



UniCEUB Centro Universitário de Brasília - UniCEUB

Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas –FATECS

Bruno Chassot Lago

Super-Heróis:

Um produto e suas modificações

Brasília

2014

Bruno Chassot Lago

**Super-Heróis:
Um produto e suas modificações**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado como requisito parcial para o
curso de Publicidade e Propaganda do
Centro Universitário de Brasília sob
orientação do Prof. M. Sc. André Ramos

Brasília

2014

Bruno Chassot Lago

Super-Heróis:

Um produto e suas modificações

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado como requisito parcial para o
curso de Publicidade e Propaganda do
Centro Universitário de Brasília sob
orientação do Prof. M. Sc. André Ramos

Brasília, 11 de junho de 2014

Banca Examinadora

André Ramos, M.Sc.

Orientador

Bruno Nalon, M.Sc.

Examinador

Flor Lopes, PhD.

Examinadora

Agradecimentos

Agradeço a todos que me ajudaram neste TCC e em todo período acadêmico, em especial à minha família, aos meus amigos e ao meu orientador.

Eu não sou profeta, mas acredito que os quadrinhos sempre serão poderosos. Não acho que nada possa vencer a pura diversão e o prazer de segurar uma revista, ler a história no papel, carregá-la pra cima e pra baixo, reler mais tarde, mostrar a um amigo, colecionar, ter várias revistas em sequencia e depois ler elas em série. Acho que os jovens sempre amaram e sempre amarão.

Inglês (Original): *I'm no prophet, but I'm guessing that comic books will always be strong. I don't think anything can really beat the pure fun and pleasure of holding a magazine in your hand, reading the story on paper, being able to roll it up and put it in your pocket, reread again later, show it to a friend, carry it with you, toss it on a shelf, collect them, have a lot of magazines lined up and read them again as a series. I think young people have always loved that. I think they always will.*

Stan Lee

Resumo

Os super-heróis são produtos construídos, principalmente, por duas empresas: Marvel Comics e DC Comics. Com o passar dos anos, as características que regem seu público-alvo se modificam e as empresa necessitam que seu produto acompanhe. Esta monografia vai analisar algumas destas modificações. Começa conceituando os termos herói e super-herói, passando por uma tabela comparativa entre os heróis da Grécia Antiga e os atuais. Por fim mostrará as análises a partir de cinco tópicos distintos e sua relação com a população norte-americana.

Palavras-Chave: super-herói, produto, empresas, análise, Estados Unidos.

Lista de Figuras

Tabela 01. Heróis Gregos vs. Heróis Americanos	17
Figura 01. Versão Original do Nick Fury	19
Figura 02. Versão do universo ultimate	20
Figura 03. Relação entre Batwoman e Batman	21
Figura 04. Nova Batwoman	22
Figura 05. Dentes-de-Sabre em sua primeira aparição	23
Figura 06. Dentes-de-Sabre no universo ultimate	24
Figura 07. Poderes originais do Super-Homem	25
Figura 08. Super-Homem movendo planetas	26
Figura 09. Primeiro uniforme do Demolidor	27
Figura 10. Uniforme mais usado do herói	28
Figura 11. Uniforme parecendo armadura	28
Figura 12. Primeiro Lanterna Verde	29
Figura 13. Novo Lanterna Verde	30
Figura 14. Colete verde em cima da roupa preta	30
Figura 15. Uniforme negro com detalhes em verde	31
Figura 16. Uniforme branco e preto do Lanterna Verde	31
Figura 17. Lanterna Verde mais recente	32
Figura 18. O lançador de teias	32
Figura 19. Lançador de teias escondido debaixo do uniforme	33
Figura 20. Homem-Aranha utilizando o aracnosinal	33
Figura 21. Aracnomóvel	34

