos leitores indicaram que nem todos ficaram satisfeitos com a orientação sexual de Estrela Polar. Um leitor chamado Paul J. Miner do Estado do Kansas afirmou que “o país está infestado de homossexuais”, que ele “não irá comprar qualquer revista da *Marvel* enquanto se promover esse disparate” e que ele ainda sugeriu que o Estrela Polar “morra em um acidente de esqui ou algo do tipo”. Outro leitor de 14 anos de Las Vegas, em Nevada chamado Jason Konys escreveu que “os quadrinhos são feitos para divertir e um personagem de quadrinhos gay não tem apelo para ele”. Um terceiro leitor chamado David Lane “Imperial Cyclops Knight of the KKK” da Nova Scotia, no Canadá recomendou aos editores lerem passagens da Bíblia que condenavam o homossexualismo.⁵⁶²

Por outro lado, na mesma seção de cartas tiveram leitores favoráveis à narrativa. A leitora Mary Lucia Burn de San Francisco, na Califórnia afirmou que “crianças deveriam

⁵⁵⁹ LOBDELL, Scott & PACELLA, Mark. The walking wounded. *Alpha Flight v1 n°106*. New York: *Marvel Comics*, mar 1992, p.15-7.

⁵⁶⁰ BOLLING, Ben. *Op. cit.*, p.212.

⁵⁶¹ Site: <http://www.nytimes.com/1992/01/24/opinion/the-comics-break-new-ground-again.html>. Visto em 07 de janeiro de 2016.

⁵⁶² Seção de cartas *Alpha Waves*. *Alpha Flight v1 n°110*. New York: *Marvel Comics*, jul 1992, p.24.

saber mais sobre homossexualidade, pois quando crescessem não se tornariam homofóbicos” e que é importante para crianças que já sabem que tem comportamento diferenciado ter modelos que são *gays*. Um segundo leitor também da Califórnia de nome Bryan Holl defendeu que a história não apenas ajuda quem é *gay*, mas também combate as agressões de quem “faz o resto de nós se sentir pequeno e sem valor, chamando todos nós de bichas”. Por fim, dois leitores da capital do país, Washington escreveram para que a *Marvel* “mantenha o bom trabalho” e que “esperam ansiosamente por mais coisas sobre gays, lésbicas e a crise da AIDS. No final da seção, os editores publicaram um balanço como registro que do total de cartas recebidas sobre a narrativa, 76,3% se mostraram favoráveis, 21,1% se posicionaram contrárias e 2,6% permaneceram neutros.⁵⁶³

A temática do homossexualismo não foi tão explorada nas narrativas seguintes do Estrela Polar quanto se supunha. Apenas em 2012, o personagem ganharia notoriedade novamente. Estados importantes da federação americana como Nova York, por exemplo, já haviam legalizado o casamento entre pessoas do mesmo sexo desde junho de 2011. Em maio de 2012, o então presidente americano Barack Obama declarou ser favorável ao casamento gay nos EUA. Na semana seguinte à declaração, a *Marvel* anunciou o casamento do Estrela Polar, em edição que teve grande repercussão na mídia e esgotou rapidamente nas bancas dos EUA (Figura 213).⁵⁶⁴ Nessa época, Estrela Polar estava incorporado aos X-Men e namorando já há algum tempo um rapaz chamado Kyle. Segundo a roteirista da trama Marjorie Liu: “Como uma escritora eu sempre achei estranho quando as relações entre personagens de quadrinhos permanecem no limbo por muitos anos. É claro que isso acontece na vida real — alguns relacionamentos nunca amadurecem — mas o melhor dessas histórias é que elas tendem a mover os leitores e personagens adiante”.⁵⁶⁵

Mas as histórias abordando o homossexualismo não se limitariam ao Estrela Polar. Ainda em 1987, o escritor Bill Mantlo trouxe um elemento de transgênero também envolvendo a Tropa Alfa. Dois anos antes, um membro da equipe, Walter Langkowski, conhecido como o herói Sasquatch, foi morto e seu espírito deixado vagando em outra dimensão. O personagem em questão tinha como seus poderes uma gigantesca força e resistência, além de sua aparência inspirada na lenda do sasquatch, também conhecido como

⁵⁶³ *Ibidem*.

⁵⁶⁴ Sites: <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2012/05/22/Marvels-gay-superhero-to-propose/>, <http://geekout.blogs.cnn.com/2012/05/23/Marvel-invites-you-to-a-super-marriage/>, <http://www.theguardian.com/books/2012/may/23/Marvel-gay-wedding-dc-hero>,

Vistos em 07 de janeiro de 2016.

⁵⁶⁵ Site <http://oglobo.globo.com/cultura/estrela-polar-vai-protagonizar-primeiro-casamento-gay-da-Marvel-4971081>. Visto em 07 de janeiro de 2016.

pé grande (*bigfoot*)⁵⁶⁶ (Figura 214).

O espírito de Walter conseguiu retornar para a Terra incorporando o corpo recém-falecido de sua ex-colega de equipe, Pássaro da Neve (*Snowbird*) cuja capacidade era de se transmutar em diferentes criaturas mantendo sempre a coloração branca, tinha morrido sob a forma do Sasquatch. Então, Walter conseguiu se apossar do corpo inerte de Pássaro da Neve, voltando à vida. Porém, ao mudar para sua forma humana, ele se descobriu transformado em uma mulher, como legado do corpo feminino de Pássaro da Neve. Dessa forma, Walter passou a ser um homem habitando um corpo de mulher. Apesar disso, as narrativas descreveram o personagem lidando com a situação com bom humor, inclusive ele próprio alterou seu nome para Wanda Langkowski (Figuras 215 e 216). Ela passou a lidar com conflitos de identidade se era um homem ou uma mulher. Posteriormente, em 1989, o personagem voltou à sua forma masculina graças à magia e Pássaro da Neve foi ressuscitada.

No caso de Sasquatch, o Comics Code não afetou o desenvolvimento das narrativas. Entretanto, a censura ainda causou impasse na *Marvel*. Na década de 1980, existia um segredo sobre quem eram os pais do x-man Noturno. Existiam insinuações de que sua aparência única de pele azulada e olhos que se assemelhavam com a vilã mutante Mística. Alguns leitores acreditavam que isso significava que a vilã era a mãe de Noturno. Porém, Mística era muitas vezes vista acompanhada da também vilã e membro da Irmandade de Mutantes, Sina (*Destiny*) e a intenção original do roteirista Chris Claremont era que elas seriam amantes. Assim, uma história iria revelar que Sina era realmente a mãe de Noturno e que Mística, graças aos seus poderes de se transformar em qualquer forma humana, assumiria a figura de um homem e toda a carga genética masculina, engravidando Sina e sendo o pai de Noturno.

Essa história foi recusada pelos editores da *Marvel*. Dessa forma, apenas o relacionamento entre Mística e Sina permanecia sob suspeita entre os leitores, mas para todos os efeitos, ambas seriam apenas melhores amigas. Por fim, alguns anos mais tarde foi revelado que Mística era de fato a mãe de Noturno e seu pai uma espécie de mutante/demônio chamado Azrael. Por causa da aparência demoníaca de Noturno, Mística o abandonou recém-nascido e ele foi criado por uma família de ciganos.

É curioso que ao fazermos uma comparação entre o caso do Sasquatch e de Mística percebemos que a *Marvel* tomou atitudes divergentes. Enquanto a mudança de gênero do Sasquatch teve sua publicação autorizada, a de Mística foi veementemente negada pelos editores. Acreditamos que a explicação está no fato que Wanda Langkowski viveu uma crise

⁵⁶⁶ Segundo a lenda, a criatura era descrita como uma grande primata na escala evolutiva entre o macaco e o homem que viveria nas regiões selvagens e remotas dos Estados Unidos e Canadá.

de identidade de um homem num corpo de mulher, mas não a ponto de manter relacionamento afetivo com qualquer sexo. No caso de Mística e Sina, a transmutação da primeira em uma forma masculina comprometeria sua essência como mulher. O que podemos concluir é que a mudança de gênero nas narrativas poderia ocorrer mediante um comportamento assexuado do personagem que tivesse realizado a transformação.

5.3.1 – As novas tendências sem censura

É fato que o relaxamento das regras do Comics Code no final dos anos 1980 facilitou a inclusão dessa temática nos quadrinhos. Mas apenas nos anos 2000 que o tema passaria a ser corriqueiro nas narrativas da *Marvel* e não apenas com a inclusão de um ou outro personagem, mas com a formação de casais homossexuais. Em 2005, quando a equipe dos Vingadores foi dissolvida por vários meses, uma nova equipe de heróis adolescentes surgiu para preencher o vazio deixado por eles. Esses Jovens Vingadores (*Young Avengers*) incluiu entre seus membros o místico Wiccano (*Wiccan*) e o superforte transmorfo Hulkling. Wiccano era Billy Kaplan, o mais velho de três irmãos que graças às energias da Feiticeira Escarlate ganhou habilidades mágicas. Hulkling era Teddy Altman, que descobriu que não era humano, mas um híbrido nascido de pais alienígenas de dois planetas distintos: Skrull e Kree.

O criador dos personagens Allan Heinberg revelou que os dois eram um casal na edição nº12 de *Young Avengers*. Porém, para sua surpresa, muitos leitores já desconfiavam graças às pistas deixadas pelo roteirista até essa edição. Como essa equipe era considerada celebridade, os heróis deram entrevista na TV e revelaram para o público que os boatos de relacionamento entre os dois eram verdadeiros. A série *Young Avengers* recebeu elogios por ter dois de seus personagens adolescentes como jovens gays em uma relação positiva. O relacionamento continuou a ser desenvolvido até que em 2013, na série *Avengers: The Children Crusade* ocorreu o primeiro beijo entre Teddy e Billy, quase sete anos após a primeira aparição de ambos. A série chegou a ganhar o prêmio da GLAAD⁵⁶⁷ Media Awards pela abordagem da temática LGBT.⁵⁶⁸

Outro casal foi formado em 2009. O roteirista Peter David, responsável pela nova série da equipe mutante X-Factor, abordou a sexualidade de dois membros da equipe: Rictor e

⁵⁶⁷ GLAAD (*Gay & Lesbian Alliance Against Defamation*) (Em português: Aliança Gay e Lésbica Contra a Difamação) é uma organização não governamental estadunidense cujo foco é o monitoramento do modo como a mídia retrata as pessoas LGBT. A GLAAD foi fundada em 1985 em Nova Iorque em resposta à cobertura sensacionalista da epidemia de AIDS pela mídia.

⁵⁶⁸ Site: <http://www.ign.com/articles/2014/04/14/young-avengers-wins-the-glaad-media-award>. Visto em 08 de janeiro de 2016.

Shatterstar. Rictor era Julio Esteban Richter, um mexicano com o poder de gerar energia sísmica por meio de seus dedos, usando-os para criar terremotos. Já Shatterstar era Gaveedra-Seven, um guerreiro de outra dimensão no futuro que foi teletransportado no tempo até o nosso presente sendo membro fundador da equipe mutante X-Force. Suas habilidades consistiam em superforça, agilidade e reflexos sobre-humanos, além de ser um exímio lutador e possuir um fator de cura acelerado e transmitir uma energia vibratória por meio de sua espada sendo capaz de explodir qualquer objeto ou pessoa que tenha sido atingido por ela.

Rictor e Shatterstar foram colegas na X-Force, na década de 1990 e nas narrativas ambos desenvolveram uma intensa amizade que provocou desconfiância nos leitores. Contudo, ao longo da trajetória de Rictor, o personagem teve envolvimento com algumas mulheres, não levantando dúvidas sobre sua heterossexualidade. Por outro lado, Shatterstar não foi mostrado tendo qualquer tipo de relacionamento, com um comportamento quase assexuado. Quando Peter David recompôs a nova equipe do X-Factor, reuniu os dois personagens novamente. Na trama, Shatterstar teve sua mente controlada por um vilão e atacou Rictor e Fortão (*Strong Guy*). Após um rápido combate, Shatterstar foi despertado de seu estado de transe e ao reconhecer Rictor, os dois se beijam intensamente. Pela primeira vez, Shatterstar sentiu um potencial romântico e sexual dentro dele e desejou explorar todo esse aspecto novo de sua vida (Figura 217). Esse foi o primeiro beijo de personagens do mesmo sexo nas publicações de linha normal da *Marvel*.

Todavia, o primeiro beijo *gay* da *Marvel* provocou repercussão. Rob Liefeld, cocriador de Shatterstar em 1991, se irritou com a sexualidade de sua criação declarando em fórum da internet que Shatterstar não era gay, aguardando o dia que poderá desfazer isso, pois, segundo Liefeld: “Shatterstar é semelhante a Maximus no filme *Gladiator*. Ele é um guerreiro, um espartano e não um *gay*”.⁵⁶⁹ Rob Liefeld foi um dos expoentes da Era da Imagem dos quadrinhos nos anos 1990, na qual a questão visual predominava sobre os roteiros das publicações, sendo um período de vários heróis com os músculos à mostra e portando um sem número de armas e heroínas em uniformes extremamente sensualizados. Ao saber da declaração de Liefeld, o autor de X-Factor, Peter David, rebateu sobre Liefeld ser cocriador de Shatterstar: "Eu entendo que alguns pais têm a mesma reação. Eles foram responsáveis pelas primeiras aparições de seus filhos e, quando informados de sua afirmação sexual, firmemente declararam que ‘é impossível, eles não podem ser gay’”.⁵⁷⁰

⁵⁶⁹ Site <http://robot6.comicbookresources.com/2009/07/liefeld-cant-wait-to-someday-undo-shatterstar-development/>. Visto em 08 de janeiro de 2016.

⁵⁷⁰ Site <http://comicsalliance.com/rob-liefeld-says-gay-shatterstar-sucks-calls-him-a-not-gay/?trackback=tsmclip>. Visto em 08 de janeiro de 2016.

As personagens femininas também se fizeram presentes. Julie Power era a super-heroína Arco-Íris (*Lightspeed*) e surgiu originalmente em 1984 como membro da equipe Quarteto Futuro (*Power Pack*) composta por ela junto com seus três irmãos quando os quatro eram crianças. Seu poder consistia em superagilidade e voo, que fazia com que fosse projetado um arco-íris nas suas costas quando usava esses dons. Anos mais tarde, em 2013, Julie foi representada no fim da adolescência e entrou para Academia Vingadores, um grupo preparatório para jovens com superpoderes. Lá, em conversa com seu colega Striker, Julie descobriu que ele era gay, e a seguir Julie confirmou que ela era bissexual:

“Eu sei quem eu sou. Eu sou Julie Power. Eu gosto de ler e atuar. Eu nasci em Richmond, na Virgínia e tenho dois irmãos e uma irmã. Eu não sou algum... algum símbolo ou rótulo.

Eu ... Deus, eu não sei (Sobre ser gay). Pra todo mundo é tudo ‘escolher um lado’ como se fosse Yankees /Red Sox. Quando eu... tenho sentimentos por uma pessoa. É para essa pessoa. Não seu gênero. Você não pode simplesmente gostar de alguém sem que seja uma declaração política?

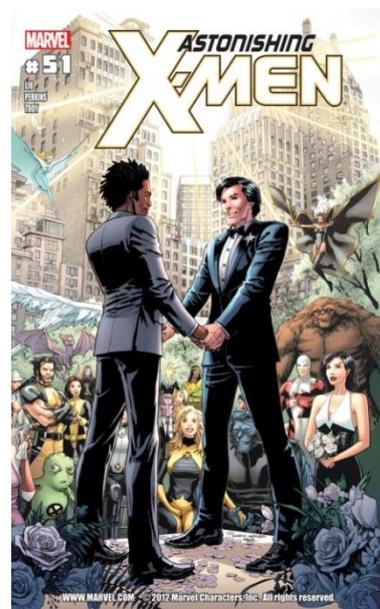
(...) Um monte de amigos meus Lésbicas e Gays pensam que os Bissexuais são apenas os gays que não saíram do armário.

Eles dizem que eles sabiam que eram gays desde que eles eram crianças. Eu acho que eu era uma espécie de ocupada ganhando superpoderes de cavalos alienígenas. Então, há pessoas que acham que eu sou apenas "confusa"... sob más influências. Como se tivesse me mudado para a Costa Oeste, e de repente apanhado ‘o gay’.”⁵⁷¹

Durante um encontro com o grupo chamado Fugitivos (*Runaways*), Julie conheceu Karoline Dean e logo ocorreu um interesse pessoal próximo entre as duas no meio de uma luta. Na sequência da uma missão conjunta da Academia Vingadores e os Fugitivos, Julie e Karoline marcaram um encontro, e, finalmente elas acabam se envolvendo romanticamente (Figura 218).

O tema LGBT é um conceito relativamente novo em quadrinhos. *Gays*, lésbicas e transgêneros foram historicamente omitidos intencionalmente devido a qualquer censura ou a percepção de que os quadrinhos eram para crianças. Qualquer menção à homossexualidade nos quadrinhos americanos assumiu a forma de dicas sutis ou subtexto sobre a orientação sexual de um personagem.

⁵⁷¹ CAGE, Christos & RANEY, Tom. *Second Chances. Avengers Academy n°23*. New York: *Marvel Comics*, fev 2012.



Figuras 211 e 212 – Estrela Polar lamenta o estado de saúde do bebê e revela para a opinião pública sua homossexualidade. Alpha Flight v1 n°106. Março de 1992.

Figura 213 – O casamento de do herói com seu namorado, Kyle. Astonishing X-Men n°51. Agosto de 2012.



Figuras 214 – A aparência original de Sasquatch. Alpha Flight v1 n°09. Abril de 1984.

Figuras 215 e 216 – As formas humanas masculina e feminina de Walter e Wanda. Alpha Flight n°04. Novembro de 1983 e Alpha Flight v1 n°55. Fevereiro de 1988.

Figura 217 – O primeiro beijo gay da Marvel entre Shatterstar (ruivo) e Rictor. X-Factor v2 n°45. Agosto de 2009.



Figura 218 – O relacionamento lésbico entre Julie Power e Karoline Dean. Avengers Academy n°39. Janeiro de 2013.



Em um caso recente, foi revelado que o personagem Bobby Drake, o Homem de Gelo (*Iceman*), um dos X-Men originais, era homossexual. Contudo, o herói mutante criado em 1963 não demonstrou quaisquer indícios de que seria *gay*, inclusive teve relacionamentos com mulheres – heroínas e comuns – ao longo de sua trajetória. A revelação ocorreu quando o grupo original dos X-Men do passado quando eram adolescentes foi trazido para o presente como uma forma de deter as ações terroristas de Ciclope. Porém, ocorreram conflitos com suas versões adultas do presente. Em um desses casos, a versão juvenil do Homem de Gelo revelou para sua colega Jean Grey que era *gay*. Isto intrigou os leitores, pois seguindo a lógica, a versão adulta do herói no presente também deveria ser *gay*, embora ele nunca tenha mencionado isso. Assim, confrontado por sua versão mais jovem, Bobby Drake confessou que de fato era homossexual e escondeu isso de todos.

O roteirista da narrativa, Brian Michael Bendis, declarou que em uma entrevista que "há milhares, senão milhões, de histórias de pessoas que, por muitos motivos diferentes, sentiram que precisavam esconder sua sexualidade. 'X-Men', com seu conceito de viagem no tempo, nos dá uma plataforma fascinante para examinar essas jornadas pessoais".⁵⁷²

A mudança de orientação sexual não foi novidade com o caso do Homem de Gelo. Em 2011, a *DC Comics* reformulou seus personagens e um ano depois, o Lanterna Verde original, Alan Scott se tornou homossexual, apagando seu passado na editora no qual ele era heterossexual pai de dois filhos, também heróis.

Assim, concluímos a temática LGBT nos quadrinhos com a declaração do desenhista Phil Jimenez sobre o assunto:

"O Universo *Marvel* e Universo *DC* possuem cada um cerca de 5.000 personagens diferentes. O tamanho dessas listas cria um lugar para pessoas de todas as faixas - mas particularmente os *gays* - para conectar-se, imaginar e projetar-se em um mundo que reflete sua própria realidade".⁵⁷³

5.4 - Sexo e erotização nos *comics*: não é apenas leitura infantil

As narrativas dos quadrinhos costumam seguir determinado padrão, adequando seus personagens de acordo com as normas vigentes na sociedade. Porém, os leitores também têm um papel ativo em relação ao conteúdo da obra, trocando opiniões e informações. Como vimos ao longo desse trabalho, ao longo de sua trajetória as histórias em quadrinhos foram frequentemente relacionadas ao universo infanto-juvenil em decorrência de seu conteúdo

⁵⁷² Site <http://abcnews.go.com/Entertainment/men-icon-iceman-gay/story?id=30476925>. Visto em 09 de janeiro de 2016.