Figura 22. Utilizando os rastreadores aranha	34
Figura 23. Batman e vários formatos de batranguês atrás	35
Figura 24. Bat-cinto com principais equipamentos	36
Figura 25. Primeiro Batmóvel	36
Figura 26. Batmóvel dos anos 50	37
Figura 27. Bat-sinal no filme O Cavaleiro das Trevas	37
Figura 28. Viúva Negra enfrentando o Homem de Ferro	38
Figura 29. Revelação sobre a lavagem cerebral	39
Figura 30. Viúva Negra é parceira do Demolidor e membro efetivo dos Vingadores	39
Figura 31. Viúva Negra revelando que era espiã	40
Figura 32. Coringa matando Robin	41
Figura 33. Capuz Vermelho revela-se como Jason Todd	42
Figura 34. Os Fora-da-Lei	42

Sumário

1 Introdução	9
2 Conceito de Herói	11
3 Conceito de Super-Herói	14
4 Heróis Greco-Romanos X Super-Heróis Americanos.....	17
5 Análise das Mudanças nos Super-Heróis	19
5.1 Características Físicas e Psicológicas	19
<u>5.1.1 Nick Fury</u>	<u>19</u>
<u>5.1.2 Batwoman</u>	<u>21</u>
5.2 Poderes	22
<u>5.2.1 Dentes-de-Sabre</u>	<u>22</u>
<u>5.2.2 Super-Homem</u>	<u>24</u>
5.3 Uniforme	26
<u>5.3.1 Demolidor</u>	<u>26</u>
<u>5.3.2 Lanterna Verde</u>	<u>29</u>
5.4 Armas e Equipamentos	32
<u>5.4.1 Homem-Aranha</u>	<u>32</u>
<u>5.4.2 Batman</u>	<u>34</u>
5.5 Mudança de Lado	38
<u>5.5.1 Viúva Negra</u>	<u>38</u>
<u>5.5.2 Jason Todd</u>	<u>40</u>
6 Considerações Finais.....	43
Referências	45

1 Introdução

Os heróis existem desde a Grécia Antiga, onde estavam relacionados com a religião. Suas histórias estavam relacionadas com jornadas desafiantes. Apesar de serem fictícios e poderosos, eles possuíam características humanas, o que fazia com que pudessem servir de inspiração para o povo grego. Naquele período, as histórias eram transmitidas através das gerações e, portanto, eram diferentes em cada cultura.

Depois da Grécia Antiga, outros “heróis” surgiriam de acordo com cada povo. A utilização mais recente do termo herói foi nos Estados Unidos a partir do século XX até os dias atuais.

Na década de 30, surgiu o primeiro herói de histórias em quadrinhos nos Estados Unidos: Super-Homem. Surgia uma história que combinava vários temas adorados por crianças, novamente um ser poderoso que também tinha um lado humano. Nestas histórias, este lado humano era chamado de identidade secreta.

Este TCC tem o objetivo de mostrar algumas mudanças feitas nestes super-heróis, analisando cada uma delas e os motivos comerciais que levaram a elas.

O primeiro capítulo apresentará o conceito de herói. Nesta parte será mostrada como os personagens reagem diante dos desafios; os motivos que o levam a seguir por sua jornada heróica; o encontro com o mestre que irá lhe proporcionar conhecimento a respeito de seus poderes e termina mostrando o fim da história do herói.

No capítulo seguinte será mostrado o conceito de super-herói, mostrando as três eras, na qual estão divididos a história dos super-heróis. São elas: Era de Ouro que surgiu durante a Segunda Guerra, Era de Prata que surgiu durante a Guerra Fria e Era de Bronze que surgiu na década de 90 com a proposta de se tornar mais realista.

Após os dois conceitos, será mostrado uma tabela que compara as histórias dos heróis greco-romanos com os norte-americanos, mostrando as diferenças e semelhanças entre eles.