⁵⁷³ MASLON, Laurence & KANTOR, Michael. *Capes, cowls, and the creation of comic book culture*. New York: Crown Publishing, 2013, p.251.

fantástico. Moldados nessa lógica lúdica, as narrativas de super-heróis se estabeleceram na cultura juvenil e se alimentaram da própria cultura e situação histórico-social ao seu redor. Com isso se reconfigurou com o passar dos anos, ampliando e explorando suas possibilidades temáticas, marcando o posicionamento de suas editoras diante dos temas retratados.

O sexo é um desses temas. No item anterior do capítulo discutimos sobre a inserção de personagens LGBT nas narrativas da *Marvel* e suas repercussões, mas a temática sexual como um todo enfrentou bastante resistência para ser abordada nos quadrinhos, justamente por essa mídia ser relacionada a leitores menores de idade. Logo, o Comics Code também impôs censura para quaisquer relacionamentos afetivos em o Código diz que “Paixão ou interesse romântico jamais serão tratados de tal forma a estimular as emoções mais baixas e vis”.⁵⁷⁴

Do mesmo modo, as regras com relação à nudez também eram muito rígidas, a saber:

Trajes

1. A nudez de qualquer forma é proibida, pois é indecente ou exposição indevida.
2. Ilustração sugestiva e lasciva ou postura sugestiva é inaceitável.
3. Todos os personagens devem ser representados vestidos razoavelmente aceitos para a sociedade.
4. As mulheres devem ser elaboradas de forma realista, sem exagero de quaisquer qualidades físicas. NOTA: Deve-se reconhecer que todas as proibições que lidam com o traje, o diálogo, ou obras de arte são aplicadas tanto para a capa de uma revista em quadrinhos como as de seu conteúdo.⁵⁷⁵

Fora da influência do *Comics Code*, nos anos 1960 surgiu um mercado que publicava histórias com esse conteúdo proibido. A personagem Little Annie Fanny foi escrita por Harvey Kurtzman, criador da revista *Mad* e publicada na revista masculina *Playboy* a partir de 1962, sendo uma das primeiras HQs eróticas como proposta a satirizar a sociedade americana da época e seus costumes sexuais. Na realidade, a personagem tinha o estereótipo de mulher de corpo escultural, mas que inocentemente perdia as peças de roupa a cada episódio.

No mesmo período, apareceu um mercado crescente de álbuns eróticos editados na Europa destinados a um leitor adulto e sofisticado, próprios para experiências narrativas de personagens como Barbarella do francês Jean-Claude Forest e Valentina, do italiano Guido Crepax. Nos EUA, o underground comix utilizou o erotismo mais explícito como arma para atrair leitores para a mensagem contestatória de críticas de costumes na contracultura. Com o americano Robert Crumb como seu maior expoente, ele transformou em HQ amazonas de corpos largos e fortes, mas que foi acusado de misoginia pelas feministas.

⁵⁷⁴ Site <http://www.comicartville.com/comicscode.htm>. Visto em 12 de janeiro de 2016.

⁵⁷⁵ *Ibidem*.

Assim, aos poucos a temática sexual passou a ser abordada também nos quadrinhos de super-heróis. Hábitos corriqueiros como tomar banho ou vestir roupas civis eram cada vez mais demonstrados como parte das narrativas. Assim, paulatinamente os relacionamentos afetivos foram sendo abordados nas histórias de maneira mais intensa, de modo que os personagens deixaram de trocar apenas beijos e carícias, sendo representados também deitados sobre a mesma cama entre lençóis.

Nesse sentido, a imagem dos super-heróis foi desenvolvida, alterada e aperfeiçoada desde a criação do gênero no final de 1930. Foi por meio da estética que os super-heróis alcançaram seu domínio, na qual eles ganharam sua força sobre o olhar imediato do leitor. Com os heróis desenvolvidos, ocorreram alterações em trajes de super-heróis e na estética em geral. No entanto, certos aspectos dos personagens permaneceram estáticos. O uniforme era uma manifestação dinâmica ainda sutil de poder corporal flexível. O pesquisador Scott Bukatman, diz que “o super-herói marca um retorno a modos anteriores da autoapresentação do macho, combinando ornamentação rococó com um ideal clássico em que o herói usava nada além de sua nudez perfeita, talvez reforçada por uma curta capa caindo atrás dele”.⁵⁷⁶ A pureza e extravagância performativa foram assim combinadas exclusivamente no traje do super-herói.

As histórias em quadrinhos são um produto midiático capaz de retratar mudanças sociais e assuntos atuais, e dessa forma podem levar os leitores a questionar seus valores e ideias preconcebidas. O universo criado nestas narrativas é um produto típico da cultura da mídia que, como tal, mostra, por meio da arte, questões emergentes e importantes da sociedade. Ainda assim, um problema recorrente nos quadrinhos de super-heróis sempre foi a sexualização aguçada das personagens femininas por parte dos artistas, na qual muitas vezes afetou negativamente o gênero feminino, como também comprometeu o conjunto da obra quando valorizou mais a sexualização e seu apelo para vendas do que a integridade da narrativa ou a capacidade da arte de agregar significado à história.

A chamada Era da Imagem dos quadrinhos na década de 1990 foi marcada por uma maior predominância da arte em detrimento de bons roteiros. Assim, artistas em ascensão no período como Rob Liefeld, Jim Lee e Todd McFarlane eram celebrados por leitores e, conforme visto no primeiro capítulo desta tese, os três foram juntamente com outros artistas da *Marvel*, os responsáveis por sair da editora em 1992 e fundaram a *Image Comics* com o intuito de serem os proprietários das próprias criações. Todavia, a *Image* foi o expoente da

⁵⁷⁶ BUKATMAN, Scott. A Song of the Urban Superhero. In: HATFIELD, Charles, HEER, Jeet & WORCESTER, Kent (Edited). *The superhero reader*. Jackson: University of Mississippi, 2013, p.191.

tendência de valorização dos desenhos e os roteiros ficaram a cargo dos próprios artistas que não eram especialistas nesse quesito.

Essa exaltação aos desenhos explorou também a sexualização dos personagens. Os desenhistas passaram a fazer os heróis com os músculos sobressaltados. Muitas vezes receberam críticas pelo exagero. O caso mais conhecido foi quando em 1996 a *Marvel* recontratou os serviços de Rob Liefeld para reformular o Capitão América. Liefeld então fez uma imagem promocional da revista desenhando o personagem com o corpo completamente desproporcional com o peito estufado ao extremo deixando sua cabeça para trás e a parte da frente da cintura totalmente reta ignorando a forma da região íntima masculina (Figura 219).

Assim, a virilidade dos personagens masculinos passou a ser regra na elaboração das revistas. Contribuíram para isso a entrada de artistas brasileiros nos *comics* americanos mediante um período de euforia desse mercado nos EUA com centenas de títulos de super-heróis. O diferencial dos brasileiros era a versatilidade, sendo geralmente autodidatas habituados a trabalhar com várias formas de desenhos: caricaturas, *storyboard*, ilustração. Os desenhistas americanos eram mais especializados, pois normalmente, quem trabalhava com *comics*, não atuava em outra função.

Para ter uma aceitação melhor junto ao público estadunidense, vários desenhistas brasileiros adotaram pseudônimos americanizados. Assim, artistas como Luciano Queiróz, Benedito José Nascimento, Rogério da Cruz, Deodato Borges se tornaram Luke Ross, Joe Bennett; Roger Cruz e Mike Deodato, respectivamente. No caso de Deodato, por exemplo, o artista ficou caracterizado por um traço mais sensualizado dos heróis e heroínas da *Marvel*, além das constantes cenas de ação. Deodato assumiu a arte da revista do Thor em 1995 e reformulou seu uniforme, mas não raro o herói aparecia combatendo o mal com o dorso nu com os músculos em destaque (Figura 220).

De fato, os uniformes são uma marca dos super-heróis e moldam sua personalidade. Algumas vezes eles sofrem uma mudança drástica na sua concepção, embora ainda mantivesse as características do personagem. Por exemplo, Clint Barton, o Gavião Arqueiro sempre foi um membro corriqueiro dos Vingadores e manteve um uniforme padrão ao longo dos anos com breves interrupções. Seu traje clássico era predominantemente roxo composto de uma máscara e um saiote e, principalmente, tinha os braços descobertos como forma de facilitar o arco e flecha no qual tinha uma exímia habilidade. No uniforme atual, o Gavião passou a ter um uniforme o qual prevaleceu a cor preta. A máscara de Clint foi substituída por óculos especiais, mas seus braços permaneceram expostos. Observando as figuras 221 e 222 podemos perceber que objetivo dos desenhistas em conceber o uniforme do Gavião Arqueiro

era destacar os músculos dos braços, notadamente pelo seu manuseio com o arco e flecha, mostrando-os contraídos e delineados demonstrando sua virilidade.

Todavia, as principais afetadas por essa glorificação da arte eram as personagens femininas. Costumeiramente, os quadrinhos de super-heróis foram considerados produtos feitos, em para um público majoritariamente masculino e tem também em seus produtores uma grande maioria de quadrinistas homens. Assim, mesmo as representações femininas que tinham um intuito de dialogar com uma visão menos estereotipada e mais condizente com as mudanças e aspirações das mulheres, muitas vezes incorreu pela imagem do que o homem acreditava ser a mulher que queria ver ou a do que ele achava que era essa mulher. Portanto, se por um lado, as mulheres ganharam maior visibilidade nas histórias em quadrinhos, por outro, essas mesmas mulheres não conseguiam se identificar com sua representação, pois as personagens femininas não seriam uma criação de mulheres, mas uma projeção masculina sobre os modelos reivindicados por mulheres da realidade.

Em um artigo publicado em 1997 pela quadrinista Heidi MacDonald intitulado "You guys need to get laid" ("Caras, vocês precisam transar", em tradução livre), expõe como a indústria dos quadrinhos permanecia voltado para um mercado dominado pelo gênero masculino, operado por homens em sua criação e distribuição com a premissa de que "garotas não gostam de quadrinhos".⁵⁷⁷ MacDonald criticou a fixação da indústria em super-heróis do sexo masculino, apontando que os *comics* ignorava a metade da população do planeta.

MacDonald apontou que na década de 1990 apenas 5 a 10% dos leitores de quadrinhos eram do sexo feminino, mas que na década de 50, quando mais as leituras eram mais específicas para mulheres e se compravam com mais facilidade, o número de leitores do sexo feminino era de 55%. A escassez de mulheres contemporâneas leitoras de quadrinhos seria intrigante, uma vez que grande parte do mercado de livros era do sexo feminino. As mulheres representavam 45% dos leitores. Eis que Heidi se questionou se a queda de leitoras de quadrinhos foi porque não havia quadrinhos produzidos adequadamente para elas lerem. Ou seja, para MacDonald o fato do baixo número de leitoras devia-se a uma imposição masculina sobre a mídia dos *comics* do que um gosto particular das mulheres em não consumi-los.

De fato, a quantidade de mulheres trabalhando com quadrinhos possui um número quantitativamente baixo. Em uma recente pesquisa que analisou os títulos publicados pela *Marvel* em agosto de 2014 constatou que menos de 10% dos 605 profissionais creditados nas

⁵⁷⁷ MACDONALD, Heidi. *You Guys Need to Get Laid*. The Comics Journal, nº200 -dec. 1997, p. 90-97.

revistas daquele mês eram do sexo feminino, sendo 546 homens e 59 mulheres.⁵⁷⁸ Na Tabela 08 podemos observar que esses números caem ainda mais quando são analisados os segmentos de produção das narrativas, sendo concentradas na função de coloristas (15,7%). Ademais, as mulheres ocupavam cargos de editoras e editoras-assistente.

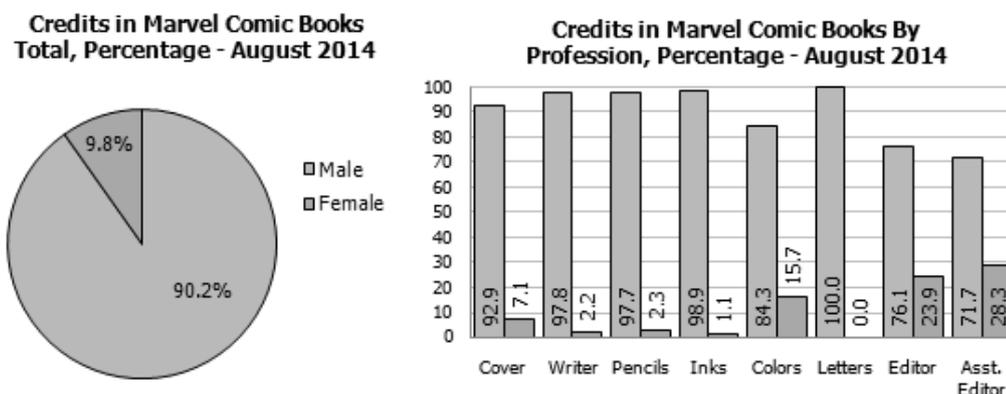


Tabela 08 – A diferença de participação de homens e mulheres na Marvel Comics.

Mesmo exemplificado por um mês apenas, o montante de mulheres roteirizando e desenhando quadrinhos de super-heróis sempre foi bem menor do que o dos homens. Durante a Era da Imagem dos quadrinhos isto acabou sendo mais proeminente. A busca por melhores vendas fez com que o lucro estivesse acima da produção de boas histórias e assim como os personagens masculinos, as personagens femininas também seriam representadas com agressividade em combates. A diferença era que as poses desenhadas das heroínas tinham um apelo mais sexual do que o dos homens.

Então, a partir da década de 1990 houve um acréscimo de figuras femininas em posições indiscretas, mas que para todos os efeitos compunham a narrativas, principalmente nas cenas de lutas. Por exemplo, na figura 223 temos Psylocke, membro dos X-Men atacando o vilão Magneto com o chute graças ao seu treinamento ninja. O desenho de Jim Lee estrategicamente faz com que a perna da heroína alcance um ângulo reto no qual o seu centro está concentrado nas partes íntimas de Psylocke. O leitor é conduzido pela cena de ação no qual o vilão sentiu o impacto provocado pelo chute, mas a proximidade do rosto de Magneto do resto do corpo da mutante faz com que o ataque fique em segundo plano.

Mas não apenas em uma luta que as mulheres dos quadrinhos seriam expostas. A exibição dos corpos femininos também foi utilizada mesmo quando aparentemente existiria uma narrativa mais calma. Por exemplo, durante a saga Guerra Civil os heróis pró-registro de super-humanos acabaram de participar de uma batalha e estavam apenas conversando.

⁵⁷⁸ Site <http://www.bleedingcool.com/2014/10/30/gendercrunching-august-2014-the-big-two-fall-from-august-last-year-but-variant-covers-show-some-developments/>. Visto em 13 de janeiro de 2016.

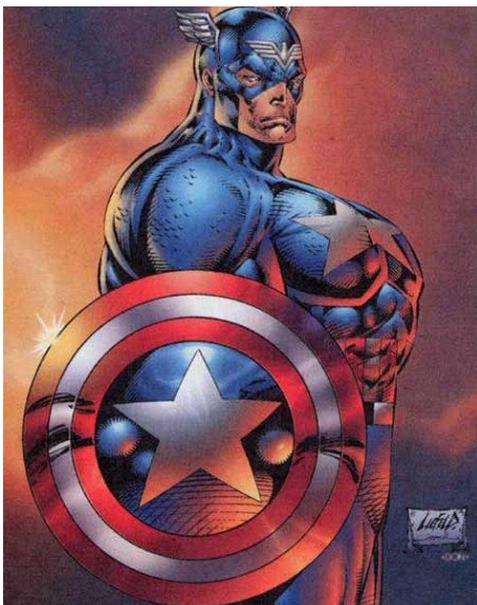


Figura 219 – O Capitão América distorcido de Rob Liefeld – 1996.



Figura 220 – Os músculos sobressaltados de Thor por Mike Deodato – Thor v1 n°499 – Junho de 1996.



Figuras 221 e 222 – Os uniformes do Gavião Arqueiro. O modelo clássico (esq.) em arte de John Byrne (1979) e o modelo atual (dir.).



Figura 223 – O ataque de Psylocke em Magneto – X-Men v1 n°01 – Outubro de 1991.

Figura 224 – O close indiscreto na Mulher-Hulk. Civil War n°02 – Agosto de 2006.



Contudo, a Mulher-Hulk naquele momento apenas observava os demais, mas seus seios e nádegas eram os pontos focais do desenho. Mesmo que ela não estabelecesse suas nádegas ocupavam metade do quadro, no qual acabava chamando o protagonismo da cena para ela ao invés do diálogo (Figura 224).

De acordo com a pesquisadora Selma Regina Oliveira, a representação do corpo feminino nos quadrinhos “tem sido um *locus* erotizado de significações”, sendo padrões de beleza a serem seguidos e consumidos. Selma continua: “As mulheres de papel tornaram-se esquemas de mediação de sua relação com seu próprio corpo. (...) Aquele corpo idealizado e projetado sobre uma folha em branco transforma-se em mais uma imagem feminina que cobra da menina formas e medidas provavelmente distante de seu corpo legítimo”.⁵⁷⁹ Nesse caso, era a visão masculina – maioria entre os quadrinistas – que empunhou esse padrão de beleza.

Como exemplo disso, a revista especializada em quadrinhos *Wizard* publicou na primeira década de 1990 um guia de como desenhar quadrinhos com o quadrinista Greg Capullo, na época um dos principais colaboracionistas da recém-fundada *Image Comics*. Nesse guia, além de demonstrar os passos básicos de desenhos como olhos, movimentos, corpo, etc., ele também expôs como compor um corpo feminino. Entre outros, Capullo explicou a importância de desenhar um bumbum mais arredondado e não caído, o cuidado em não desenvolver seios muito avantajados e exibir um apelo sexual no corpo feminino arqueando as costas da mulher e sabendo aplicar corretamente os ângulos dos quadris e dos ombros da personagem (Figuras 225 a 227).



Figuras 225 a 227 – As técnicas de desenho de Greg Capullo para personagens femininas. *The Wizard Magazine* – 1994.



⁵⁷⁹ OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao quadrado: As representações femininas nos Quadrinhos norte-americanos: Permanências e ressonâncias (1895-1990)*. Brasília: Editora UnB, 2008, p.150.

Ainda na década de 1990, os trajes femininos ficaram ainda mais sensualizados. Os uniformes das heroínas permitiram essa visão *sexy*, mesmo em personagens mais recatadas. Dessa forma, heroínas como a Mulher Invisível e a Feiticeira Escarlata adotaram vestimentas que deixavam seus corpos mais expostos. No caso da Mulher Invisível, por exemplo, a justificativa do novo traje criado por ela mesma era que ela estava se sentindo “como uma velha desalinhada naquele entediante macacão desatualizado”.⁵⁸⁰ Assim, Susan Richards adotou um traje composto por um maiô com um decote no formato do número “4”, símbolo do Quarteto Fantástico, além de luvas e botas compridas até suas articulações (Figura 228).

Já no caso da Feiticeira, o motivo alegado por Wanda era para ela se sentir “mais em sintonia com suas raízes ciganas” e pensou que “isso era adequado”.⁵⁸¹ E o “adequado” se configurou em um traje composto de espartilho que deixou a barriga de Wanda exposta, uma longa saia frontal e atrás com as laterais descobertas exibindo suas pernas e aparentemente sem o uso de roupa íntima. Além disso, seu cabelo passou a ser desenhado crespo ao invés de liso, além da utilização de pulseiras e brincos remetendo à cultura cigana (Figura 229).

Da mesma forma, as personagens femininas que já possuíam um apelo sexual tiveram essa característica ainda mais exacerbada, na qual suas partes erógenas ganharam muito mais destaque. Seja o caso de maiôs cavados em que o foco era a genitália feminina como nos casos da Miss *Marvel* e Tempestade (Figuras 230 e 231). Sejam os grandes decotes expondo os seios como a Viúva Negra (*Black Widow*) e a Gata Negra (*Black Cat*) (Figuras 232 e 233). Ou simplesmente *collants* apertados que realçavam o corpo feminino como no caso da Mulher-Aranha (*Spider-Woman*) (Figura 234).

Mesmo com essa profusão de heroínas sexualizadas, ocorreram episódios polêmicos com relação a isso. Em 2014, o italiano Milo Manara foi convidado para fazer uma capa alternativa para o primeiro número da nova revista *Spider-Woman*. Manara, desenhista prestigiado no universo das HQs, era conhecido pelos desenhos e histórias eróticas, desenhou a Mulher-Aranha em uma pose sensual demais destacando o bumbum da heroína (Figura 235). Todavia, a versão do desenhista gerou um debate contra a objetivação do corpo feminino nas HQs. A *Marvel* se pronunciou oficialmente com um pedido de desculpas.⁵⁸² A polêmica se deveu não apenas pela pose, mas também por ser mais um título da editora a apostar em aventuras solo de suas super-heroínas, para atrair o crescente público de leitoras.

⁵⁸⁰ DEFALCO, Tom & RYAN, Paul. This flame, this fury. *The Fantastic Four v1 n°371*. New York: *Marvel Comics*, dez. de 1992, p. 04.

⁵⁸¹ BUSIEK, Kurt & PÉREZ, George. Turbulence! *The Avengers v3 n°08*. New York: *Marvel Comics*, set. 1998, p. 07.

⁵⁸² Site <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/mulher-aranha-Marvel-se-desculpa-pela-capade-milo-manara/>. Visto em 15 de janeiro de 2016.



Figuras 228 e 229 – Os uniformes sensuais da Mulher Invisível e Feiticeira Escarlata. *The Fantastic Four v1 n°371 – Dezembro de 1992 / The Avengers v3 n°19 – Agosto de 1999.*



Figuras 230 e 231 – Os uniformes sensuais que focam na virilha. Casos de Miss Marvel e Tempestade. *Ms. Marvel v2 n°01 – Maio de 2006 / The X-Men Worlds Apart – 2009.*

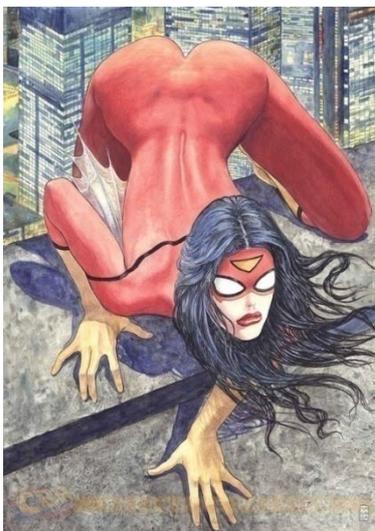
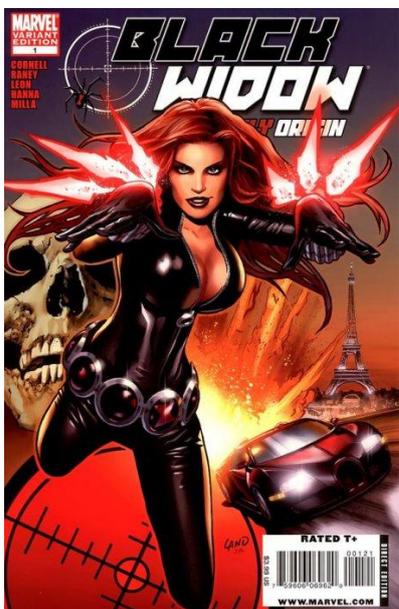


Figura 234 – O uniforme justo para o corpo da mulher-Aranha. *The Avengers v4 n°04 – Abril de 2005.*
Figura 235 – A polêmica pose desenhada por Milo Manara.



Figuras 232 e 233 – Os uniformes decotados. Casos da Viúva Negra e Gata Negra. *Black Widow: Deadly Origin – 2010 / The Spider Man and Black Cat: The evil that men do n°01 – 2002.*



O lançamento do selo MAX em 2001, aprimorou ainda mais a ideia de focar em um público adulto liberando o uso de violência extrema, sexo e diálogos com palavrões. Nas capas das revistas existia um aviso aos pais que a edição continha conteúdo explícito. Dessa forma, foram lançadas as revistas *Alias* protagonizada por Jessica Jones e Cage, que abordava as narrativas de Luke Cage, um herói criado em 1972 e já conhecido dos leitores. Luke era um afro-americano criado nas ruas do Harlem que foi preso por um crime que não cometeu. Enviado para a prisão, ele aceitou participar de um experimento científico que poderia lhe garantir uma condicional antecipada. Contudo, um guarda tentou matá-lo injetando quantidade excessiva da droga em seu corpo, que ao invés de matá-lo, a substância gerou uma reação química dando-lhe uma superforça, com uma pele extremamente invulnerável.

Os caminhos de Jéssica e Luke se cruzaram com os personagens tendo um envolvimento amoroso sempre marcado por sexo por vezes violento. Em uma das cenas mais conhecidas foi insinuado que *Luke* fez sexo anal em Jessica, com o desenho demonstrando a expressão de dor em Jessica em meio a uma cena em que ela está de braços com *Cage* na cama (Figura 236). Mais tarde, *Cage* e Jones admitiram seus sentimentos um pelo outro. Depois de descobrir estar grávida de *Luke*, Jessica e ele começaram um relacionamento sério que culminou em casamento. Edições à frente em outra cena polêmica, o passado de Jessica foi exposto como ela sendo uma adolescente apaixonada pelo Tocha Humana. Em um dado momento, Jessica estava sozinha em seu quarto seminua e olhou insistentemente para uma foto do Tocha quando suas mãos deslizaram até sua calcinha e os quadros a seguir mostravam seus pés se contorcendo em uma insinuação de que ela estava se masturbando (Figura 237).

De fato, o sexo e a nudez ainda eram um tabu nos quadrinhos, mas ainda assim as temáticas se tornaram corriqueiras nas revistas de linha da *Marvel*, as entendendo como fatos do dia a dia. Por exemplo, como poderiam abstrair a intimidade casais como o Homem-Aranha e sua esposa, Mary Jane? Desde que houve o matrimônio em 1987, os artistas enfatizavam que os dois dividiam a mesma, dormindo e acordando juntos com roupas minúsculas. Mary Jane, inclusive, sempre foi retratada com *sex appeal* elevado configurado em seu corpo modelado e os cabelos ruivos sempre realçados no desenho (Figura 238).

Em outros casos, as cenas de sexo foram levadas ao extremo com o uso dos poderes dos heróis. Em 2003, durante a fase dos Vingadores escrita por Geoff Johns, o casal Hank Pym e Janet Dyne foi para Las Vegas para tentar retomar seu casamento. Na cena inicial da narrativa, vemos Janet se contorcendo na cama, quando de repente, ela levanta o lençol e sai

de dentro dela Hank Pym todo suado e minúsculo dizendo: “Ok, agora é a sua vez, Jan!”.⁵⁸³ A página abriu com uma sequência projetada pra fazer o leitor pensar que Hank poderia estar batendo de novo em Janet, até que os gemidos foram revelados como o resultado de um orgasmo (Figura 239). Como os dois personagens possuíam a habilidade de encolher de tamanho, o casal tentava assim descobrir novas práticas sexuais fazendo valer de suas habilidades. Ou seja, o sexo foi tratado como um momento de intimidade de um casal que tentava se reconciliar como vários casos na sociedade real.

Os quadrinhos se mostraram como espaço criativo e reflexivo que influencia e reverbera em novas gerações de produtores, que se espalham e criam novas obras. É possível perceber ainda que o contexto histórico social é pertinente na avaliação da forma como são abordadas determinadas temáticas. Os relacionamentos afetivos sempre permearam os quadrinhos da *Marvel* durante toda sua trajetória. Logo a exposição do sexo passaria a ir além do conteúdo das narrativas e abordada também nas capas, com beijos e carícias mais intensas (Figura 240).

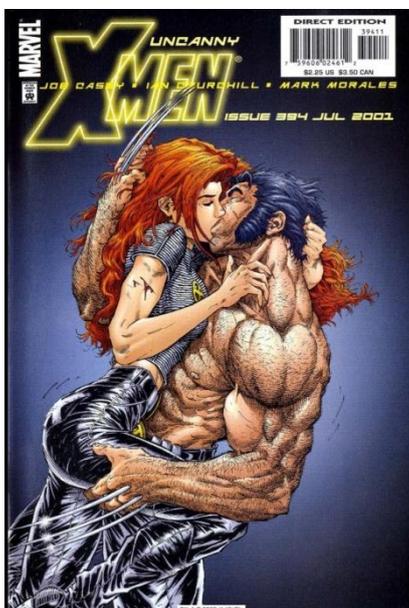
O inventário da nudez é uma sequência de permissões e proibições, determinadas por fatores culturais. Desse modo, a História se escreve também pelos hábitos dos que a fazem, com o comportamento particular representando a sociedade e as relações de poder. Assim, nudez e sexo permeiam o cotidiano particular dos indivíduos, seja na realidade, seja com coadjuvantes como Dakota North da série do Demolidor (Figura 241) ou heróis como Thor (Figura 242). Assim, os super-heróis povoam o imaginário social como espécies de deuses dignos da idolatria dos leitores, uma vez que estes personagens são representações de nossos maiores anseios e, de certa forma, de nossa própria realidade.

⁵⁸³ JOHNS, Geoff & SADOWSKI, Steve. Whirlwinds. In: The Avengers v3 n°71. New York: *Marvel Comics*, Nov. 2003, p. 01.

Figuras 236 e 237 – Jessica Jones em relação ao sexo. Alias nº01 - 2001



Figuras 238 e 239 – Os heróis em momento de intimidade. Spider-Man nº33 – Abril de 1993 / The Avengers v3 nº71 – Novembro de 2003.



Figuras 240 – Exemplo de capa com relacionamento – The Uncanny X-Men v1 nº394 – Julho de 2001.



Figuras 241 e 242 – A nudez exposta. Daredevil v2 nº111 – Outubro de 2008 / Thor v4 nº01 – Junho de 2011.



Considerações finais

“Deus nos concede, a cada dia, uma página de vida nova no livro do tempo.
Aquilo que colocarmos nela, corre por nossa conta”.
Chico Xavier, médium brasileiro, divulgador da Doutrina Espírita

Em 2005, o humorista americano Stephen Colbert cunhou o termo “*truthiness*” para descrever as coisas que uma pessoa reivindica saber intuitivamente sem consideração à evidência ou fatos. A palavra que não encontra tradução no português parodia o abuso ou mau uso dos comentários ou análises que o apelo à emoção ou de uma intuição, bastante utilizado em discursos político-sociais contemporâneos.

O alvo do deboche era o então presidente americano George W. Bush devido às controvérsias de seu governo como a invasão do Iraque em 2003 atrás de supostas “armas de destruição em massa” que não foram encontrados ou ainda a nomeação de Harriet Miers para a Suprema Corte dos EUA mesmo ela não tendo a experiência necessária para ocupar o cargo ao que Bush justificou sua nomeação dizendo que ela seria “o tipo de juiz iria nomear: uma boa juíza conservadora. Quando ela vai ao Senado, estou confiante de que todos os americanos vai ver o que eu vejo todos os dias: Harriet Miers é uma mulher de inteligência, força e convicção.”.⁵⁸⁴

Ou seja, a *truthiness* seria uma apresentação de ideias e números que expressam o que desejamos acreditar de acordo com os nossos interesses e convencer os outros a acreditar também. Desse modo, as narrativas da *Marvel* buscam um convencimento de seu público leitor a respeito de questões que permeiam o cotidiano dos americanos misturando elementos ficcionais com fatos reais.

De fato, com o passar das décadas os quadrinhos evoluíram a ponto de afirmar-se como uma manifestação cultural contemporânea com lugar de destaque na atualidade recente. A *Marvel* foi se estruturando até se tornar um grande conglomerado de entretenimento. A originalidade técnica do “Método *Marvel*” se tornou o diferencial para que a editora ganhasse o mercado e ao final da década de 1960 adquirisse a liderança na venda de revistas em quadrinhos. Aos poucos, seus personagens se tornaram ícones *pop* destacados na sociedade dos EUA e logo ficaram mundialmente conhecidos.

Desde o final dos anos 1970, a estratégia de licenciamento da *Marvel* lhe permitiu distribuir os seus personagens além dos quadrinhos para vários formatos de mídia, incluindo filmes, televisão e *videogames*. Atualmente, o alcance de *merchandising* da *Marvel* é amplo e

⁵⁸⁴ Site <http://www.nytimes.com/2005/10/09/politics/politicsspecial1/bush-works-to-reassure-gop-over-nominee-for-supreme-court.html> Acessado em 01/04/2016.

pode incluir qualquer coisa desde brinquedos, perfumes e roupas até carros de luxo. Como detentores dos direitos de propriedade intelectual, a *Marvel* tem sido capaz de alavancar o valor comercial de seus super-heróis por meio de uma série de acordos de licenciamento lucrativos. Esses acordos definiram e estruturaram a relação comercial entre o licenciado e licenciador, que definiria os termos e condições em que um fabricante poderia produzir um brinquedo à semelhança de um determinado personagem, por exemplo.

Durante os anos 1990, por passar por problemas que a levaram à falência, a *Marvel* vendeu suas criações para grandes estúdios de cinema para produzir filmes baseados em seus personagens. O sucesso de bilheteria das franquias X-Men e Homem-Aranha em 2000 e 2002, respectivamente, fizeram a *Marvel* buscar readquirir o controle total sobre seus ativos criativos, bem como uma maior participação nos retornos de bilheteria gerados por esses filmes. Apesar do sucesso de seus negócios de licenciamento, a *Marvel* passou a travar uma batalha judicial com os estúdios que mantiveram os direitos dos personagens.

O caso mais crítico passou a ser a disputa travada com o estúdio cinematográfico *21st Century Fox*, detentora dos direitos cinematográficos de X-Men e do Quarteto Fantástico. Em virtude disso, a *Marvel* procurou diminuir a exposição dos personagens relacionados às duas equipes em outras mídias que ainda possui os direitos autorais a fim de minimizar qualquer possibilidade de promovê-los. Assim, estátuas colecionáveis das equipes foram proibidas e o pôster anual da *Marvel Comics* para divulgar seus personagens em 2015, ao contrário de anos anteriores, não incluiu os X-Men e o Quarteto Fantástico.⁵⁸⁵ O episódio se tornou curioso, pois demonstrou a propensão da editora em abrir mão de um produto seu em detrimento de represália contra outra empresa dona dos direitos de um segmento altamente lucrativo como o cinema, em que possui um alcance de público maior do que os dos leitores das revistas.

A abordagem do conceito central da tese sobre crônica permitiu uma compreensão política nas narrativas. Nesse sentido, o Capitão América se tornou o personagem símbolo do enfoque político devido ao seu codinome, uniforme, mas principalmente devido à sua trajetória relacionada ao poder americano vigente em cada época discutida. Logo, o personagem não foi como supõe o senso comum, apenas um instrumento controlado pelo governo dos EUA. Frequentemente, o “Sentinela da Liberdade” apresentou discordâncias nas atuações de presidentes e congressistas americanos e não raro, se viu perseguido pelo governo algumas vezes. A imagem que os roteiristas do Capitão América passaram era de um homem que acreditava num ideal de nação que não necessariamente precisava coincidir com a política

⁵⁸⁵

Site <http://www.actionsecomics.com.br/2015/05/o-poster-2015-da-Marvel-comics-elimina.html#.VrVMTRgrJdg>. Visto em 26 de janeiro de 2016.

da Casa Branca. Porém, isto não impediu que o personagem fosse retratado de modo nacionalista quando o contexto histórico do período era favorável para isso, como na Segunda Guerra Mundial ou após os atentados de 11 de Setembro de 2001.

Comumente, dentro da indústria dos quadrinhos, cada editora procura as melhores formas possíveis para tratar suas narrativas e muitas vezes elas provocam drásticas mudanças em seus personagens. Assim, as estratégias usadas passam desde reformulações editoriais até os chamados *reboots* (reinicialização). No caso do primeiro, as reformulações abordam novas fases de publicação em que, normalmente, os números das revistas recomeçam uma nova contagem e as narrativas seguem o seu fluxo contínuo, mas as revistas com uma nova numeração. Já o *reboot* ocorre quando uma editora resolve reiniciar seu universo desde o início. Nesse caso, a cronologia dos personagens é apagada e uma nova origem e trajetória são lançadas com novos conceitos para esses personagens.

Assim, tanto um *reboot* quanto uma reformulação editorial tem o intuito de atrair novas gerações de leitores, pois eles entenderiam as novas histórias sem precisar ter tido contato com as fases anteriores das revistas. Reformulações editoriais são utilizadas frequentemente pela *Marvel*. Sempre elogiada por manter sua continuidade, a editora resistiu por décadas em eliminar sua cronologia de décadas. Ainda assim, podemos observar que a necessidade em manter os personagens sempre jovens e atuais forçou a editora muitas vezes a alterar o passado de seus heróis e coadjuvantes para que o contexto histórico em que passavam as histórias não permitisse incongruências em seu desenvolvimento. Assim, a prioridade é manter a fidelidade dos leitores antigos, ao mesmo tempo em que novos leitores possam acompanhar boas histórias.

Desse modo, em 2015 a *Marvel* lançou a *All-New, All-Different Marvel* como sua nova fase nos quadrinhos, sendo lançadas entre 55 e 60 novas revistas, com grandes mudanças em heróis tradicionais como o Hulk, o Homem-Aranha e o Wolverine. A nova fase é consequência dos eventos de *Secret Wars*, o evento narrativo da editora que tem o mesmo nome da minissérie dos anos 1980. Esse episódio uniu o universo regular da *Marvel* com outras linhas temporais que a *Marvel* tratava como dimensões paralelas. Desse modo, as equipes de heróis ganharam novos membros e personagens poderiam ter versões alternativas coexistindo.⁵⁸⁶

De um modo geral, os super-heróis eram caracterizados por seguirem um padrão. O pano de fundo de suas narrativas explicava as circunstâncias em que o personagem adquiriu suas habilidades, bem como a sua motivação para se tornar um super-herói. Muitas histórias

⁵⁸⁶ Site <http://omelete.uol.com.br/all-new-all-different-Marvell/>. Visto em 26 de janeiro de 2016.

de origem envolvem elementos trágicos e/ou acidentes estranhos que resultam no desenvolvimento de habilidades do herói. A motivação para se transformar em super-herói poderia incluir um senso de responsabilidade, uma potente crença na justiça e serviço humanitário ou ainda uma vingança pessoal contra criminosos.

Estas características eram acompanhadas de um forte código moral, incluindo uma disposição para arriscar a própria segurança no serviço do que julgava ser o bem, sem expectativa de recompensa. Tal código muitas vezes incluía uma recusa ou forte relutância em matar ou empunhar armas letais. Esse padrão passou a ser variado a partir da figura do anti-herói. Assim, estes personagens tinham uma conduta em que o assassinato de vilões, a fúria no combate ao mal eram a regra.

Ao longo dos capítulos procurei desmistificar a ideia das histórias em quadrinhos como um subproduto voltado para crianças ou adolescentes. Na realidade, os exemplos demonstrados nesse trabalho expuseram o quanto às temáticas envolvidas nas narrativas permearam um universo mais maduro do que pueril. A presença de temáticas fortes tornou as narrativas mais densas e melhor desenvolvidas por algo que desafiou o *Comics Code* e permitiu que fatos corriqueiros do cotidiano aparecessem com mais frequência nas histórias. Desse modo, a violência em suas mais variadas formas atingia um público cada vez mais adulto nos quadrinhos. Na realidade, muitos deles eram jovens leitores de décadas anteriores que não perderam o gosto pela leitura das histórias. Inicialmente, o conceito foi aplicado nas *graphic novels* com formato e papel mais sofisticados e série própria, mas logo as revistas de linha se tornaram cada vez mais luxuosas e com narrativas mais violentas tanto de vilões como de heróis.

As mudanças vividas pela sociedade americana nas décadas de 1960 e 70 foram representadas e elaboradas pelos quadrinhos da *Marvel*, destacada sua relevância na indústria de entretenimento dos EUA. Ao longo da publicação, analisei os quadrinhos de super-heróis como a exteriorização de um imaginário coletivo sobre a nação estadunidense, com os valores que guiam sua organização social e suas ações no mundo. Mas é também um meio de comunicação que se apoia em determinados valores e crenças vigentes que são atualizados, revigorados e reproduzidos sob diversos pontos de vista.