Depois disto, vem a parte principal do TCC que são as análises das modificações nos super-heróis. A análise é dividida em cinco tópicos: poderes; características físicas e psicológicas; uniforme; armas e equipamentos; mudança de lado, termo designado para analisar heróis que se tornam vilões e vice-versa. Para cada um destes tópicos foram escolhidos dois heróis que tiveram mudanças significativas nestas áreas. Sendo que estes heróis consistem em um herói da empresa Marvel Comics e outro da empresa DC Comics.

Por último mostro as considerações finais em que dou uma última análise geral, explico a escolha do tema, mostrando algumas dificuldades encontradas e retomo o que foi apresentado na introdução.

2 Contexto do Herói

Os heróis são pessoas, em que o público se identifique, que entram em jornadas difíceis e perigosas, mas que lhe trarão uma grande recompensa. Esta recompensa pode ser tanto material (dinheiro, casamento com alguém da realeza, vingança) como imaterial (um mundo melhor, autoconhecimento).

De acordo com Pearson em *O Herói Interior* (1997), estes mitos e lendas são definidores do bem, do belo e da verdade, nos ensinando aspirações valorizadas culturalmente.

A lenda dos heróis, geralmente, começa em um universo harmônico e feliz que é quebrado com um trágico acontecimento. Esta tragédia, que é denominada por Pearson de A Queda, muda a forma como o personagem principal vê o mundo e reage àqueles que o cercam. Um exemplo de A Queda na história do Batman: Ele vivia feliz com os pais até um ladrão mata o casal e deixa-o, ainda menino, órfão.

Nestas histórias, é comum que o herói se sinta culpado pelo acontecimento trágico e busque a jornada heroica como forma de redenção. Na história dos 12 Trabalhos de Hércules, por exemplo: Hera envia erigias para enlouquecer Hércules. Neste estado de loucura, ele assassina a esposa e seus três filhos. Quando sai do transe e percebe o que cometeu, pede ajuda a Zeus e ele lhe diz que para se redimir, deveria obedecer as vontades de seu primo e rei de Micenas.

Em outras histórias, o herói entra em um determinado local, cuja população está sendo ameaçada por uma criatura maligna como no mito de Teseu que chega a Atenas e descobre que as virgens estavam sendo levada para a Ilha de Creta para se tornarem alimento do Minotauro. O rei de Creta prometia a mão de sua filha em casamento para aquele que conseguisse encontrar e matar a criatura dentro do labirinto que habitava.

A jornada heroica pode também começar por influência de um ser externo (benigno ou não) como na história do Incrível Hulk em que ele é forçado a ir para outras partes do país e do mundo para fugir do general das forças americanas.

Estas várias formas de se iniciar mitos, lendas e outras histórias de heróis são denominadas por Campbell no livro *O Herói de Mil Faces* (1949) de “O Chamado da Aventura” considerado o primeiro estágio da jornada heroica.

Após aceitar o chamado, o herói passa para o próximo estágio: “O Auxílio Sobrenatural”. Neste estágio o herói busca um mestre, ou ancião, que lhe oferece formas de utilizar suas habilidades ou algum amuleto para se defender. Um exemplo está no Super-Homem que viaja para o Ático, onde constrói uma fortaleza para se comunicar com seu pai biológico. Este lhe explica a origem de seu planeta natal e de seus poderes e lhe apresenta o símbolo de sua família (um triângulo de cabeça para baixo com a letra S dentro).

Com a ajuda dada pelo ancião, o herói segue para o primeiro desafio: Ir para as terras desconhecidas ou como é chamado por Campbell: A Passagem pelo primeiro limiar. Neste momento, o herói tem a opção de voltar para casa, porém decide por prosseguir e enfrentar o desconhecido. Há também a figura do guardião que provoca o medo da população com o desconhecido. Um exemplo está na história real da descoberta da América. Na época, a população tinha certeza de que o planeta era quadrado e que aqueles que fossem para longe da terra firme (Europa, África e Ásia) iriam cair em um eterno precipício. Porém Cristovam Colombo acreditava que o mundo era redondo e que, portanto iria conseguir dar a volta ao mundo. Quando este chega à América, acredita ter dado a volta ao mundo e chegado na Índia.