Nesse sentido, novas temáticas permearam as narrativas dos quadrinhos com a inserção de questões sobre religião ou representação de raças. Conjuntamente, os “costumes” foram desafiados com personagens femininas fortes, ao contrário do aspecto de “mocinha indefesa”; a aparição de relações homoafetivas desconstruindo a ideia do super-herói viril e cobiçado por mulheres. Paralelamente, o sexo e um processo de erotização dos quadrinhos

mostraram os heróis em sua intimidade, algumas vezes com o objetivo de transformar em corpos perfeitos, porém não naturais.

A ideia das crônicas é reforçada quando observamos a inserção de uma diversidade presente nas narrativas da *Marvel*. Em 2014 e 2015, a editora modificou as identidades de alguns de seus maiores personagens. Assim, um novo Hulk tem uma origem coreana, os *alter egos* de Thor e Wolverine são mulheres, um afro-americano de ascendência latina veste o uniforme do Homem-Aranha.⁵⁸⁷

Ao mesmo tempo, as mulheres adquiriram um protagonismo ímpar com revistas solo e narrativas por vezes escritas por mulheres que fugiam do senso comum na abordagem feminina. Todavia, as transformações foram além da mudança de uniformes de maiô para macacões que cobriam o corpo todo. Por exemplo, a *Miss Marvel* agora é a adolescente chamada Kamala Khan, uma jovem muçulmana filha de paquistaneses emigrados para os Estados Unidos. A menina encontra dificuldade para conciliar as expectativas e a cultura da família aos hábitos e expectativas da sociedade ocidental onde nasceu. Quando *Ms. Marvel n°1* foi lançado, o sucesso de vendas foi imediato. O título inaugurou uma sequência de lançamentos que mudaram a cara de diversos heróis, dando lugar de destaque a personagens femininos e de diferentes etnias ao abordar questões sociais relevantes, como preconceito racial e homofobia.

Em outros casos, foi criada a *A-Force*, uma subdivisão dos Vingadores composta apenas por super-heroínas em defesa de uma dimensão em que predomina uma sociedade matriarcal. A Mulher-Aranha, Jessica Drew, apareceu grávida de oito meses, estreando em uma nova série solo. Jessica sabe quem é o pai, mas preferiu não dizer o nome dele, pois ela não se sentia na obrigação de fazer isso. Ou seja, mudanças que atendem um público leitor diversificado e que anseia ter uma representatividade nas histórias.

Essa expectativa apareceu bastante em cartas dos leitores ou, mais recente, em fóruns da internet. As cartas, por exemplo, foram o lugar de cruzamentos e hibridação entre a estratégia da escritura e as táticas de leitura. O simples ato de escritura de cartas já é um indício da inventividade do leitor, e ao mesmo tempo é um indício de que o leitor deseja ganhar posições, ele quer dar ou entender o sentido “correto” das narrativas, na perspectiva de melhor apropriação da leitura.

Atualmente, a transformação do material para o virtual é o novo desafio. Entre outras medidas, a *Marvel* começou a focar exclusivamente a venda de seus quadrinhos em formato

⁵⁸⁷ Site http://www.brasilpost.com.br/2015/12/31/diversidade-nos-quadrinho_n_8870042.html. Visto em 27 de janeiro de 2016.

digital, pois a editora tem vendido mais edições digitais do que no varejo.⁵⁸⁸ O objetivo é maximizar os lucros, pois as versões digitais são mais fáceis de comprar e não ocupam tanto o espaço físico para o público. Com plano de desenvolvimento de um aplicativo próprio para venda e leitura de quadrinhos, seus objetivos são integrar todas as divisões de quadrinhos na plataforma.

Assim sendo, em um contexto da sociedade americana, por diversas vezes a *Marvel* elaborou narrativas em que os leitores reavaliavam qual o verdadeiro sentido de heroísmo e o que o patriotismo realmente significava. No final de 2015, o Capitão América agora é o antigo parceiro do herói, Sam Wilson, mais conhecido como o vigilante Falcão. Wilson, que é negro e assistente social no Harlem em Nova York, causou bastante polêmica nos Estados Unidos, especialmente com a mídia conservadora, como a *Fox News*. Na primeira edição da nova revista do Capitão, o herói foi atrás de um grupo neofascista, intitulados Filhos da Serpente (*Sons of serpent*), que estava caçando e matando imigrantes. O novo Capitão América partiu em defesa dos civis e se pôs contra os vilões. A atitude do herói, embora apoiada pelo público em geral, criou uma grande divisão na imprensa e muita gente passou a atacá-lo, chamando-o de “Capitão Socialismo” ou simplesmente dizendo que esse herói não representava os “ideais americanos”. Porém, a *Fox News* viu no episódio um ataque aos conservadores que são contra imigração ilegal, tendo criticado duramente a revista em um programa de TV. Além disso, a rede declarou que a representação da imprensa na revista é anticonstitucional e antiamericana.⁵⁸⁹

Ou seja, o episódio mostrou o quanto a realidade serve de inspiração para as tramas da ficção e quanto esse material está arraigado na cultura dos EUA a ponto de uma rede de televisão se incomodar com as insinuações de vilania e se preocupar em se defender, pois entendeu que um veículo de comunicação como são os quadrinhos teria uma penetração grande na sociedade estadunidense. Haja vista que na mesma época o *Teaser Trailer* do filme Capitão América: Guerra Civil (*Captain America: Civil War*) bateu recorde da *Marvel* de visualizações na internet.⁵⁹⁰ A trama adapta para o cinema a minissérie Guerra Civil que debateu os limites das liberdades individuais em nome da segurança nacional.

Podemos dizer que a *Marvel* adquiriu um imaginário que transcedeu as fronteiras nacionais dos EUA nesse século XXI. A expansão de seu universo para filmes de grandes

⁵⁸⁸ Site <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/03/1421595-Marvel-comeca-a-substituir-papel-por-hqs-digitais-diz-site-especializado.shtml>. Visto em 27 de janeiro de 2016.

⁵⁸⁹ Site <http://www.universohq.com/noticias/novo-capitao-america-cria-polemica-politica/>. Visto em 27 de janeiro de 2016.

⁵⁹⁰ Site <http://www.actionsecomics.com.br/2015/11/teaser-trailer-de-capitao-america.html#.VrVfRRgrJdg>. Visto em 27 de janeiro de 2016.

bilheterias fizeram da marca reconhecida mundialmente. Assim sendo, a tese demonstrou que a consistência do gênero narrativo das HQs está na capacidade de criar um universo inusitado próprio dos personagens fictícios e fazer deles motivo para acompanhar e interrogar os acontecimentos políticos do dia-a-dia da sociedade, de acordo com os posicionamentos editoriais. A aparente trivialidade do gênero narrativo marcado pelo entretenimento promove um debate profundo sobre a sociedade contemporânea. Como leitores não americanos, nem sempre somos capazes de acompanhar esse enraizamento político dos quadrinhos como manifestação cultural.

Ainda assim, podemos dizer que os quadrinhos permanecem com uma postura conservadora. Em que pese que determinados temas sejam abordados nas narrativas, o Destino Manifesto não é desafiado, o herói estadunidense é reconhecido e idolatrado pela sua nação, dando sentido ao sentimento americano de heroísmo não importando sofrer ou morrer.

Com o passar do tempo, o Destino Manifesto transformou-se na base de sustentação ideológica do excepcionalismo americano, e passou a servir como chave para se interpretar a posição dos EUA em relação a qualquer outro país ou povo do mundo. A crença que os EUA se veem como o “povo eleito” com a missão de espalhar a concepção de sociedade americana para as regiões vistas como carentes. A redenção se daria quando todos os homens fossem conduzidos pelos americanos ao ápice do desenvolvimento civilizacional.

Desse modo, o mecanismo das *retcons* traria para o leitor uma construção da memória dos personagens. A revisão do passado permitiria reforçar a gênese dos personagens ressaltando suas motivações e mantendo-as atuais. A memória é fundamental para a constituição de sua mitologia e continuidade, uma vez que a memória é uma encenação do passado.

Assim, heróis criados se tornaram símbolos de uma geração de pessoas por conter em suas representações, traços, trajetórias, valores que de algum modo se ligavam à grande maioria. Mesmo que esse “herói” fizesse a sua caminhada acompanhado, ele estaria sempre sozinho na medida em que era a ele que cabia a tarefa de lutar, padecer e resolver os perigos. O herói tradicional sofreu mutações por necessidade de adaptação ao meio que o rodeava, às necessidades do povo que o criou e dos tempos em que a sua figura nasceu. Nesse caso, os heróis atuais se regeriam de acordo com uma visão maniqueísta, a qual se tornou uma constante nas histórias, criando a divisão do mundo entre bons e maus. Perante essa perspectiva criaram-se ícones a seguir por toda a gente, os quais se tornaram características que os identificavam, e separavam uns dos outros, tanto pelos seus feitos como pela sua

postura triunfalista representativa de um país que nunca perderia uma batalha, sempre se erguendo continuamente a lutar pelos seus ideais.

As histórias em quadrinhos mostram que estão consolidadas na sociedade americana e mesmo com mudanças ao longo das décadas, elas demonstram fôlego para continuar, mesmo que o meio se altere. Ainda que marcadas pelo fator mercadológico, suas narrativas funcionam como crônicas políticas e sociais que representam o contexto de uma época.

ANEXO I

Lista e de editores na *Timely/Marvel Comics* (1939 – 2015)

. Editor

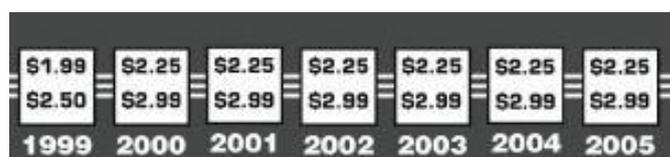
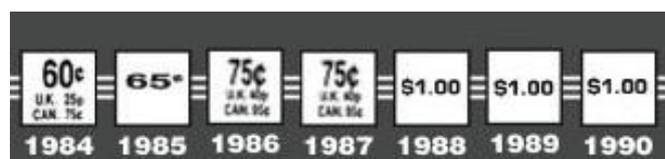
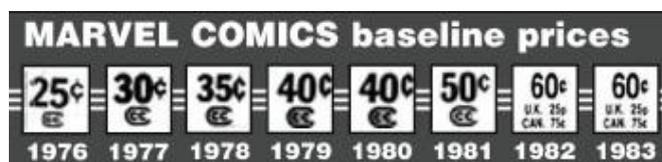
- Martin Goodman (1939–1940; titular somente)
- Joe Simon (1940–1941)
- Stan Lee (1941–1942)
- Vincent Fago (editor interino durante o serviço militar de Stan Lee) (1942–1945)
- Stan Lee (1945–1972)
- Roy Thomas (1972–1974)
- Len Wein (1974–1975)
- Marv Wolfman (magazines em preto e branco 1974–1975, todos os segmentos 1975–1976)
- Gerry Conway (1976)
- Archie Goodwin (1976–1978)

. Editor-chefe

- Jim Shooter (1978–1987)
- Tom DeFalco (1987–1994)
- Editores-chefes separados por grupo (1994–1995)
 - . Mark Gruenwald -> Universe (Avengers & Cosmic)
 - . Bob Harras -> Mutant
 - . Bob Budiansky -> Spider-Man
 - . Bobbie Chase -> *Marvel Edge*
 - . Carl Potts -> Epic Comics & Entretenimento em geral
- Bob Harras (1995–2000)
- Joe Quesada (2000–2011)
- Axel Alonso (2011–presente)

ANEXO II

Os preços nas capas das revistas *Marvel* (1961-2005)



ANEXO III

Filmes baseados em personagens da *Marvel Comics*

Ano	Título	Estúdio que produziu	Notas
1944	<u><i>Captain America</i></u>	<u>Republic Pictures</u>	<u>Serial</u> ; <i>Marvel</i> was then known as <u>Timely Comics</u>
1986	<u><i>Howard the Duck</i></u>	<u>Universal Studios</u>	Co-produced by <u>Lucasfilm</u>
1989	<u><i>The Punisher</i></u>	<u>New World Pictures</u>	Distributed by <u>Artisan Entertainment</u> . Direct-to-video in US, theatrical only in some countries
1990	<u><i>Captain America</i></u>	<u>21st Century Film Corporation</u>	Co-produced by <u>Jadran Film</u> . Direct-to-video in US, theatrical only in some countries.
1994	<u><i>The Fantastic Four</i></u>	New Horizons	Unreleased
1998	<u><i>Blade</i></u>	<u>New Line Cinema</u>	
2000	<u><i>X-Men</i></u>	<u>20th Century Fox</u>	
2002	<u><i>Blade II</i></u>	New Line Cinema	
	<u><i>Spider-Man</i></u>	<u>Columbia Pictures</u>	Nominated for 2 Oscars
2003	<u><i>Daredevil</i></u>	20th Century Fox	Co-produced by <u>Regency Enterprises</u>
	<u><i>X2</i></u>		
	<u><i>Hulk</i></u>	Universal Pictures	
2004	<u><i>The Punisher</i></u>	<u>Artisan Entertainment</u>	Distributed by <u>Lions Gate</u> in the U.S. and Columbia Pictures internationally
	<u><i>Spider-Man 2</i></u>	Columbia Pictures	Won 1 Oscar, nominated for 2 more
	<u><i>Blade: Trinity</i></u>	New Line Cinema	
2005	<u><i>Elektra</i></u>	20th Century Fox	Co-produced by Regency Enterprises
	<u><i>Man-Thing</i></u>	Lionsgate / Artisan Ent.	Premiered on TV in the US and received a limited theatrical release internationally
	<u><i>Fantastic Four</i></u>		
2006	<u><i>X-Men: The Last Stand</i></u>	20th Century Fox	
2007	<u><i>Ghost Rider</i></u>	Columbia Pictures	
	<u><i>Spider-Man 3</i></u>		
	<u><i>Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer</i></u>	20th Century Fox	
2008	<u><i>Iron Man</i></u>	<u>Marvel Studios</u>	Distributed by <u>Paramount Pictures</u> . Nominated for 2 Oscars.
	<u><i>The Incredible Hulk</i></u>		Distributed by Universal Studios.

	<i><u>Punisher: War Zone</u></i>	Lionsgate Entertainment	Distributed by Columbia Pictures outside the U.S.
2009	<i><u>X-Men Origins: Wolverine</u></i>	20th Century Fox	
2010	<i><u>Iron Man 2</u></i>	Marvel Studios	Distributed by Paramount Pictures. Nominated for 1 Oscar.
2011	<i><u>Thor</u></i>		Distributed by Paramount Pictures
	<i><u>X-Men: First Class</u></i>	20th Century Fox	
	<i><u>Captain America: The First Avenger</u></i>	Marvel Studios	Distributed by Paramount Pictures
2012	<i><u>Ghost Rider: Spirit of Vengeance</u></i>	Columbia Pictures	
	<i><u>Marvel's The Avengers</u></i>	Marvel Studios	Distributed by <u>Walt Disney Studios Motion Pictures</u> . ² Nominated for 1 Oscar.
	<i><u>The Amazing Spider-Man</u></i>	Columbia Pictures	
2013	<i><u>Iron Man 3</u></i>	Marvel Studios	Distributed by Walt Disney Studios Motion Pictures. Nominated for 1 Oscar.
	<i><u>The Wolverine</u></i>	20th Century Fox	
	<i><u>Thor: The Dark World</u></i>	Marvel Studios	Distributed by Walt Disney Studios Motion Pictures.
2014	<i><u>Captain America: The Winter Soldier</u></i>		
	<i><u>The Amazing Spider-Man 2</u></i>	Columbia Pictures	
	<i><u>X-Men: Days of Future Past</u></i>	20th Century Fox	
	<i><u>Guardians of the Galaxy</u></i>	Marvel Studios	Distributed by Walt Disney Studios Motion Pictures.
2015	<i><u>Avengers: Age of Ultron</u></i>	Marvel Studios	Distributed by Walt Disney Studios Motion Pictures.
	<i><u>Ant-Man</u></i>		
	<i><u>Fantastic Four</u></i>	20th Century Fox	

Tabela 05: Retirada do site http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_Marvel_Comics
Visto em 31 de dezembro de 2015.

ANEXO IV**Lista de animações baseadas em personagens da *Marvel Comics***

Título	Ano de exibição	Notas
<i>The Marvel Super Heroes</i>	1966	Anthology with rotating segments
<i>Fantastic Four</i>	1967–1968	
<i>Spider-Man</i>	1967–1970	
<i>Fantastic Four</i>	1978	
<i>Fred and Barney Meet The Thing</i>	1979	
<i>Spider-Woman</i>	1979–1980	
<i>Spider-Man</i>	1981–1982	
<i>Spider-Man and His Amazing Friends</i>	1981–1983	
<i>The Incredible Hulk</i>	1982–1983	
<i>X-Men: Pryde of the X-Men</i>	1989	Only pilot episode
<i>Solarman</i>		
<i>X-Men</i>	1992–1997	
<i>Fantastic Four</i>	1994–1996	
<i>Iron Man</i>		
<i>Spider-Man</i>	1994–1998	
<i>Ultraforce</i>	1995	From the Malibu Comics imprint
<i>The Incredible Hulk</i>	1996–1997	
<i>Men in Black: The Series</i>	1997–2001	From the Malibu Comics imprint
<i>Silver Surfer</i>	1998	
<i>Spider-Man Unlimited</i>	1999–2001	
<i>The Avengers: United They Stand</i>	1999–2000	
<i>X-Men: Evolution</i>	2000–2003	
<i>Spider-Man: The New Animated Series</i>	2003	
<i>Fantastic Four: World's Greatest Heroes</i>	2006–2010	
<i>The Spectacular Spider-Man</i>	2008–2009	

<u><i>Wolverine and the X-Men</i></u>	2008–2009	
<u><i>Iron Man: Armored Adventures</i></u>	2009–2012	
<u><i>The Super Hero Squad Show</i></u>	2009–2011	
<u><i>Black Panther</i></u>	2010	
<u><i>The Avengers: Earth's Mightiest Heroes</i></u>	2010–2013	
<u><i>Marvel Anime</i></u>	2010–2011 (Japan) 2011–2012 (U.S.)	Four 12-episode series, based on <u>Iron Man</u> , <u>Wolverine</u> , <u>X-Men</u> , and <u>Blade</u>
<u><i>Hulk and the Agents of S.M.A.S.H.</i></u>	2013–2015	Renewed for a second season
<u><i>Marvel Disk Wars: The Avengers</i></u>	2014–2015	Anime
Ainda em exibição		
<u><i>Ultimate Spider-Man</i></u>	2012–	Renewed for a fourth season
<u><i>Avengers Assemble</i></u>	2013–	Renewed for a third season
<u><i>Guardians of the Galaxy</i></u>	2015–	Renewed for a second season

Tabela 06: Retirada em http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_television_series_based_on_Marvel_Comics
Visto em 31 de dezembro de 2015.

ANEXO V

Glossário Quadrinhos⁵⁹¹

Annual - Uma edição única de um título que já existe, mas com um maior número de páginas. Os anuais apareceram primeiro ao longo da década de 1960 e têm sido publicados desde então. Quando surgiram, elas eram republicações de histórias já lançadas anteriormente, mas a *Marvel* decidiu oferecer histórias originais mais longas aos leitores;

Story Arc (Arco) - Uma história que se expande para mais de uma edição de um título e possivelmente inclui mais de um título;

B & W - Abreviação em inglês de uma história impressa em preto e branco;

Backup Feature - Uma história secundária em um título estrelando personagens menos conhecidos e frequentemente usando número mais curto de páginas do que o habitual. Poucas editoras usam esse recurso hoje em dia;

Ballons (Balões) - Um dispositivo visual para conter os diálogos ou pensamentos dos personagens nos quadros. Eles podem indicar falas de diálogo, pensamentos, vozes oriundas de telefone, rádios, etc.;

Breaking the fourth wall (Quebrar a quarta parede) - Uma técnica narrativa que permite um personagem atuar como se ele soubesse que ele está em uma revista em quadrinhos. Algumas vezes, o personagem interage com o leitor;

Cameo - Uma breve aparição de um personagem conhecido, normalmente fazendo uma participação especial em outra série;

Caption (Legenda ou recordatório) - Uma caixa contendo uma narração e/ou um diálogo. Normalmente os *captions* são escritas em primeira ou terceira pessoa e ajuda a mover a história ao longo de uma mudança de tempo ou de local em que se passa a narrativa, ou pode pontuar a ação em um mesmo painel;

Centerfold ou *Center Spread* - As duas páginas centrais de uma revista em quadrinhos seguindo uma arte ininterrupta;

Cliffhanger - Uma frase que termina a cada capítulo com o personagem principal em uma situação de surpresa, deixando os leitores na expectativa para saber o que aconteceu depois. É um recurso de roteiro com a exposição do personagem a uma situação limite;

Collected Edition (Edição de colecionador) - Um livro contendo republicações de histórias. Os arcos de histórias publicadas mensalmente são reunidos nessas edições para serem lidas por inteiro. Na Europa, estes livros são chamados de Álbuns;

Colorist (Colorista) - Um artista que providencia a cor para a revista em quadrinhos, normalmente usando programas de computação gráfica;

⁵⁹¹ Glossário inspirado em LEE, Stan. *How to write comics*. New York: Watson-Guption Publications: 2011, p.32.

Comic Book Dealer (Revendedor de quadrinhos) – Alguém que vende quadrinhos, normalmente refere-se a alguém que vende quadrinhos antigos em mercado de pulgas ou convenções de quadrinhos;

Con – Uma convenção ou reunião pública de fãs;

Conitnuity (Continuidade) – Os detalhes acumulativos sobre personagens e cenários em um universo formado, no qual pode guiar o futuro do desenvolvimento da história;

Crossover – Quando personagem(ns) de um título aparece(m) em um título de outro personagem. O primeiro *crossover* dos quadrinhos começou no encontro entre o Tocha Humana Original e o Príncipe Submarino em 1940;

Debut (Estreia) – A primeira vez que um personagem aparece desde sempre;

Dialogue (Diálogo) – Caixas narrativas, efeitos sonoros, e todas as palavras ditas na página de uma revista em quadrinhos. Se um artista desenhou a história apenas de um enredo, então o argumentista examina as páginas desenhadas e adiciona os diálogos;

Direct Market Distribution (Mercado Direto) – Um canal de vendas aonde varejistas podem comprar quadrinhos e *graphic novels* com grandes descontos em troca de ser incapaz de devolver mercadorias não vendidas para o crédito, que é a norma para a maioria dos canais de venda;

Editor (Redator) – A pessoa responsável pela direção criativa de um título ou títulos. O editor seleciona a equipe criativa para melhor trazer essa direção para vida. O editor representa e promove o título para outros serviços e para mídia;

Fanboy – Descrição de um fã incondicional de quadrinhos, ficção científica, ou outra cultura *pop*;

Fanzine – Uma publicação amadora de fã normalmente devotada para um tópico específico. Muitos produtores dos primeiros *fanzines* vieram a se tornar pioneiros em ficção científica e revistas em quadrinhos, tão como o co-criador do Super-Homem, Jerry Siegel. Com o advento da internet, os *fanzines* desapareceram em sua maioria;

Flashback (Analepse) – Dispositivo narrativo que interrompe a sequência cronológica narrativa pela interpolação de eventos ocorridos anteriormente. Quando se demonstra a interpolação com eventos ocorridos no futuro, ela é chamada de *Flashforward*;

Four-color Process – Processo de impressão de revistas em quadrinhos e *graphic novels* usando as três cores primárias (vermelho, verde e azul), mais a cor preta;

Graphic Novel – Uma forma de história mais longa, normalmente tendo em 64 páginas ou mais. Como uma narrativa original, a *graphic novel* tende ser produzida pela mesma equipe criativa do início ao fim. A *graphic novel* começou a ser desenvolvida durante os anos 1940, mas muitos consideram a obra *A contract of God (Um contrato de Deus)* de Will Eisner, publicada em 1978, como sendo a primeira *graphic novel*;

Gutter (Calha) – O espaço entre painéis e páginas. A maioria dos artistas de quadrinhos deixa um espaço padrão entre os painéis para ajudar os leitores a ler de um lugar para outro;

Indicia (Expediente) – Por propósitos legais, toda publicação periódica de jornais e revistas e quadrinhos tem que incluir um conjunto de informações específicas que incluem o nome e endereços da editora e a frequência da publicação. Até recentemente, a *indicia* era feito na página 01 da maioria das revistas em quadrinhos, mas mudanças em regulamentações permitiram as editoras a oscilar a *indicia* no local que preferir ao longo da revista;

Inker (Arte-finalista) – Um artista que acrescenta textura e detalhes na arte já desenhada para completá-la. O arte-finalista pode ser a mesma pessoa que desenhou ou uma segunda pessoa.;

Letterer (Letrista) – O artista que acrescenta as palavras, balões de fala, efeitos sonoros, títulos, créditos, e bordas dos painéis das páginas. Tradicionalmente, a função do letrista ocorria entre o desenhista e o arte-finalista. Hoje, a colocação das letras é feita usando um computador para imitar a aparência artesanal, e uma camada digital é adicionada quando as ilustrações estão completas;

Logo (Logotipo) – Uma rendição estilizada de um título ou nome de personagem para uma identificação clara para o leitor. O *logo* pode ser anotado como uma marca registrada. Um *logotipo* bem desenvolvido pode ser tão durável quanto o personagem em si;

Miniseries (Minisséries) – Uma série que tem duração limitada, mais ou menos de três a seis edições, contando uma história completa, normalmente com a mesma equipe de criadores. As séries com duração limitada com mais de seis edições são chamadas de *maxisséries*. É o meio ideal de testar novos conceitos e para projetar personagens populares;

One-shot – Uma única edição de um título que pode ser tanto uma história longa – como um anual – quanto uma antologia de histórias. Raramente as edições em *one-shots* são publicadas em formato padrão de 32 páginas;

Ongoing Series (Série contínua) – Uma série que pretende ser publicada de forma contínua indefinidamente e lançada com regularidade, geralmente com periodicidade mensal. Desde o nascimento das revistas em quadrinhos, a maioria dos títulos é introduzida na esperança que eles sejam populares o suficiente para ter um longo caminho como uma série contínua;

Origin (Origem) – A narrativa que fornece quem, o que, quando, onde, porque, e como é a vida de um personagem. A maioria dos novos personagens é introduzida via um conto original, embora tenha notáveis exceções como Batman e Wolverine;

Panel (Painel) – Uma ilustração individual, geralmente uma de muitas constituindo uma página na publicação. Painéis ou quadros normalmente contêm palavras e figuras. Uma sequência de painéis ajuda a contar a história;

Penciler (Desenhista) – Um artista que cria os visuais usando um esboço, enredo, ou um roteiro completo, para contar a história através de painéis e páginas. Os esboços dos desenhistas podem ser por meio de lápis, ou criação por meio digital;

Plot (Enredo) – Uma narrativa para um artista trabalhar, mas sem a informação estar detalhada painel por painel e antes do diálogo ser escrito. O chamado *Plot-First* é também

conhecido como o Método *Marvel*. A trama pode ser executada a partir de algumas frases para várias páginas;

Publisher (Editor) – A pessoa responsável por comandar uma companhia, trabalhando com vendas, *marketing*, controlando os departamentos editoriais para produzir um título ou mais. O termo *Publisher* também é usado para se referir à empresas produtoras das revistas, tais como a *Marvel*;

Reboot – É quando um personagem ou uma série é reiniciada novamente, trazendo o leitor de volta ao início da gênese do personagem, pretendendo modernizá-lo. O mais famoso *reboot* foram as narrativas do Super-Homem escritas por John Byrne em 1986;

Retcon – Uma abreviação para o termo *retroactive-continuity* que podem ser fatos anteriormente publicados sobre os personagens e seu mundo. Alguns *retcons* preenchem as lacunas entre as histórias ou tenta aplanar as contradições entre as aparições dos personagens;

Revival – É quando pega um personagem antigo, ou título com baixa vendagem e o traz de volta para os leitores atuais. Um exemplo disso foi a criação da chamada Era de Prata com uma nova abordagem para o personagem *Flash*;

Script (Roteiro) – Um roteiro é uma história descrita painel por painel, página por página em todos os detalhes para o artista e vem completo com legendas, diálogos, e efeitos sonoros;

Sequential Art (Arte Sequencial) – Cunhado pelo quadrinista Will Eisner, esse termo significa uma série de ilustrações que pretende ser lida em ordem consecutiva, criando uma narrativa coerente. Basicamente, é um sinônimo para uma narrativa de quadrinhos;

Shared Universe (Universo compartilhado) – É a ideia de que as séries dos personagens pertencem a uma mesma realidade. A maioria das editoras tende agrupar suas séries no mesmo universo pelo apelo dos leitores;

Splash Page - Página inicial de uma história, com uma grande ilustração introdutória ocupando uma página inteira;

Splash Panel – Um painel no interior da revista grande demais como parte de uma sequência de painéis sobre uma página, mas desenvolvida para um máximo impacto.

TPB- Trade Paperback – São edições de livros que possuem o mesmo formato podendo ter capa dura (*hard cover*) ou capa mole (*soft cover*), sendo esta última mais barata que a primeira.

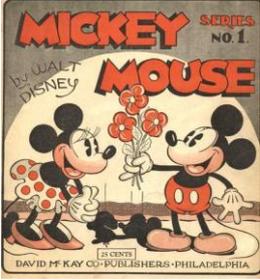
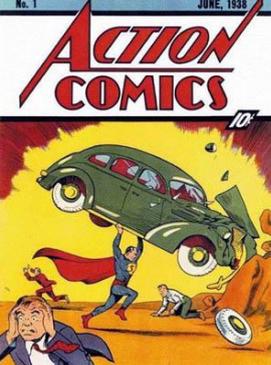
ANEXO VI

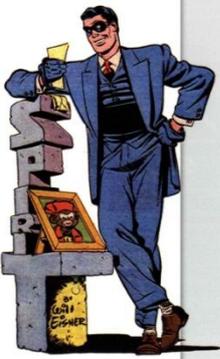
Linha do tempo dos *comics* nos EUA⁵⁹²

Ano	Fato que marcou
1896	<p style="text-align: center;">*** INÍCIO DA ERA DA INVENÇÃO DOS QUADRINHOS ***</p> <p>O New York World, de propriedade de Joseph Pulitzer, passou a publicar uma série de histórias em quadrinhos por Richard Outcault com um menino dentuço em um pijama amarelo que vivia em um típico cortiço do final do século XIX e se tornou conhecido como The Yellow Kid. Esse foi o primeiro personagem fixo semanal em um jornal. No ano seguinte, Outcault transferiu-se para o jornal de William Randolph Hearst, o New York Journal. O autor passou a usar desenhos progressivos na narrativa e introduzir o balão de fala, o elemento que define a história em quadrinhos como tal. A série terminou em 1898.</p> 
1897	 <p>Criado Os Sobrinhos do Capitão (<i>The Katzenjammer Kids</i>) pelo imigrante alemão Rudolph Dirks. As histórias apareceram pela primeira vez no New York Journal. O enredo se passava numa colônia alemã na África, numa pensão onde a proprietária, a gorda viúva "Mama Chucrutz" tem como hóspedes o Capitão - um gordo de barbas negras, o Coronel, um caça gazeteiros que vivia a perseguir os irmãos gêmeos, Hans e Fritz. Foi a primeira tira a contar uma história em uma série de painéis. É a segunda história em quadrinhos a ter sido criada e é a mais antiga a ser publicada ainda nos dias atuais.</p>
1905	<p><i>Little Nemo in Slumberland</i>, de Winsor McCay, começou a ser publicado no New York Herald. A tira narrava os sonhos de um garotinho chamado Nemo em que o último quadro de cada tira sempre representava Nemo acordando, geralmente sobre a cama ou perto dela e frequentemente sendo repreendido (ou consolado) por um dos adultos da casa. A tira foi adaptada para o teatro (1908) e para o cinema (1911) como um protótipo do desenho animado. Foi a primeira tira com uma história contínua.</p> 
1911	 <p>Lançada a tira <i>Krazy Kat</i> por George Herriman ambientada num cenário irreal da casa de férias do autor. O enfoque das tiras estava em um curioso triângulo amoroso entre o seu personagem-título, um despreocupado e inocente gato de gênero indeterminado, o antagonista, o rato Ignatz e o protetor cão policial, o oficial Bull Pupp. <i>Krazy</i> nutria um amor não correspondido pelo rato, mas Ignatz desprezava <i>Krazy</i> e constantemente atirava um tijolo na cabeça do gato, o que <i>Krazy</i> interpretava como um sinal de afeto. A mistura de surrealismo, brincadeiras inocentes e a linguagem poética de <i>Krazy Kat</i> fizeram dela um dos primeiros quadrinhos a ser amplamente elogiado por intelectuais e tratado como uma arte séria.</p>
1913	<p style="text-align: center;">*** INÍCIO DA ERA DA EXPANSÃO DOS QUADRINHOS ***</p> <p>Embora os <i>syndicates</i> - as agências distribuidoras de <i>comics</i> - já existissem desde 1902, foi nessa época que eles tiveram o <i>boom</i> de crescimento. O seu funcionamento consistia em contratar desenhistas para produção de uma série de histórias, que eram enviadas para os jornais mediante um contrato feito com os <i>syndicates</i>. Isso permitia a publicação em vários jornais e revistas. O lucro vinha da grande quantidade de tiras vendidas uma única vez sem que se tivesse que redesenhá-las. O principal <i>syndicate</i> King Features foi criado em 1915.</p>

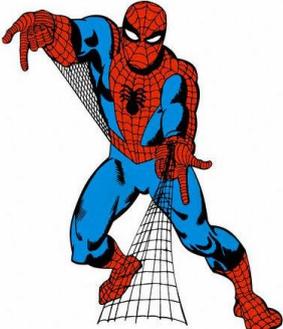
⁵⁹² Este anexo foi publicado originalmente em minha dissertação de mestrado. Esta é uma versão atualizada com modificações quanto às divisões de eras dos quadrinhos.

1913	<p>As <i>comic strips</i> passaram a ter as famílias como temas de sátira social. A primeira nesse sentido foi Pafúncio e Marocas (<i>Bringing Up Father</i>) por George McManus. A narrativa girava em torno de Pafúncio (Jigs) e sua esposa Marocas (Maggie), imigrantes irlandeses que realizaram o “sonho americano” quando Pafúncio se torna um milionário apostando em corrida de cavalos. Porém, ele conservava os mesmo hábitos de quando era pobre e Marocas tentava educá-lo para sua nova condição social, mas constantemente também perdia a educação com o marido. Essa foi a primeira tirinha americana a ter popularidade fora dos EUA.</p>		
Década de 1920	<p>Era comum a existência de uma literatura de baixo custo chamada de <i>Pulp</i> ou ainda <i>pulp fiction</i> que eram os nomes dados a revistas feitas com papel de baixa qualidade (a “polpa”) a partir do início da década de 1900. Seu conteúdo geralmente era dedicado a histórias de fantasia e ficção científica, servindo de um tipo de entretenimento rápido, sem grandes pretensões artísticas. E era para esse segmento que os escritores de romances policiais escreviam na maior parte do tempo: suas histórias eram publicadas em revistas populares de grande circulação chamadas <i>pulp magazines</i>.</p>		
1928		<p>A criação de Buck Rogers por Philip Francis Nowlane e a adaptação para as tiras de jornais de Tarzan, o homem-macaco (<i>Tarzan</i>, <i>The Man-Ape</i>) por Hal Foster no mesmo mês que Rogers inaugurou os quadrinhos de aventura. A partir de então, com o passar dos anos, o sentido da palavra <i>comics</i> ganhou um sentido mais amplo, englobando toda produção de quadrinhos nos EUA.</p>	
1929	<p>Primeira aparição do marinheiro Popeye nas tiras de “Thimble Theater”. O personagem criado por E. C. Segar se tornou um sucesso e logo incorporada a King Features. A história conta as aventuras de Popeye que sempre tentava proteger sua namorada Olívia Palito de seu arqui-inimigo, Brutus. Sua fama se estendeu para os desenhos animados, com a trama sempre aparecida: ao final de cada história, Popeye como espinafre e se tornava extremamente forte, o que serviu para popularizar a verdura entre os estadunidenses.</p> <p>. A quebra da Bolsa de Valores de Nova York deu início à Grande Depressão econômica. O lazer da população foi afetado, culminando na mudança de hábitos e até uma nova adaptação no gosto da população por determinados tipos de entretenimento.</p>		
1931		<p>Criado por Chester Gould, Dick Tracy contava a história do detetive policial difícil de ser baleado, que atrava rápido e muito inteligente que enfrentou uma grande variedade de vilões grotescamente feios. A tira era inspirada na Lei Seca vigente nos EUA, em que proibia o uso de bebidas alcoólicas por todo o país. Isto favoreceu a profusão de criminosos contrabandistas conhecidos como gângsteres, principais adversários de Tracy. A tira apresentava a violência na cidade de Chicago na época e frequentemente utilizava técnicas recentes da ciência forense nas narrativas, bem como uma aparelhagem eletrônica sofisticada.</p>	
1934	<p>*** INÍCIO DA ERA DE OURO DOS QUADRINHOS ***</p> <p>O lançamento da revista “Famous Funnies”, uma coleção de tiras de jornal reproduzida em quadrinhos, deu início à venda das revistas em quadrinhos propriamente ditas (<i>Comic Books</i>). Foi o primeiro a ser impresso em que se tornou o tamanho padrão para as modernas histórias em quadrinhos. Foi seguido por uma coleção de similares vendidos por dez cents.</p>		

1934		<p>Os quadrinhos de aventura se expandem com o lançamento de Flash Gordon, Jim das Selvas (<i>Jungle Jim</i>) e Agente Secreto X-9 (<i>Secret Agent X-9</i>), todos criados por Alex Raymond. As temáticas eram sobre viagens espaciais, aventuras na selva e histórias de espionagem, respectivamente.</p>	
Década de 1930	<p>Migração dos desenhos de Walt Disney para os quadrinhos. Foram publicadas nos jornais no formato de tiras diárias, produzidas pelo departamento de tiras do estúdio Disney e distribuídas pela King Features. A primeira tira diária foi de Mickey Mouse começou a ser publicada 1930. Anos mais tarde, conforme os personagens do estúdio foram surgindo nas animações eram em seguida transpostos para a mídia dos quadrinhos como nos casos de Pateta (<i>Goofy</i>) e do Pato Donald (<i>Donald Duck</i>), em 1933 e 1936, respectivamente.</p>		
1935	<p>Fundação da <i>National Publications</i> pelo Major Malcolm Wheeler-Nicholson, um ex-militar que se aventurou no mundo editorial. Para quitar um débito com Harry Donnenfeld – um publicador de <i>pulps</i> e um dos donos da distribuidora Independent News – Nicholson foi obrigado a aceitá-lo como sócio. Assim surgiu a empresa <i>DC Comics</i> (<i>Detective Comics</i>), uma junção da Independent e da <i>National</i>. Com o passar dos anos se consolidou como uma das duas maiores editoras de quadrinhos dos EUA e do mundo.</p>		
1936		<p>Criação do Fantasma (<i>The Phantom</i>). Criado por Lee Falk, a série começou a ser publicada em jornais diariamente em fevereiro de 1936. O Fantasma foi o primeiro super-herói a usar uma máscara e um uniforme, característica desse tipo de publicação. Suas histórias narravam as aventuras do combatente do crime que teve início em 1536, quando o pai do marinheiro britânico Christopher Walker foi morto durante um ataque de piratas na costa da África. Jurando lutar contra o mal sob o crânio do assassino de seu pai, Christopher começou o legado do Fantasma, que seria passada de pai para filho. Falk deu continuidade ao que tinha iniciado dois anos antes quando criou o mágico Mandrake (<i>Mandrake the magician</i>) e seu ajudante Lothar. Apesar de as tiras serem elogiadas até hoje, em ambas apresentam visões estereotipadas do continente africano, em que o Fantasma sendo de origem europeia controlava uma tribo de pigmeus e Lothar era um príncipe africano vestindo roupas tribais que funcionava como um serviçal para Mandrake.</p>	
1938	<p>Criação do Super-Homem (<i>Superman</i>) por Jerry Siegel e Joe Shuster publicado no primeiro número da revista “Action Comics” da editora <i>DC Comics</i>. A narrativa do herói contava a história do bebê Kal-el enviado à Terra por seu pai a fim de salvá-lo da explosão iminente do planeta Krypton. Na Terra ele foi criado por um casal do interior dos EUA, e aos poucos descobriu ter incríveis superpoderes, como superforça, pele resistente e poder de voo. Graças à sua criação por seus pais adotivos formou um caráter incorruptível, se transformou em um defensor da justiça e dos ameaçados pelo mal. O personagem se tornou o arquétipo de super-herói que seria seguido daí por diante.</p>		