A idéia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre de baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. (CAMPBELL, 2004, p. 91).

Esta é a definição do quinto estágio da jornada e pode ser bem exemplificada pela história do Arqueiro Verde em que um jovem milionário viaja em seu navio e acaba naufragando em uma ilha por cinco anos, enquanto é considerado morto por seus familiares.

Durante sua aventura, o herói passa por diferentes provas e desafios, muitas vezes ajudado por um ser sobrenatural. Heracles (ou Hércules para os romanos) passou pelas 12 provas que dão nome ao título de sua história. Enquanto Heracles

enfrentava suas provas, Zeus tentava impedir que Hera atrapalhasse Hércules em seus trabalhos.

A jornada pode acabar de duas formas. Na primeira delas, o herói ganha sua recompensa e aproveita ela até o fim da história. Na lenda grega da Odisseia, o herói Odisseu, após enfrentar diversos desafios, consegue voltar para casa e reencontrar sua esposa até o fim do mito.

A segunda maneira de acabar a lenda é com um sacrifício. A única maneira de proteger o mundo e / ou derrotar o vilão requer a morte do herói. O herói então se sacrifica e se torna um mártir para sua sociedade. Em algumas histórias, o herói ganha uma ajuda sobrenatural e renasce. Como pode ser visto na história bíblica de Jesus Cristo em que, para proteger seu povo dos romanos, Jesus de Nazaré morre crucificado. Três dias após sua morte, Deus ressuscita o Filho (Jesus).

3 Contexto do Super-Herói

Em 1938, Jerry Siegel e Joe Shuster criam o personagem Super-Homem (*Superman*). Venderam a ideia para a National Allied Productions por US\$ 130,00. Uma história que combinava ficção científica, investigação, mitos da antiguidade em um único personagem. O personagem se tornou um sucesso, chegando a meio milhão de dólares na sétima edição da revista *Action Comics*. No ano seguinte a publicação do Super-Homem, a *Detective Comics* (que futuramente se unirá com a National para formar a DC Comics) lança o Batman.

Vendo a fama que Super-Homem e Batman conseguiram, as concorrentes criam diversos super-heróis porém não conseguem atrair público. A única outra empresa que conseguiu atrair público foi a Timely com o Tocha Humana, um andróide que tinha a capacidade de incendiar seu corpo e de voar.

Começava a Era de Ouro dos quadrinhos. Uma era formada por heróis patriotas e influenciada pelos acontecimentos da Grande Depressão e da Segunda Guerra Mundial.

O Capitão América apareceu em 1940. Contava a história de um garoto que fora recusado no alistamento militar. Oferecem a ele uma oportunidade de entrar para o exercito por meio de um soro que lhe daria super-poderes. Ao contrário do Super-Homem, o Capitão América não era indestrutível e por isso utilizava um escudo que, assim como o uniforme, utilizava as cores da bandeira dos Estados Unidos. Se tornou a revista de maior venda da Timely durante toda a guerra.

Enquanto os homens iam guerrear, as mulheres de classe média não ficariam mais em casa cuidando das crianças e arrumando a casa. Iriam trabalhar para sustentar a família, algo que era exclusividade dos homens. Neste contexto surgia a Mulher-Maravilha. Ela era uma guerreira de uma tribo amazona (baseada nas amazonas da mitologia grega) que vivia em uma ilha isolada até que um piloto americano cai na ilha após ser abatido por um caça nazista. A princesa das amazonas recebe então a missão de levá-lo de volta aos Estados Unidos.

Quando a Guerra acaba, houve uma queda na venda de quadrinhos de super-heróis. As empresas, para se manter, fizeram cortes no número de

funcionários. Na época, fora lançado o livro de psicologia “*A Sedução dos Inocentes*” que acusava os quadrinhos de influenciarem crianças de cometerem atos criminosos. Com isto as empresas de quadrinhos criaram o *Comics Code Authority* que iria regulamentar o conteúdo dos quadrinhos.

Em 1956, a DC (antiga National) lança uma nova versão do Flash (um dos personagens criados na Segunda Guerra) com um novo uniforme e uma nova identidade secreta. A aparição deste herói fez voltar o interesse pelos super-heróis e iniciou a Era de Prata.

Após o sucesso na criação de um novo Flash, a DC resolveu fazer o mesmo com outros heróis. No início da década de 60, a empresa resolve juntar os heróis que estavam fazendo mais sucesso (Super-Homem, Batman, Mulher-Maravilha, Flash, Lanterna Verde, Aquaman, Eléktron e Ajax o Marciano) e juntá-los em uma equipe chama Liga da Justiça da América.

Ao saber que a concorrente tinha criado uma equipe de super-heróis, o dono da Marvel (antiga Timely) pede a Stan Lee e Jack Kirby para escrever criarem uma equipe para eles. Porém não havia heróis deles fazendo sucesso ainda. Stan Lee cria o Quarteto Fantástico em 1961. A história da equipe era sobre quatro pessoas que viajam ao espaço e recebem super-poderes e resolvem usar estes poderes para combater o crime. A diferença destes heróis para os da concorrente era que, apesar de usarem os codinomes, estes não possuíam identidade secreta e eram uma família. Os heróis que formavam a equipe eram o Sr. Fantástico que tinha poderes elásticos e sua esposa Mulher Invisível, o piloto da nave espacial que se transformou em um monstro de pedra chamado Coisa e uma nova versão do Tocha Humana que era o irmão da Mulher Invisível.

Com o sucesso do Quarteto Fantástico, Stan Lee cria no mesmo ano Incrível Hulk. Homem-Aranha é lançado no ano seguinte. Nos próximos anos eram lançados Homem de Ferro, Thor, Homem-Formiga, Doutor Estranho. Em 1963, os heróis já estavam consolidados e suas histórias estavam entrelaçadas. Foi criada a equipe Os Vingadores formada por Homem de Ferro, Thor, Hulk, Homem-Formiga e Vespa.

No mês seguinte Stan Lee e Jack Kirby conseguiram criar outra equipe com heróis inéditos: Os X-Men. Uma equipe formada por heróis rejeitados pela sociedade

que acreditava que seus poderes pudessem ser perigosos. Seu líder acreditava que um dia os dois povos poderiam viver juntos apesar das diferenças, ao contrário dos vilões que acreditavam que os mutantes (nome dado àqueles que nascem com superpoderes) são a próxima etapa da evolução e que, portanto a espécie inferior deveria ser eliminada. A história era uma alusão às divergências entre os dois líderes de movimento negro nos Estados Unidos (Martin Luther King e Malcolm X)

A DC trouxe os personagens criados na Era de Ouro por meio de uma realidade paralela chamada Terra-2. Esta realidade é apresentada pela revista do Flash em que ele, por meio de sua super-velocidade, vai parar em outra realidade onde conhece sua versão anterior. Na Marvel, o Capitão América foi encontrado pelos Vingadores congelado dentro de um avião da Segunda Guerra. O Tocha Humana original aparece em uma revista do Quarteto Fantástico onde enfrenta a versão atual do Tocha Humana.

A Era de Bronze, ao contrário da Era de Prata, não reinicia os super-heróis. Esta era torna os super-heróis mais realistas, fazendo-os passar por algumas dificuldades como drogas e morte. O Arqueiro Verde encontra seu parceiro-mirim injetando heroína em seu braço. O Homem-Aranha não consegue salvar sua namorada de um vilão e ela morre.

Durante esta era, as editoras matavam vários heróis para atrair público. Tempos depois os leitores passavam a sentir saudades dos heróis e exigiam o retorno. As empresas então ressuscitavam eles por meio de reencarnações, magias ou como zumbis.