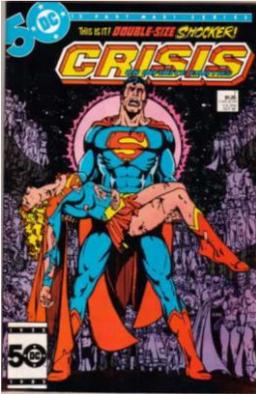
1939		<p>. Criação do Batman por Bob Kane em maio pela <i>DC Comics</i>, continuando o sucesso de vendas iniciado com o Super-homem. Batman contava a história do justiceiro mascarado que combatia o crime à noite movido pelo desejo de vingança contra criminosos, já que seus pais foram assassinados durante um assalto quando ela era criança.</p> <p>. Fundação da <i>Timely Comics</i> em outubro. Seguindo os passos da <i>DC</i>, o <i>publisher</i> Martin Goodman criou uma nova editora que, décadas mais tarde se tornaria, junto com a <i>DC</i>, uma das duas maiores do gênero de super-heróis no mundo. Seus primeiros personagens foram o Tocha Humana Original (<i>Human Torch</i>) por Carl Burgos e Namor (<i>The Submariner</i>), por Bill Everett.</p> <p>. Teve início na Europa a Segunda Guerra Mundial. Nos anos do conflito as editoras de super-heróis engajaram seus personagens em revistas em combate às forças do Eixo.</p>	
1940		<p>Grande <i>boom</i> de criações de personagens: The Spirit (imagem) como <i>comic strip</i>, Capitão Marvel (<i>Captain Marvel</i>), pela <i>Fawcett Comics</i>; Tio Sam (<i>Uncle Sam</i>), pela <i>Quality Comics</i>; Robin (<i>Robin, the Boy-wonder</i>), Átomo (<i>The Atom</i>), Espectro (<i>The Spectre</i>), Flash (<i>The Flash</i>), Gavião Negro (<i>Hawkman</i>), Senhor Destino (<i>Doctor Fate</i>), Lanterna Verde (<i>Green Lantern</i>), Homem-hora (<i>Hourman</i>), todos pela <i>DC Comics</i>. Vários deles se uniriam para criar o primeiro grupo de super-heróis dos <i>comics</i>: a Sociedade da Justiça da América (<i>Justice Society of America</i>).</p>	
1941		<p>Criação no mês de março do Capitão América (<i>Captain America</i>) por Joe Simon e Jack Kirby e publicado pela <i>Timely</i>. Foi o primeiro herói patriota criado especialmente para a luta contra as forças de Hitler. Mais tarde, ele também seria retratado combatendo japoneses, principalmente após a entrada dos EUA na guerra em dezembro.</p> <p>Criação da Mulher-Maravilha (<i>Wonder Woman</i>), pelo psicólogo William Moulton Marston, publicado pela <i>DC</i>. A trama conta a história da amazona Diana que vem ao mundo dos homens como embaixadora da paz. Foi a primeira super-heroína a ser criada que teve um grande sucesso de vendas, sendo ainda hoje referência de personagens femininas nas histórias em quadrinhos.</p>	
1945	<p>Final da Segunda Grande Guerra. Sem vilões como os nazistas para serem os antagonistas das histórias, tem início o período de enfraquecimento das vendas dos <i>comics</i> de super-heróis, embora eles não desaparecessem por completo. Ainda assim, a maior parte de suas publicações das editoras se dedicava a quadrinhos de terror, faroeste, romance e humor. Como contos da Cripta (<i>Tales of Cript</i>), Branda Starr, Pogo e Archie (imagem).</p>		

1950	 <p>Criação de duas das tiras mais influentes a nível mundial. Em setembro surgiu o Recruta Zero (<i>Beetle Bailey</i>) por Mort Walker. Originalmente o personagem principal era um estudante universitário, mas por ocasião da eclosão da Guerra da Coreia, ele se alistou no exército dos EUA e a partir de então as histórias passaram a se concentrar no quartel Swampy. Zero é um recruta preguiçoso que dorme constantemente em serviço, sendo agredido verbal e fisicamente por seu superior imediato o Sargento Tainha (<i>Sergeant Snorkel</i>). As características dos demais personagens contribuem para essa paródia do exército americano.</p> <p>Em outubro surgiu a tira <i>Peanuts</i> contando a história de crianças que se portavam como adultos com problemas e crises existenciais. Os protagonistas eram Charlie Brown, um menino que fracassava em tudo que tentava: estudos, esportes e paquera e seu cachorro Snoopy, dono de uma sagacidade e imaginação fértil que fazia o contraponto com as derrotas de seu dono. Suas tiras com quatro quadros se tornaram padrão nos EUA. Foi a <i>comic strip</i> mais popular e influente de todos os tempos. Em seu auge foi publicada em 2.600 jornais, com público estimado de 355 milhões em 75 países.</p> 
1954	<p style="text-align: center;">*** INÍCIO DA ERA DO CÓDIGO NOS QUADRINHOS ***</p> <p>Lançamento do livro <i>Seduction of the Innocent</i> (A Sedução do Inocente) do psiquiatra Frederic Wertham. Nesse livro, ele considerou subversivas as revistas em quadrinhos, acusando-as de corromper os jovens, levando-os à delinquência. Assim, o Subcomitê do Senado americano para Delinquência Juvenil começou uma investigação em cada edição publicada. Com isso, as empresas de quadrinhos se uniram para a criação de um sistema de controle interno e daí surgiu o <i>Comics Code Authority</i> (CCA), com o objetivo de impor uma autocensura nas histórias em quadrinhos antes que elas fossem para o seu público leitor.</p> 
1956	 <p>Teve início um período de reformulações de personagens antigos da década de 1940 pela <i>DC Comics</i>. O primeiro a passar pelo processo foi o Flash na revista <i>Showcase</i> nº04. Nessa história, o herói passa a ter nova identidade, novo uniforme, e uma nova origem. Os escritores injetaram elementos de ficção científica nas origens e aventuras dos personagens. Ocorreu uma transformação dos heróis em seres mais humanos e perturbados e, como resultado, o desenvolvimento do personagem e seus conflitos pessoais se tornaram quase tão importantes quanto o mito, os superpoderes e as aventuras épicas dos super-heróis. Isto deu novo fôlego aos <i>comic books</i>, e as vendas começaram a se recuperar. Reformulação envolveu os personagens mais clássicos da <i>DC Comics</i>, dando um formato mais moderno aos personagens: Lanterna Verde, Gavião Negro, Eléktron (The Atom); Aquaman, Arqueiro Verde (Green Arrow). Além disso, trouxe a formação da Liga da Justiça da América.</p>
1961	<p>Stan Lee e Jack Kirby deram início a um novo formato de histórias de super-heróis com a transformação da <i>Atlas Comics</i> em <i>Marvel Comics</i>. Em novembro daquele ano foi lançado no mercado o número um da revista “The <i>Fantastic Four</i>”, trazendo a origem do grupo Quarteto Fantástico com peculiaridades em suas personalidades, agindo tanto quanto em equipe, como agindo em família. Juntos foram reunidos os arquétipos que apareciam nas revistas em quadrinhos: o cientista (Senhor Fantástico), a mocinha (Garota Invisível), o adolescente <i>sidekick</i> (Tocha Humana) e o alívio cômico (Coisa).</p> 

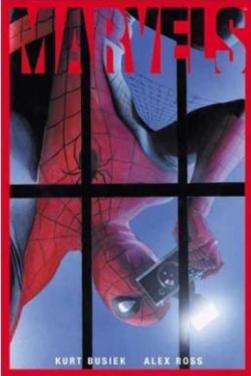
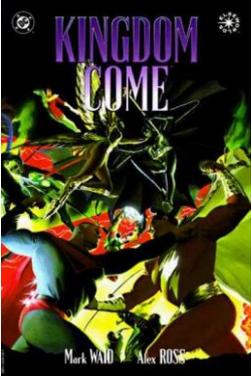
1962		<p>A <i>Marvel</i> criou três personagens que se tornariam símbolos da editora:</p> <p>. Em maio, O Incrível Hulk estreou em revista própria. Atingindo por uma bomba gama, o cientista Bruce Banner se tornou uma criatura monstruosa com a pele esverdeada dotado de extraordinária força e alto poder de resistência física. O personagem se caracterizou por sua antipatia do resto da civilização e foi perseguido pelo exército americano.</p> <p>. Em agosto, foi criado o Homem-Aranha tendo como protagonista um adolescente, diferentemente do comum à época com os principais personagens já adultos. A narrativa contava a história de Peter Parker, um jovem com a inteligência acima do normal que foi picado por uma aranha radioativa e usou seus dons no combate ao crime, embora boa parte da população não o visse com bons olhos.</p> <p>. Ainda em agosto, estreou Thor. Baseado nas histórias da mitologia nórdica, Lee e Kirby contaram a história do médico Donald Blake que ao fugir de alienígenas invasores descobriu uma bengala mágica que, ao bater no chão, se transformava no Deus do Trovão.</p>	
1963		<p>Em março, a <i>Marvel</i> pela primeira vez usou o Vietnã como cenário para uma de suas histórias. Na revista “Tales of suspense” estreou o personagem Tony Stark, milionário fornecedor de armas e invenções bélicas para o governo estadunidense. Ele foi capturado na selva vietnamita e lutando para sobreviver no cativeiro criou uma poderosa armadura e se tornou o Homem de Ferro. Esse seria o personagem da <i>Marvel</i> mais envolvido ideologicamente com a Guerra Fria.</p> <p>Em setembro, dois novos grupos de super-heróis foram criados. Primeiro, os X-Men, dando início a um novo conceito dentro dos quadrinhos: mutantes. Estes eram seres que já nasceram com poderes, ao invés de terem ganhado seus dons por algum fator externo.</p>	
1964		<p>Em março, a <i>Marvel</i> trouxe à tona o Capitão América, que rapidamente se incorporou à superequipe Os Vingadores se tornando um de seus principais membros. Nas narrativas do personagem, Stan Lee deu ênfase aos conflitos e angústias de um homem deslocado de seu tempo, tendo que conviver com as novidades políticas, comportamentais e tecnológicas da década de 1960.</p> <p>Em abril chegou a estreia do Demolidor. Esse era um personagem que combatia o crime de duas maneiras: como advogado em sua identidade civil, e punindo fisicamente os criminosos como um justiceiro mascarado. A originalidade do personagem vem de sua deficiência física: ele era cego. Mas seus outros sentidos eram tão aguçados que compensavam.</p>	
1966		<p>Criado o primeiro super-herói negro da <i>Marvel Comics</i>: o Pantera Negra. Embora já tivessem existido personagens negros nos <i>comics</i>, esse foi o primeiro super-herói clássico: uso de uniforme, poderes e um codinome. Contudo, diferentemente de seus antecessores, o Pantera fugiu do que seria caracterizado um “homem negro”: lábios grossos e caricaturados, péssimo uso da língua inglesa e inteligência no mínimo limitada.</p> <p>Ele era rei do fictício país africano chamado Wakanda, uma nação próspera com sua economia baseada em um rico metal que apenas existia no país. O Pantera Negra era um brilhante cientista, possuidor de um corpo atlético de nível olímpico, inventor de tecnologias de última geração.</p> <p>Sua criação propiciou o surgimento de outros super-heróis negro como o Falcão, por exemplo, que era um afro-americano criado no Harlem e principal parceiro do Capitão América.</p>	

<p>1968</p>		<p>No final dos anos de 1960 e início dos anos de 1970 houve a popularização dos chamados quadrinhos <i>underground</i>. Lançado em publicações independentes e fora do circuito das grandes editoras, era um retrato da contracultura da época. Os personagens eram desajustados, irreverentes, como tinham sido nos primeiros quadrinhos. Um marco foi a publicação de Robert Crumb chamada “Zap Comix” em 1968, que teve como antecedentes os quadrinhos pornográficos apelidados de "Tijuana bibles", datados dos anos 1920e as “The Adventures of Jesus”, de Frank Stack, publicada em 1962.</p>
<p>1971</p>	<p>*** INÍCIO DA ERA DO REAL NOS QUADRINHOS ***</p> <p>Em maio, Stan Lee decidiu publicar uma história do Homem-Aranha que envolvia o consumo de drogas, tema que não era abordado nas HQs, graças ao código de autocensura dos <i>comics</i> que proibia qualquer menção de drogas por qualquer propósito. Então Lee decidiu publicar a história mesmo sem o selo de aprovação do código na capa da revista. Foi a primeira que isso aconteceu.</p> <p>Poucos meses depois, a <i>DC Comics</i> publicou uma história com a mesma temática na revista “Green Lantern-Green Arrow” na qual o parceiro de um dos heróis foi retratado como viciado em heroína. A revista ganhou prêmios, e o <i>Comics Code</i> foi revisto. Logo, ocorreu uma alusão cada vez maior a temas então banidos pelo código, como a temática do terror, por exemplo.</p>	
<p>1973</p>		<p>A morte da então namorada do Homem-Aranha, Gwen Stacy chocou o leitores numa época em que não era comum matar personagens principais. Especialmente quando se tratava da namorada do “mocinho”. A ideia da amada do aracnídeo ser assassinada mexeu no <i>status quo</i> da revista mostrando para os leitores que o mundo em que o herói vivia tinha acontecimentos cruéis como no mundo real e que nem sempre os bons venciam no final.</p> <p>Essa morte simbolizou uma tendência ao longo da década de heróis importantes perderem entes queridos de forma brutal, especialmente namoradas. Caso de Janice Cord do Homem de Ferro e Sharon Carter do Capitão América.</p> <p>-----</p> <p>Lançada a tira de Hagar, o horrível (<i>Hägar the horrible</i>) por Dik Browne. A história conta o cotidiano de Hagar e sua família escandinava da época dos vikings. Mesmo com o fogo em uma família fictícia da história, a tirinha satirizava o modo de vida americano representando os hábitos dos vikings como uma típica família americana da década de 1970.</p>
<p>1974</p>		<p>O crescimento da violência urbana inspirou a criação de personagens conhecidos como anti-heróis, que mesmo com intenções em lutar pela justiça, não se furtam em matar seus adversários. Essa conduta feria o código moral informal dos super-heróis que consistia em preservar toda vida humana. Os casos mais emblemáticos foram o mutante Wolverine, dono de um fator de cura e esqueleto indestrutível e Justiceiro, que tinha um armamento poderoso para exterminar criminosos.</p>



1978	<p>. Lançado “Um Contrato com Deus” (<i>A Contract with God</i>) de Will Eisner que marcou o surgimento de um novo tipo de histórias em quadrinhos cunhado com o termo de <i>Graphic Novel</i>. Tratava-se de uma espécie de livro, normalmente contando uma longa história por meio de HQs, sendo o análogo na arte sequencial a uma prosa ou romance publicado com papel e formato diferenciado, seja livro ou revista.</p> <p>. Estreia da adaptação do Super-Homem para o cinema com “Super-Homem, o filme” (<i>Superman, the movie</i>). Embora super-heróis já fizessem sucesso há anos em seriados de TV e desenhos animados, esse foi o primeiro grande sucesso de uma adaptação de HQ para a tela grande, chegando a receber um <i>Oscar</i> especial pelos seus efeitos especiais. O filme foi seguido ainda de várias continuações da franquia.</p> <p>. Lançamento de “Garfield” por Jim Davis. O personagem-título era o gato presunçoso que sempre debochava o próprio dono, Jon, e do outro animal de estimação, o cachorro Odie. Temas comuns na tirinha incluíam a preguiça de Garfield, obsessão em comer e desprezo por segundas-feiras e dietas. Em 2015, Garfield figurava em mais de 2.500 jornais do mundo inteiro, número recorde assinalado pelo Livro Guinness de Recordes.</p> 
1982	<p>*** INÍCIO DA ERA DA REINVENÇÃO DOS QUADRINHOS ***</p> <p>Lançamento de “Camelot 3000” escrita por Mike W. Barr e com a arte de Brian Bolland, e publicada pela <i>DC Comics</i> em 1982-1985 como um dos primeiros projetos de mercado direto, ou seja, a distribuição proibia distribuidores e varejistas de retornar as suas mercadorias não vendidas para as restituições. A narrativa mostra as aventuras do Rei Arthur, Merlin e os reencarnados Cavaleiros da Távola Redonda e como eles ressurgiram no mundo futurístico do ano 3000 para lutar contra uma invasão alienígena. O principal ponto da maxissérie foram as novas encarnações dos cavaleiros em nacionalidades, etnias, religiões, e até sexos diferentes, e como eles se relacionavam entre si diante destes distintos aspectos.</p> 
1984-1985	<p>Tanto a <i>Marvel</i> quanto a <i>DC</i> lançaram minisséries envolvendo seus principais personagens (no caso da <i>Marvel</i>) e todos eles (no caso da <i>DC</i>).</p> <p>Guerras Secretas (<i>Secret Wars</i>) foi lançada em 1984 pela <i>Marvel</i>. Foi a primeira minissérie da editora lançada em conjunto com uma linha de brinquedos inspirada nas histórias.</p> <p>Crise nas Infinitas Terras (<i>Crisis on Infinite Earths</i>) foi lançada no ano seguinte pela <i>DC</i> e surpreendeu por matar alguns de seus personagens mais clássicos, tais como o Flash e a Supermoça (<i>Supergirl</i>). Além disso, a editora eliminou 50 anos de continuidade das histórias, dando novas origens a seus personagens.</p>  
1986	<p>Os quadrinhos atingiram cada vez mais o público adulto. As edições tornaram-se mais luxuosas e as histórias mais violentas. A <i>DC</i> publicou a minissérie “O Cavaleiro das Trevas” (<i>The Dark Knight Returns</i>) de Frank Miller, que tratava de um futuro hipotético onde o Batman com 50 anos de idade retomou o manto de super-herói após anos desaparecido.</p> <p>. Outra minissérie da editora, “<i>Watchmen</i>” de Alan Moore redefiniu o papel dos super-heróis na indústria dos <i>comics</i>. A publicação introduziu abordagens e linguagens antes ligadas apenas aos quadrinhos ditos alternativos, além de lidar com temática de orientação mais madura e menos superficial. Além disso, é a única história em quadrinhos presente na lista dos <i>100 melhores romances</i> eleitos pela revista <i>Time</i> desde 1923.</p>  

<p>1986</p>	<p>. A <i>Marvel</i> lançou <i>A Queda de Murdock (Born Again)</i> foi escrita por Frank Miller e narrou a derrocada do personagem Matt Murdock, alter ego do Demolidor. Ao longo da saga, o leitor acompanhou a queda do herói até a loucura e à miséria e uma quase morte, bem como a sua escalada na recuperação de si mesmo para uma nova vida.</p> <p>. Lançamento de <i>Calvin & Haroldo (Calvin and Hobbes)</i> por Bill Watterson. Calvin era um garoto de seis anos de idade cheio de personalidade, que tem como companheiro Haroldo, um tigre sábio que para ele estaria tão vivo como um amigo verdadeiro, mas para os outros não é mais que um tigre de pelúcia. De acordo com algumas visões, as fantasias mirabolantes de Calvin constituem frequentemente uma fuga à cruel realidade do mundo moderno para a personagem e uma oportunidade de explorar a natureza humana.</p> 
<p>1991</p>	<p>A primeira edição da segunda revista dos X-Men bateu o recorde de vendagem de uma revista em quadrinhos nos EUA com sete milhões de exemplares. Tratava-se de uma segunda revista mensal dos mutantes. Com desenhos de Jim Lee e a despedida do escritor do grupo, Chris Claremont, após quinze anos no título fez com que os X-Men atingisse níveis enormes de popularidade no início da década.</p> 
<p>1992</p>	<p style="text-align: center;">*** INÍCIO DA ERA DA IMAGEM DOS QUADRINHOS ***</p> <p>Desentendimento entre os desenhistas mais renomados da época e a <i>Marvel</i> provocou a fundação da <i>Image Comics</i>. A editora passou a ser um local onde os criadores pudessem publicar os seus materiais sem ter que ceder os direitos autorais dos seus personagens, sendo que estes ficariam como propriedades de quem os criou. Entre seus títulos se destacaram <i>Spawn</i> de Todd McFarlane; <i>Wildcats</i> e <i>Gen13</i> de Jim Lee; <i>The Savage Dragon</i>, de Erik Larsen. Deu início a um período de valorização maior da arte em relação aos roteiros. Principalmente com relação às personagens femininas que passam a serem desenhadas de forma extremamente sensual valorizando as partes erógenas do corpo da mulher.</p>  
<p>1993-1994</p>	<p>A publicação da saga “A Morte do Super-Homem (<i>The Death of Superman</i>)” atraiu a atenção da mídia não especializada que destacou o desaparecimento do super-herói mais conhecido.</p> <p>Meses mais tarde, a <i>DC</i> mudou outro ícone. Batman teve sua espinha quebrada por um novo vilão, Bane que estudou o adversário até esgotá-lo ao extremo, culminando em sua derrota.</p> <p>Em ambos os casos os personagens foram substituídos por outros em vestiram seus uniformes, mas um ano após as histórias seus <i>alter egos</i> retornaram os mantos.</p>  