No Brasil, os super-heróis da Marvel vieram por meio do patrocínio do posto Shell. As revistas vinham de brinde quando se abastecia. Ao mesmo tempo era lançado desenhos animados dos super-heróis: Capitão América, Thor, Hulk, Homem de Ferro e Namor o Príncipe Submarino.

4 - Heróis Greco-Romanos X Super-Heróis Americanos

Tabela 01 – Heróis Gregos vs. Heróis Americanos

Comparativos	Héreis Greco-romanos	Super-Heróis Americanos
Relação mito + fatos históricos	Interligados de tal forma que se torna difícil a separação entre ideologia e realidade	Apesar de alguns escritores colocarem heróis em momentos históricos, há uma nítida separação entre o real e o irreal.
Participação da mulher	Em sua maioria coadjuvantes, servindo apenas para ajudar o herói. As poucas principais estão relacionados a guerras ou desastres	Há um grande número de principais (tanto do bem como do mal) e lutam de igual para igual com os do sexo masculino.
Origem	Criados por meio de histórias contadas em várias culturas para explicar os acontecimentos naturais	Surgiram durante a Grande Depressão para aumentar a auto-confiança do povo americano.
Mudança de forma	Habilidade exclusiva dos deuses. Geralmente utilizavam para descer a Terra e gerar semideuses	Alguns heróis e vilões possuem este poder, sendo que a mais conhecida é a Mística (vilã que utiliza seus poderes para se infiltrar nos x-men ou no governo).
Monstros	Seres criados pelos deuses e que aparecem como inimigos do herói.	Geralmente são alíenigenas que aparecem nas história. O Super-herói Hulk é chamado também é denominado como monstro pelo exército.
Heróis se tornando deuses	Alguns heróis como Herácles, após cumprir suas tarefas, eram convidados a entrar no Olímpo e a tornarem deuses	Não há heróis que tenham se transformado em deuses, porém alguns heróis como Thor começaram como deuses e se tornaram super-heróis.
Integração entre lendas	Os deuses eram todos parentes e os heróis eram filhos destes com mortais, com isto um mesmo deus era importante em várias lendas.	Os heróis se unem por meio de equipes para facilitar o combate ao crime.
Seres indestrutíveis com pontos fracos	Aquiles foi mergulhado por sua mãe no rio Tártaro que dava o poder o tornava indestrutível, porém o calcanhar ficara de fora.	O Super-Homem, entre outros poderes, tem a pele indestrutível. As pedras originadas de seu planeta natal o tornam vulnerável.
Parte animal, parte	o Minotauro (cabeça de touro e corpo de gente) guardava o	O Homem-Aranha tem vários vilões que adquiriram partes de animais,

humana	labirinto de creta e foi morto por Teseu.	entre eles está o Lagarto. Uma criatura que possui várias características de répteis e algumas características humanas incluindo a capacidade de fala.
Ressurreição	Tânato queria por a prova a consciência dos deuses e para isso serviu aos deuses uma refeição em que continha seu pedaços de seu filho. Os deuses abiam disso e ao invés de comer, usaram seus poderes para trazê-lo de volta a vida	Quando as vendas de quadrinhos caem muito, é comum que as empresas criem um evento nas histórias onde acontece a morte de um herói importante. Tempos depois, os fãs sentem saudade das histórias daquele herói e cria-se outro evento para traze-lo de volta a vida.

Fonte: Bruno Lago

5 Análise das mudanças nos Super-Heróis

A Marvel e a DC alteraram vários super-heróis ao longo dos anos. Nesta parte da monografia, serão analisadas algumas destas mudanças e os motivos por trás delas. Criou-se 5 tópicos de análise (Características físicas e psicológicas, poderes, uniforme, armas e equipamentos e mudança de lado). Para cada tópico, escolheu-se dois super-heróis, sendo que o primeiro deles é da Marvel e o segundo da DC.

5.1 – Características Físicas e psicológicas

5.1.1 - Nick Fury

Surgiu em 1963 na revista *Sgt. Fury and His Howling Commandos #1* escrita por Jack Kirby. A história o apresenta como líder de grupo importante de soldados da Segunda Guerra Mundial. Suas características físicas eram uma cor de pele clara, cabelos castanhos e grisalho nas laterais e aparentava ter 40 e poucos anos. Ficou cego de um olho após uma explosão durante a Segunda Guerra. Ele é um homem enigmático e durão e era fumante.

Figura 01. Versão Original de Nick Fury.



Disponível em <<http://i117.photobucket.com/albums/o43/Cooler-99/nick%20fury/DeathRender.png>> . Acesso em 27 maio 2014.

Em 2004, a Marvel lançou a revista *The Ultimates*. Nela o Nick Fury aparece com características psicológicas parecidas com o original, porém ele era fisicamente diferente. Ele era um homem negro, calvo e com cavanhaque. Foi baseado nas feições do ator Samuel L. Jackson. Naquela época a Marvel estava criando um novo universo com o objetivo de modernizar as histórias e trazer leitores que não conseguiam acompanhar o universo original.

Figura 02. Versão do universo ultimate.



Fonte: <<http://u.kanobu.ru/comments/images/30f296fd-9352-41a7-9363-46cf3066f0bf.jpg>>. Acesso em 27 mai. 2014.

O universo ultimate havia sido lançado num período em que diversos filmes de super-heróis estavam sendo produzidos. Os editores criaram o universo para sugerir a Hollywood formas de combinar os heróis com os tempos atuais. Os Supremos eram a versão deste universo para a equipe Vingadores. Durante a história, os autores sugerem um elenco para um possível filme dos Vingadores, com Homem de Ferro sendo interpretado por Johnny Depp, Capitão América por Brad Pitt e Nick Fury por Samuel L. Jackson.

Em 2008, o Nick Fury fez uma pequena aparição no filme Homem de Ferro depois dos créditos interpretado pelo próprio Samuel L. Jackson. O Nick Fury apareceria nos seguintes filmes da Marvel Studios: Homem de Ferro 2, Thor, Capitão América: Primeiro Vingador, Os Vingadores, Capitão América: Soldado Invernal e a série de TV: Agentes da S.H.I.E.L.D.

Alguns leitores que assistiram os filmes e depois leram as histórias em quadrinhos ficaram confusos com as diferenças entre os dois. Para resolver este

impasse, criaram o Nick Fury Jr. que era um filho perdido do Nick Fury que tinha características físicas similares ao Nick Fury original.

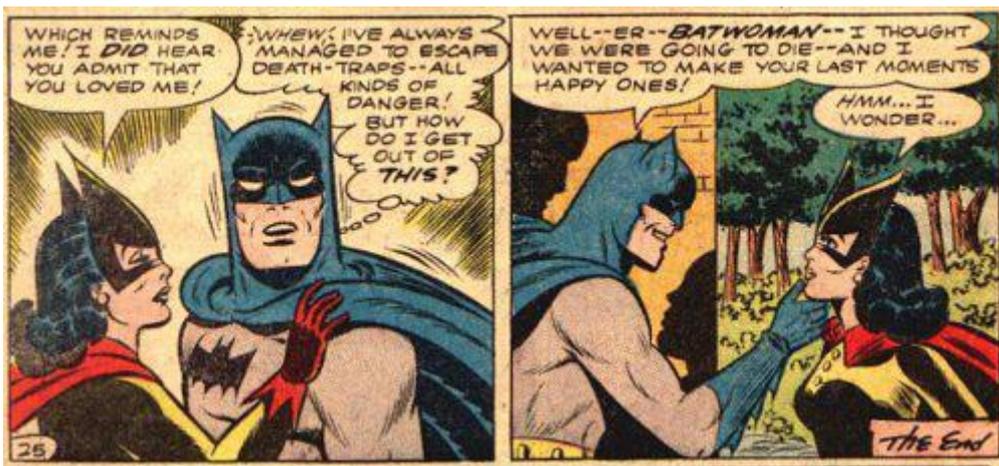
Os primeiros super-heróis negros apareceram na década de 70 influenciados pelos movimentos anti-raciais. Porém havia uma quantidade maior de super-heróis brancos, fazendo com que as editoras alterassem a cor da pele de alguns personagens para tentar diminuir essa diferença. Quando os heróis trocavam de mídia, era comum que se colocassem ao menos um super-herói ou vilão negro.