1994-1995		<p>Com os desenhos realistas de Alex Ross, <i>Marvel e DC</i> lançam duas minisséries que logo se tornam clássicos.</p> <p>A primeira lançou “<i>Marvels</i>” em 1994 que contou os primeiros anos da história do Universo <i>Marvel</i> pela ótica de um fotógrafo criado especialmente para a publicação.</p> <p>Já a <i>DC</i> no ano seguinte lançou Reino do amanhã (<i>Kingdom Come</i>). Tratava-se de um possível futuro alternativo que os super-heróis que conhecemos envelheceram e se retiraram de suas atividades, em seu lugar ficou uma geração muito mais agressiva, o que provocou a volta à ativa dos heróis do passado e o conflito foi inevitável.</p>	
2000	<p style="text-align: center;">*** INÍCIO DA ERA DA TRANSMÍDIA DOS QUADRINHOS ***</p> <p>. Lançamento do filme “<i>X-Men the Movie</i>” que se tornou sucesso de bilheteria, inaugurando uma nova era de filmes de super-heróis estabelecendo um gênero cinematográfico. O filme fazia parte dos direitos autorais de personagens da <i>Marvel</i> adquiridos por vários estúdios graças ao processo de falência da <i>Marvel</i> ocorrido em meados da década de 1990.</p> <p>. Foi criada a <i>Ultimate Marvel</i>, uma linha editorial da <i>Marvel</i> com o objetivo de capitalizar com o êxito que tiveram os filmes dos heróis da editora que começavam a aparecer no cinema. Foram desenhados no sentido de capturar os jovens adolescentes e gerações mais velhas que não conheciam o Universo <i>Marvel</i> e estavam intrigados pelos filmes. As revistas retratavam versões atualizadas dos personagens. No entanto, estes personagens têm novas origens, estando libertos para que os criadores não tenham que se basear nas histórias antigas. Contudo, as novas histórias em nada influenciam a cronologia normal dos personagens, tratando essa linha como um universo paralelo ao oficial.</p>		
2004		<p>O lançamento da minissérie “<i>Crise de Identidade</i>” (<i>Identity Crisis</i>) pela <i>DC</i> explorou o passado dos heróis. A morte de uma personagem secundária foi o estopim para a revelação de segredos que feriram a conduta moral dos heróis, levando à uma desconfiança entre eles e à uma perseguição de seus entes queridos.</p> <p>Foi a primeira de uma série de sagas ao longo da década que, na prática, desfz quase todas as mudanças ocorridas com a primeira “<i>Crise</i>” de vinte anos antes. Assim, em 2005, a <i>DC</i> lançou “<i>Crise Infinita</i>” (<i>Infinite Crisis</i>), uma minissérie em sete partes que contou o destino dos heróis sobreviventes do Multiverso em Crise nas Infinitas Terras.</p> <p>Em 2008 veio Crise Final (<i>Final Crisis</i>) cujo principal fato era preparar para um novo <i>Reboot</i> da <i>DC</i>. Mas como a saga não recebeu a atenção esperada pela editora, ele foi adiado.</p>	
2006	<p>A <i>Marvel</i> publicou a minissérie “<i>Guerra Civil</i>” (<i>Civil War</i>) que mudou os rumos dos personagens da editora. A história começou com uma enorme explosão que matou centenas de pessoas provocada por um supervilão enfrentando um grupo de super-heróis, com a televisão mostrando ao vivo para todo o país. Diante desses fatos, o governo estadunidense decide por em vigor uma lei na qual todos os vigilantes uniformizados deveriam se registrar, inclusive revelando suas identidades secretas, a fim de o governo soubesse exatamente quem eram e controlar suas atividades.</p> <p>Ocorreu que os heróis se dividiram em a favor e contra - liderados pelo Homem de Ferro e pelo Capitão América, respectivamente - o que gerou a disputa de dois grupos que lutaram pelos ideais que cada um acredita.</p> <p>A quem veja essa minissérie com acontecimentos do governo de George W. Bush, que à época tentava implantar medidas cerceavam os direitos de seus cidadãos, tendo como justificativa a luta contra o terrorismo.</p>		

2007	<p>A <i>Marvel</i> passou a comercializar quadrinhos digitais lançando o serviço <i>Marvel Digital Comics Unlimited</i>, um arquivo digital com cerca de 2.500 edições de histórias em quadrinhos antigas, disponíveis para leitura após o pagamento de uma pequena taxa mensal ou anual. Esse modelo foi seguido pela <i>DC Comics</i> em 2009. Após esse fato, várias editoras americanas, passaram a ter títulos no formato pdf vendidos na gibiteria online Eagle One Media.</p>
2008	<p>Lançamento do filme do Homem de Ferro que daria origem a Iniciativa Vingadores, culminando no surgimento da equipe no cinema em 2012. Com a devolução dos direitos autorais de diversos personagens, a <i>Marvel</i> começou a formar seu universo cinematográfico nos mesmos moldes dos quadrinhos em que as películas eram interligadas umas as outras, além de estender as narrativas para séries de TV.</p> 
2011	 <p>A partir da saga “Ponto de Ignição” (Flashpoint) foi lançado um novo <i>Reboot</i> na <i>DC Comics</i> que era aguardado desde a Crise Final. O novo Universo DC inseriu três linhas temporais diferentes transformando em apenas uma nova. Esse novo universo ainda é a Terra 0, mas agora se chama de Terra Prime. Nesse novo universo, os heróis e vilões do Universo DC têm um visual mais moderno e a maioria é mais jovem do que suas versões antigas, atraindo grande atenção da mídia especializada. Assim, foi lançado o projeto Os Novos 52 (<i>The New 52</i>) em a <i>DC Comics</i> promoveu o relançamento de toda a sua linha editorial, incluindo séries que vinham sendo publicadas continuamente há mais de 70 anos, como “<i>Action Comics</i>”, “<i>Batman</i>” e “<i>Detective Comics</i>”. Numa atitude sem precedentes, a editora anunciou que todas as suas revistas passariam a adotar, a partir de Setembro de 2011, uma nova numeração, e seriam disponibilizadas digitalmente na mesma data em que suas versões impressas forem lançadas.</p>
2013	<p>Início do universo cinematográfico da <i>DC Comics</i> com o lançamento do filme “O Homem de Aço” (<i>The Man of Steel</i>) que recontou a história do Super-Homem novamente no cinema. O Universo Estendido da DC (<i>DC Extended Universe</i>) se tornou uma franquia de cinema e um universo ficcional compartilhado sendo o cenário de filmes de super-heróis produzidos pela Warner Bros.</p> <p>Ao mesmo tempo, foram produzidas várias séries de TV, mas diferentemente da <i>Marvel</i>, os seriados funcionariam independentes dos filmes. Assim, a <i>DC</i> determinou que os seriados e filmes seriam como o universo Multiverso dos quadrinhos em que as dimensões paralelas coexistem mutuamente, mas sem interferências umas com as outras.</p> 
2015	<p>A <i>Marvel</i> lançou uma nova saga chamada “Guerras Secretas” cujo enredo envolveu o universo <i>Marvel</i> oficial com a combinação de outros universos alternativos, incluindo o universo <i>Ultimate</i> com a fusão resultando em um mundo que exhibe os aspectos dos vários universos. A minissérie terminou com a marca <i>Ultimate Marvel</i> depois de 15 anos.</p> <p>Em consequência disso, a editora lançou o projeto <i>All-New, All-different Marvel</i> em que realizou uma reformulação editorial em seus personagens em a marca principal foi a diversidade. Assim, vários personagens passaram a apresentar raça, gênero, nacionalidade, etnia e orientação sexual diferente do que os leitores se acostumaram ao longo dos anos com cada ícone.</p> 

Bibliografia

- ❖ ABREU, Martha, SOIHET, Rachel & GONTIJO, Rebeca (orgs.). *Cultura política e leituras do passado: historiografia e ensino de história*. Rio de Janeiro; Civilização Brasileira, 2007
- ❖ ANDERSON, Perry. *Linhagens do Estado absolutista*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995
- ❖ ALVES JÚNIOR, Alexandre Guilherme da Cruz. *Interpretações da liberdade: O dissenso norte-americano levado aos tribunais (1983-1988)*. Tese (Doutorado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2015
- ❖ ARANHA, Gláucio. *Adaptações cinematográficas e literatura de entretenimento: Um olhar sobre as aventuras de super-heróis*. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 20
- ❖ ARNAUDO, Marco. *The myth of superhero*. Baltimore: John Hopkins, 2013
- ❖ AZEVEDO, Cecília, POGGI, Tatiana, ALVES JR., Alexandre da Cruz, FARIAS, Rodrigo e MOLL, Roberto (Org.). *Visões da América – A História dos EUA discutida por pesquisadores brasileiros*. Rio de Janeiro: Multifoco, 2014
- ❖ AZEVEDO, Cecília & RAMINELLI, Ronald (orgs.). *História das Américas: novas perspectivas*. Rio de Janeiro, Ed. FGV
- ❖ _____. *Em nome da “América”: Os corpos da paz no Brasil (1961-1981)*. São Paulo. 1999 (Tese Doutorado em História) – USP, 1992.
- ❖ _____. Identidades compartilhadas: a identidade nacional em questão. IN: ABREU, Martha & SOIHET, Rachel (org.). *Ensino de História: conceitos, temáticas e metodologia*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- ❖ _____. Sob fogo cruzado: a política externa e o confronto de culturas políticas. IN: BICALHO, Maria Fernanda; GOUVÊA, Maria de Fátima; SOIHET, Raquel. *Culturas Políticas: ensaios de história cultural, história política e ensino de história*. Rio de Janeiro: MAUAD, 2005
- ❖ AYERBE, Luis Fernando. *Estados Unidos e América Latina – A construção da hegemonia*. São Paulo: Editora UNESP, 2002
- ❖ BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. In: ROMANO, Ruggiero (org.). *Enciclopédia Einaudi*. Lisboa: Imprensa Nacional; Casa da Moeda, 1985
- ❖ BAINBRIDGE, Jason. World within worlds. In: NDALIANIS, Angela (ed.). *The contemporary comic book superhero*. New York: Routledge, 2009
- ❖ BARTHES, Roland. *Mitologias*. São Paulo: Diefel, 1980
- ❖ BAKER, Paula. *Major problems in American History since 1945*. Boston: Houghton Mifflin Company

- ❖ BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003
- ❖ _____. *Globalização. As consequências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998
- ❖ _____. *Vida para consumo. A transformação das pessoas em mercadorias*. de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008
- ❖ BEATY, Bart. *Frederic Wertham and the critique of mass culture – A re-examination of the critic whose congressional testimony sparked the comics code*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005
- ❖ BEDERMAN, Gail. *Manliness and Civilization: A Cultural History of Gender and Race in the United States, 1880-1917*, Chicago, University of Chicago Press, 1995
- ❖ BELLAH, Robert N. *The broken covenant: American civil religion in time of trial*. Chicago: The University of Chicago Press, 1992
- ❖ BERCOVITCH, Sacvan. *The american jeremiah*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1978
- ❖ BERMAN, William C.. *America's Right Turn – From Nixon to Bush*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press
- ❖ BERNARDO, Thiago Monteiro. *Sob o manto negro do morcego: uma análise do imaginário da ameaça nos EUA da Era Reagan através do universo ficcional do Batman*. Dissertação (Mestrado em História). Rio de Janeiro: UFRJ/ IFCS, 2009
- ❖ BIBE-LUYTEN, Sonia M.. *O que é histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985
- ❖ BICALHO, Maria Fernanda; GOUVÊA, Maria de Fátima; SOIHET, Raquel (orgs.). *Culturas Políticas: ensaios de história cultural, história política e ensino de história*. Rio de Janeiro: MAUAD, 2005
- ❖ BLOCH, Marc. *Apologia da História ou o ofício de historiador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001
- ❖ BOBBIO, Norberto, MATTEUCCI, Nicola & PASQUINO, Gianfranco. *Dicionário de política*. Brasília: Editora UNB, 12º edição, 1999, volume 2
- ❖ BORRADORI, Giovanna. *A Filosofia americana – conversações*. São Paulo: Unesp, 2003
- ❖ BOSSUET, Jacob-Bénigne. *Politique tirée des propres paroles de l'Écriture Sainte*. Genebra: Droz, 1967

- ❖ BROD, Harry. *Superman is Jewish? How comic book superheroes came to serve truth, justice, and the jewish-american way*. New York: Free Press, 2012
- ❖ BURKE, Peter. *A Fabricação do Rei: a Construção da Imagem Pública Luis XIV*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994
- ❖ _____. *Testemunha Ocular: História e Imagem*. Bauru: Edusc, 2004
- ❖ BUSCEMA, John & LEE, Stan. *How to draw comics – The Marvel way*. New York: Simon & Shuster, 1984
- ❖ CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007
- ❖ CAMPOS, Ricardo Bruno Cunha. *Sociedades complexas: indivíduo, cultura e individualismo*. CAOS – Revista eletrônica de Ciências Sociais. Nº 7 – Set. de 2004
- ❖ CANDIDO, Antonio [et. al.] – *A Crônica: o gênero, sua fixação e suas transformações no Brasil*. Campinas: Editora da UNICAMP; Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 1992
- ❖ CARDOSO, Ciro Flamarion. Os historiadores e as imagens. In: SILVA, Francisco Carlos da (Org.) *História e Imagem*. Rio de Janeiro: Campus, 1998
- ❖ CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. *Entre Luzes e trevas: o Príncipe Valente e as representações políticas e civilizacionais nos quadrinhos (1936-1946)*. Dissertação (Mestrado em História) – Rio de Janeiro, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007
- ❖ CERENCIO, Priscilla Ferreira. *O escudo da América: o discurso patriótico na revista Captain America Comics (1941-1954)*. Dissertação (Mestrado em História) – São Paulo, Universidade de São Paulo, 2011
- ❖ CHARTIER, Roger. *A história cultural: entre práticas e representações*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1982
- ❖ CHEVALIER, J. & CHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1982
- ❖ CHOMSKY, Noam. *Contendo a democracia*. Rio de Janeiro: Record, 2003
- ❖ CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970
- ❖ _____. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000
- ❖ CLIFFORD, J. Garry, HAGAN, Kenneth J. & PATERSON Thomas G.. *American Foreign Relations vol. 2 A History since 1895*. Boston: Houghton Mifflin Company, 2004
- ❖ COELHO, Teixeira. *A cultura e seu contrário*. São Paulo: Ilumiuras, 2008

- ❖ CORRÊA, Ingrid da S. M.. *Ulysses Guimarães: trajetória política de um liberal pela democracia na luta contra a ditadura militar (1971-1984)*. Dissertação (Mestrado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2011
- ❖ COSTA, Cristiane. *Pena de aluguel – Escritores jornalistas no Brasil 1904-2004*. São Paulo: Companhia das Letras, 2005
- ❖ COSTELLO, Matthew J. *Secret identity crisis: Comic books and the Unmasking of Cold War America*. New York: Continuum, 2009
- ❖ CULLEN, Jim. *The American Dream, A Short History of an Idea That Shaped a Nation*. Oxford: Oxford University Press, 2003
- ❖ DARNTON, Robert. História da Leitura. In: BURKE, Peter (org.). *A escrita da história: novas perspectivas*. São Paulo: Editora UNESP, 1992
- ❖ DAROWSKI, Joseph. *The ages of the Avengers – Essays on the Earth's Mightiest heroes in changing times*. Jefferson: McFarland, 2014
- ❖ _____. *The ages of the X-Men – Essays on the children of the atom in changing times*. Jefferson: McFarland & Company, 2014
- ❖ DIAS, Daise Lillian Fonseca. O fracasso do Sonho americano em A Morte do Caixeiro viajante de Arthur Miller. *Vivências* n°34
- ❖ DIPAOLO, Marc. *War, politics and superheroes: ethics and propaganda in comics and film*. Jefferson: McFarland & Company, 2011
- ❖ DORFMAN, Ariel & MATTELART, Armand. *Para ler Pato Donald*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978
- ❖ _____ & JOFRE, Manuel. *Super-Homem e seus amigos do peito*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978
- ❖ DUARTE, Rodrigo. *Teoria crítica da indústria cultural*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003
- ❖ DUNCAN, Randy & SMITH, Matthew J.. *The power of comics – History, form & culture*. New York: Continuum, 2009
- ❖ ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970
- ❖ EISNER, Will. *Narrativas gráficas – Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. São Paulo: Devir, 2013
- ❖ _____. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2010
- ❖ FEITOSA, Zoraida. A influência da amizade nas constituições políticas em Aristóteles. *Prometeus* - Ano 6 - Número 11 – Janeiro-Junho/2013

- ❖ FERES JR., João. *O conceito de “latin american” nos Estados Unidos*. Bauru: Edusc, 2005
- ❖ FERREIRA, Marieta de Moraes. História do tempo presente: desafios. *Cultura Vozes*, Petrópolis, v.94, nº 3, p.111-124, maio/jun., 2000
- ❖ FINGERROTH, Danny. *Disguised as Clark Kent – Jews, Comics, and the creation of the superhero*. New York: Continuum, 2007
- ❖ FONER, Eric. *The Story of American Freedom*. New York/London: W.W. Norton & Company, 1998
- ❖ FRIEDAN, Betty. *Mística Feminina*. Petrópolis: Vozes, 1971
- ❖ FRIEDLANDER, Paul. *Rock and Roll: Uma História Social*. Rio de Janeiro: Record, 2006
- ❖ GABILLIET, Jean-Paul. “Fun in four colors”: Comme la quadrichromie a créé la bande dessinée aux États-Unis. *Transatlantica*, v. 4, n. 1, p. 1-8, 2005
- ❖ GADDIS, John Lewis. *História da Guerra Fria*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006
- ❖ GAMBONI, Dario. *The Destruction of Art. Iconoclasm and vandalism since the French Revolution*. London: Reaktion, 1997
- ❖ GARRETT, Greg. *Holy Superheroes! An exploring the sacred in comics, graphic novels, and film*. Navpress, 2008
- ❖ GERSTLE, Gary. *American crucible: race and nation in the twentieth century*. Princeton: Princeton University Press, 2001
- ❖ GOMES, Ivan Lima. *O Brasil imaginado em quadrinhos na revista Pererê (1960-1964)*. Dissertação (Mestrado em História) – Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2009
- ❖ GOMES, Ivan Lima. Os sentidos dos quadrinhos em contexto nacional popular (Brasil e Chile, anos 1960-1970). Tese (Doutorado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2015
- ❖ GUEDES, Roberto. *A Era de Bronze dos Super-heróis*. São Paulo: HQM Editora, 2008
- ❖ _____. *Quando surgem os super-heróis*. São Paulo: Ópera Graphica, 2004
- ❖ _____. *Stan Lee – O reinventor dos super-heróis*. São Paulo: Kalaco, 2012

- ❖ GUERRA, Fábio V.. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. Dissertação (Mestrado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2011
- ❖ GUIBERNAU, Montserrat. *Nacionalismos – O Estado nacional e o nacionalismo no século XX*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997
- ❖ GUIMARÃES, Manoel Luiz L. Salgado & MACHADO, Hilda – Introdução. In: SILVA, Francisco Carlos Teixeira da (Org.). *História e Imagem*, 1998
- ❖ GUMAN, Marcelo. *Individualismo, família e projeto: negociando identidades em casais formados por judeus e não judeus*. 2006. Tese (Doutorado em Antropologia) – Museu Nacional – PPGAS, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro
- ❖ HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001
- ❖ HALL, Stuart. *Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009
- ❖ HANNERZ, Ulf. *Fluxos, fronteiras, híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional*. Mana, vol.3 - RJ, Abril 1997
- ❖ HARTOG, François. *Regimes de Historicidade – Presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica, 2013
- ❖ HEIN, Leslie Lothar Cavalcanti. *Millenium – O imaginário social da Era Atômica (1945-1953)*. Tese (Doutorado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2009
- ❖ HERNÁNDEZ, Matheus de Carvalho & ROSA, William Torres Laureano da. Excepcionalismo americano, direitos humanos e política externa dos estados unidos no pós-11 de Setembro. 3º Encontro Nacional ABRI 2011
- ❖ HERRING, George C., *Why the United States failed in Vietnam*. In: Major Problems in American Foreign Relations, Volume II: Since 1914. Belmont: Wadsworth Publishing, 2005
- ❖ HOBBS, Thomas. *Leviatã ou matéria, forma e poder de um Estado eclesiástico e civil*. São Paulo: Martin Claret, 2002
- ❖ HOBBSBAWM, Eric. *A Era dos Extremos – O breve século XX 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001
- ❖ _____ . *A Era dos Impérios 1875-1914*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001
- ❖ _____ & RANGER, Terence. *A invenção das tradições*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2012

- ❖ _____ . *Tempos Fraturados – Cultura e sociedade no século XX*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013
- ❖ HOHLFELDT, Antonio, MARTINO, Luiz C. & FRANÇA, Vera Veiga (orgs.). *Teorias da comunicação – Conceitos, escolas e tendências*. Petrópolis, Vozes, 2011
- ❖ HOWE, Sean. *Marvel Comics – The untold story*. New York: Harper Collins, 2012
- ❖ IRWIN, William (coord.). *Super-heróis e a filosofia: Verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2006
- ❖ _____ . *X-Men e a filosofia*. São Paulo: Madras, 2009
- ❖ _____ & WHITE, Mark (coords.) *Os Vingadores e a filosofia – Os pensamentos mais poderosos*. São Paulo: Madras, 2015
- ❖ ISSERMAN, Maurice & KAZIN, Michael. *America divided: The civil war of the 1960s*. New York: Oxford University Press, 2004
- ❖ JENKINS, Henry. *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. São Paulo: Aleph, 2009
- ❖ JOHNSON, Jeffrey K.. *Super-History – Comic Book superheroes and American society: 1938 to the present*. Jefferson: McFarland and company, 2012
- ❖ JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus, 1996
- ❖ KARNAL, Leandro. *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*. Rio de Janeiro: Contexto, 2007
- ❖ KELLNER, Douglas. *A Cultura da mídia*. Bauru: EDUSC, 2001
- ❖ KIERNAN, V. G.. *Estados Unidos – O novo imperialismo*. Rio de Janeiro: Record, 2009
- ❖ KNAUSS, Paulo. O desafio de fazer história com imagens: arte e cultura visual. *ArtCultura*, Uberlândia, V.8, n°12, p.110
- ❖ _____ . *Oeste americano: quatro ensaios de história dos Estados Unidos de Frederick Jackson Turner*. Niterói: Ed UFF, 2004
- ❖ LABORIE, Pierre. *Memória e opinião*. In: AZEVEDO, Cecília; ROLLEMBERG, Denise; BICALHO, Maria Fernanda; KNAUSS, Paulo; QUADRAT, Samantha (orgs.), *Cultura política, memória e historiografia*. FGV Editora, 2009
- ❖ LARRAÑAGA ALTUNA, Josu. Acerca de la condición política de lo artístico en La sociedad Del conocimiento. *Concinnitas – Revista do Instituto de Artes da UERJ* 10(8): 07-19. Rio de Janeiro, 2007

- ❖ LAWRENCE, John Shelton & JEWETT, Robert. *The myth of the american superhero*. Michigan: Eerdmans Publishing CO, 2002
- ❖ LEE, Stan. *How to draw comics*. Watson-Guption Publications: New York, 2010
- ❖ _____. *How to write comics*. Watson-Guption Publications: New York, 2011
- ❖ LEWIS, David & KRAEMER, Christine Hoff. *Graven Images – Religion in Comic Books and Graphic Novels*. New York: Continuum, 2010
- ❖ LOURO, Guacira Lopes (Org.). *Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista*. Petrópolis: Vozes, 1997
- ❖ MCWILLIAMS JR., John P. *The American Epic: Transforming a Genre 1770 – 1860*. Nova York: Cambridge University Press, 1989
- ❖ MADRID, Mike. *The supergirls: fashion, feminism, fantasy, and the history of comic book heroine*. Exterminating Angel, 2011
- ❖ MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios das mediações – Comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006
- ❖ MAISONNEUVE, Jean. Opiniões e estereótipos. In: *Introdução à psicossociologia*. São Paulo: Edusp, 1977
- ❖ MASLON, Laurence & KANTOR, Michael. *Capes, cowls, and the creation of comic book culture*. New York: Crown Publishing, 2013
- ❖ MAUAD, Ana Maria. Através da imagem: fotografia e história interfaces. *Tempo*, Rio de Janeiro, vol.1, n°2, 1996
- ❖ MAQUIAVEL, Nicolau *O Príncipe*. São Paulo: Martin Claret, 2002
- ❖ MAZUR, Dan & DANNER, Alexander. *Quadrinhos – História Moderna de uma arte global*. São Paulo: WMF Martins, 2014
- ❖ MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: MBooks, 2005
- ❖ MILZA, Pierre. Política interna e política externa. In: REMOND, René (Org.). *Por uma história política*. Rio de Janeiro: FGV, 2003
- ❖ MOLL NETO, Roberto. *Reaganation: a ascensão do neoconservadorismo e o nacionalismo nos Estados Unidos (1981 - 1988)*. Dissertação (Mestrado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2010
- ❖ MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1975
- ❖ MORRISON, Grant. *Superdeuses*. São Paulo: Seoman, 2012

- ❖ MOTTA, Rodrigo Patto Sá (org.). *Culturas políticas na História: Novos Estudos*. Belo Horizonte: Argumentvm, 2009
- ❖ MOURA, Gerson. *História de uma História*. São Paulo: Edusp, 1995
- ❖ MOYA, Álvaro de. *História das História em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996
- ❖ MUCHEMBLED, Robert. *Uma história do diabo*. Rio de Janeiro: Bom Texto, 2001
- ❖ MULLER, Helena Isabel. História do Tempo Presente: Algumas reflexões. In: PÔRTO JR., Gilson (org.). *História do tempo presente*. Bauru: Edusc, 2007
- ❖ MURRAY, Christopher. *Champions of the oppressed – Superhero comics, Popular Culture, and Propaganda in America During World War II*. Cresskill: Hampton Press, 2011
- ❖ NITOBÉ, I.. *Bushido – Alma de Samurai*. São Paulo: Tahyu, 2005
- ❖ NOGUEIRA, Cícero de Brito. Transposição da HQ para o cinema. *Revista FSA*, Teresina, v. 9, n. 2, art. 6, pp. 81-97, Ago./Dez. 2012
- ❖ OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao quadrado: As representações femininas nos Quadrinhos norte-americanos: Permanências e ressonâncias (1895-1990)*. Brasília: Editora UnB, 2008
- ❖ OROPEZA, B. J (Editor). *The gospel according to superheroes*. New York: Peter Lang Publishing, 2005
- ❖ OSGOOD, Kenneth & FRANK, Andrew K. (eds.). *Selling War in a media age – The presidency and public opinion in the american Century*. Miami: University Press of Florida, 2010
- ❖ PACKER, Sharon. *Superheroes and Superegos: Analyzing the Minds Behind the Masks*. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2010
- ❖ PADRÓS, Enrique Serra. Capitalismo, propriedade e Estado de bem-estar social. In: REIS Filho, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge & ZENHA, Celeste (Orgs.). *O século XX vol. 2 – O Tempo das crises: Revoluções, fascismos e guerras*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000
- ❖ PANDYA, H. *Deviations in advertising English in Indian*. Indian Linguistics, India, junho de 1976
- ❖ PAXTON, Robert O.. *A anatomia do fascismo*. São Pulo: Paz e Terra, 2007
- ❖ PECEQUILO, Cristina Soreanu. *Política Externa dos Estados Unidos*. Porto Alegre: UFRGS, 2003

- ❖ PEDRO, Joana Maria. Traduzindo o debate: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica. *História*, v.24, n. 1, p. 77-98, 2005
- ❖ PEREIRA, Mateus Henrique de Faria. *A Máquina da memória: Almanaque Abril: O tempo presente entre a história e o jornalismo*. Bauru: Edusc, 2009
- ❖ PERINE, Cristiane & QUIANZALA, Gabriela. Uma leitura do romance *The Great Gatsby* de Franz Scott e os mitos que o constituem. *Revista Ícone - Revista de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura* V. 11 – Jan. de 2013
- ❖ PESAVENTO, Sandra Jatahy. Em busca de uma outra história: Imaginando o imaginário. *Revista Brasileira de História*, São Paulo: ANPUH/ Contexto, vol. 15, n°.29, 1995
- ❖ PHILLIPS, Nickie D. & STROBL, Staci. *Comic Book Crime – Truth, Justice, and the American Way*. New York: New York University, 2013
- ❖ POGGI, Tatiana. Faces do extremo: uma análise do neofascismo nos Estados Unidos da América (1970-2010). Tese (Doutorado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2012
- ❖ PRADO, Maria Lígia. *Natureza e identidade nacional nas Américas*. In: América Latina no século XIX: Tramas, telas e textos. Bauru/São Paulo, EDUSC/EDUSP, 1999
- ❖ PUSTZ, Matthew J.. *Comic Book Culture: Fanboys and True Believers*. Jackson: Mississippi University Press, 1999
- ❖ _____. *Comics Books and American cultural History – An anthology*. New York: Continuum, 2012
- ❖ RAVIV, Dan. *Comic Wars: Marvel's battle for survival*. New York: Heroes Books, 2004
- ❖ REIS, Carlos & LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de teoria da narrativa*. 2. São Paulo: Ática, 2000
- ❖ REIS, Maria Felipa. *Figuras do anti-herói nos períodos de Pós-Guerra*. Dissertação (Mestrado em Estudos Americanos) – Lisboa: Universidade Aberta, 2008
- ❖ REMINI, Robert V. *A short History of the United States*. New York: Harper Collins, 2008
- ❖ RESENDE, Érica Simone A *Americanidade, puritanismo e política externa*. Rio de Janeiro, ContraCapa, 2012
- ❖ REYNOLDS, Richards. *Super heroes: A modern mythology*. Jackson: University Press of Mississippi, 1992

- ❖ RIDENTI, Marcelo. 1968: rebeliões e utopias. In: REIS Filho, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge & ZENHA, Celeste (Orgs.). *O século XX vol. 3 – O Tempo das dúvidas: Do declínio das utopias às globalizações*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000
- ❖ ROBERTSON, James Oliver. *American Myth, American Reality*. New York, Hill & Wang, 1980
- ❖ ROMAGNOLI, Alex S. & PAGNUCCI, Gian S.. *Enter the superheroes: American values, culture, and the canon of superhero literature*. Lanham: The Scarecrow Press, 2013
- ❖ ROSENBERG, Robin & COOGAN, Peter (ed.). *What is a superhero?*. New York: Oxford Press, 2013
- ❖ SACRAMENTO, Igor & MATHEUS, Letícia Cantarela (orgs.). *História da Comunicação – experiências e perspectivas*. Rio de Janeiro: Mauad, 2014
- ❖ SAID, Edward W.. *Cultura e política*. São Paulo, Boitempo, 2012
- ❖ SALIBA, Elias Thomé. As imagens canônicas e o ensino de História. *III ENCONTRO: Perspectivas do ensino de História*. Curitiba: UFPR, 1999
- ❖ SANDERSON, Peter. *The Marvel Comics – Guide to New York City*. New York: Pocket Books, 2007
- ❖ SAUNDERS, Catherine. SCOTT, Heather, MARCH, Julia & DOUGAL, Alastair. *Marvel Chronicle – A year by year History*. New York, DK Publishing, 2008
- ❖ SAVAGE, Jon. *A criação da juventude – como o conceito de teenage revolucionou o século XX*. Rio de Janeiro; Rocco, 2009
- ❖ SCALZO, Marília. *Jornalismo de revista*. São Paulo: Contexto, 2004
- ❖ SCHERER, Marta. A narrativa crônica, entre o perene e o efêmero da História. *Revista Ciência em Curso*, Palhoça, v. 1, n. 2, p. 50-63, jul/dez. 2013
- ❖ SCHILLING, Voltaire. *América – A História e as contradições do Império*. Porto Alegre: L&PM, 2004
- ❖ SCHAWARTZ, Bernard. *The Great Rights of Mankind: A History of the American Bill of Rights*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 2002
- ❖ SILVA, Carlos Eduardo Lins da (org.). *Uma nação com alma de igreja: Religiosidade e políticas públicas nos EUA*. São Paulo: Paz e Terra, 2009
- ❖ SILVA, Helenice Rodrigues da. *Cultura, culturalismo e identidades: reivindicações legítimas no final do século XX?* Tempo, Rio de Janeiro, n° 17
- ❖ SILVA, Kalina Vanderlei & SILVA, Maciel Henrique. *Dicionário de conceitos históricos*. São Paulo: Contexto, 2005

- ❖ SIMÕES, Elsa Maria Barreto. *O sonho americano em Fear and Loathing in Las Vegas : A Savage Journey to the Heart of the american dream*. Dissertação (Mestrado em História) – Lisboa, Universidade Aberta, 2007
- ❖ SLOTKIN, Richard. *Gunfighter Nation. The Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. University of Oklahoma Press, 1988
- ❖ SOIHET, Rachel. e ABREU, Martha. *Ensino de História, conceitos, temáticas e metodologia*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra/Faperj, 2003
- ❖ SOUSA, Rodrigo Farias de. *William F. Buckley Jr., National Review e a crítica conservadora ao liberalismo e os direitos civis nos EUA, 1955-1968*. Tese (Doutorado em História) – Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2013
- ❖ STAM, Robert. *A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2008
- ❖ STRÖMBERG, Fredrik. *Comic art propaganda – A graphic History*. Lewes: Ilex Press Unlimited, 2010
- ❖ _____ . *The Comics Go to Hell: A Visual History of the Devil in Comics*. Seattle: Fantagraphics, 2005
- ❖ TEIXEIRA, Tatiana. *Os Think Thanks e sua influência na política externa dos EUA: a arte de pensar o impensável*. Rio de Janeiro: Revan, 2007
- ❖ THOMPSON, E.P. *Costumes em comum – Estudos sobre cultura popular tradicional*. São Paulo: Companhia das letras, 1998
- ❖ _____ . *Exterminismo e Guerra Fria*. São Paulo: Brasiliense, 1985
- ❖ _____ . *As peculiaridades dos ingleses e outros artigos*. Campinas: Unicamp, 2001
- ❖ THOREAU, Henry David. *A Desobediência Civil e Outros Escritos*. Ed. Martin Claret: São Paulo, 2002
- ❖ TOCQUEVILLE, Alexis De. *A Democracia na América*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1977
- ❖ TOTA, Antonio Pedro. *Os Americanos*. São Paulo: Contexto, 2009
- ❖ VIANA, Nildo & REBLIN, Iuri Andréas (orgs.). *Super-heróis, cultura e sociedade: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos*. Aparecida: Ideias & Letras, 2011
- ❖ VIDAL-NAQUET, Pierre. *Atlântida: pequena história de um mito platônico*. São Paulo: Edunesp, 2008

- ❖ VIEIRA, Marcos Fábio. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. *Contemporânea*, UERJ, Rio de Janeiro, 2007
- ❖ VIZENTINI, Paulo G. Fagundes. A Guerra Fria. In: REIS Filho, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge & ZENHA, Celeste (Orgs.). *O século XX vol. 2 – O Tempo das crises: Revoluções, fascismos e guerras*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000
- ❖ WALKER, Brian. *The comics after 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2004
- ❖ _____ . *The comics before 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2002
- ❖ WANDTKE, Terrence R.. *The amazing transforming superhero! – Essays on the revision of characters in comic books, film and television*. Jefferson: McFarland & Company, 2007
- ❖ WEIN, Len (ed.). *The unauthorized X-Men*. Dallas: BenBella, 2005
- ❖ WEINER, Robert G. (coord.). *Captain America and the struggle of the superhero. – Critical essays*. Jefferson: McFarland & Company, 2009
- ❖ WERTHAM, Frederic. *Seduction of Innocent*. New York & Toronto: Reinhart, 1954
- ❖ WOLK, Douglas. *Reading Comics – How graphic novels work and what they mean*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007
- ❖ WRIGHT, Bradford W.. *Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 2001
- ❖ ZAHRAN FILHO, Geraldo Nagib. *A Tradição Liberal dos Estados Unidos e suas Influências nas Reflexões sobre Política Externa*. Dissertação (Mestrado em Relações Internacionais) – Rio de Janeiro, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2005
- ❖ ZIBERMAN, Regina. Memória entre oralidade e a escrita. *Letras de Hoje*. Porto Alegre, v. 41, n. 3, p. 117-132, setembro, 2006

Literatura

- ❖ GOETHE, Johann Wolfgang von. *Fausto*. São Paulo: Martin Claret, 2002
- ❖ STOKER, Bram. *Drácula – O vampiro da noite*. São Paulo: Martin Claret, 2002

DVD

- ❖ *Stan Lee: Mutantes, Monstros & Quadrinhos*. Scott Zakarin. EUA: Columbia Tristar Entertainment, 2002. 95 min. DVD, color.

Fontes Primárias

- ❖ *A Coleção Oficial de Graphic Novels Marvel*. São Paulo: Salvat do Brasil, 2013-2015

Revistas da *Marvel Comics*

- ❖ Alpha Flight
- ❖ Astonishing X-Men
- ❖ Black Panther
- ❖ Captain America
- ❖ Civil War
- ❖ Daredevil
- ❖ Excalibur
- ❖ Ghost Rider
- ❖ Hero for Hire
- ❖ Journey into Mystery
- ❖ Ms. *Marvel*
- ❖ New Mutants
- ❖ Punisher
- ❖ She-Hulk
- ❖ Silver Surfer
- ❖ Strange Tales
- ❖ The Amazing Spider-man
- ❖ The Avengers
- ❖ The Fantastic Four
- ❖ The Incredible Hulk
- ❖ The Invincible Iron Man
- ❖ The Spectacular Spider-man
- ❖ The Sub-Mariner
- ❖ The Uncanny X-Men
- ❖ Tales of Suspense
- ❖ West Coast Avengers
- ❖ Wolverine
- ❖ X-Factor
- ❖ X-Force
- ❖ X-Men

Consulta de sites

- ❖ http://www.adherents.com/lit/comics/comic_book_religion.html
- ❖ <http://www.actionsecomics.com.br/2015/11/teaser-trailer-de-capitao-america.html#.VrVfRRgrJdg>.
- ❖ <http://www.actionsecomics.com.br/2015/05/o-poster-2015-da-Marvel-comics-elimina.html#.VrVMTRgrJdg>
- ❖ http://www.brasilpost.com.br/2015/12/31/diversidade-nos-quadrinho_n_8870042.html
- ❖ <http://www.estadao.com.br/noticias/artelazer,novo-gibi-confirma-que-batwoman-e-lesbica,321997,0.htm>
- ❖ <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/03/1421595-Marvel-comeca-a-substituir-papel-por-hqs-digitais-diz-site-especializado.shtml>.
- ❖ http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=297
- ❖ <http://www.mtholyoke.edu/acad/intrel/nsc68.htm>
- ❖ <http://www.nytimes.com/1989/04/30/magazine/drawing-on-the-dark-side.html>
- ❖ <http://www.nytimes.com/1985/01/14/nyregion/poll-indicates-half-of-new-yorkers-see-crime-as-city-s-chief-problem.html>
- ❖ <http://www.nytimes.com/1985/01/01/nyregion/man-tells-police-he-shot-youths-in-subway-train.html>
- ❖ <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/mulher-aranha-Marvel-se-desculpa-pela-capade-milo-manara/>
- ❖ <http://omelete.uol.com.br/all-new-all-different-Marvel/>
- ❖ <http://www.portaldecinema.com.br/top10eua.htm>
- ❖ http://www.presentationmagazine.com/kennedy_man_on_the_moon_speech.htm
- ❖ http://www.presentationmagazine.com/martin_luther_king_speech.htm
- ❖ <http://www.trumanlibrary.org/9981.htm>
- ❖ <http://www.universohq.com/noticias/novo-capitao-america-cria-polemica-politica/>