5.1.2 - Batwoman

Surgiu em 1956 na revista *Detective Comics #233* escrita por Bob Kane e Sheldon Moldoff. Ela é apresentada inicialmente como uma personagem misteriosa que conseguia salvar o dia antes do Batman. Ela era uma mulher de cabelos e olhos escuros e usava brincos. Era obcecada por Batman e queria chamar sua atenção.

Naquela época, havia muitas piadas a respeito do relacionamento entre Batman e Robin. Algo que não era bem-visto pela editora. A Batwoman surge com este objetivo.

Figura 03. Relação de Batwoman e Batman.



Fonte: <http://tansyrr.com/tansywp/wp-content/uploads/2012/07/batwoman_love.jpg> . Acesso em 27 maio 2014.

Em 1964, o autor Julie Schwartz assumiu a linha editorial do Batman e a primeira coisa que fez foi remover todos os parceiros “estranhos” do Batman. Estes

eram: Batwoman, Batgirl (sobrinha da Batwoman que era apaixonada pelo Robin), Batcão e Bat-mirim (alienígena que era fã do Batman).

A Batwoman só voltaria a aparecer em 2006 na revista *52# 7*. Porém com características diferentes. Ela era ruiva, pele branca e lábios vermelhos. Suas características psicológicas também foram alteradas. Ela era mais valente, disposta a se sacrificar pelos outros. Sua paixão que antes era voltada para o Batman, agora é voltada para a policial de Gotham City: Maggie Sawyer.

Figura 04. Nova Batwoman.



Fonte: <<http://lipstickandteeth.files.wordpress.com/2011/10/batwoman.jpg>>. Acesso em 27 maio 2014.

Entre o fim da primeira Batwoman e o surgimento da nova, surgiram vários movimentos gays e eles se tornam cada vez menos rejeitados. Se antes era negativo ter personagens homossexuais e quando surgia-se boatos sobre algum personagem, teriam que criar uma maneira de acabar com eles. Agora é importante para as empresas que elas tenham personagens homossexuais pois passa a imagem de que a empresa não possui preconceitos, que ela não é conservadora.

A Batwoman fez uma única aparição fora dos quadrinhos. Na animação *Batman: o mistério da mulher-morcego*, a batwoman aparece com três identidades secretas que se alternam e acabam por confundir o Batman que estava investigando ela, porém sempre que ele investigava uma das identidades secretas, a Batwoman aparecia no local junto com a identidade que ele estava investigando.

5.2 – Poderes

5.2.1 - Dentes-de-Sabre

Surgiu em 1977 na revista *Iron Fist* #14 escrita por Chris Claremont e John Byrne. Durante a história, o Dentes-de-sabre é apresentado como um mercenário ágil e muito habilidoso em artes marciais.

Figura 05. Dentes-de-Sabre em sua primeira aparição.



Fonte: <http://www.ferretpress.com/weblog/uploaded_images/if14-747590.jpg>. Acesso em 27 maio 2014.

Em 1986, Dentes-de-Sabre se tornou vilão dos X-Men e um mutante (raça de humanos que nascem com poderes) na saga Massacre Mutante. Seus poderes incluíam auto-regeneração, sentidos super-aguçados e agilidade sobre-humana.

Ele também age baseado em seus instintos, lutando de maneira muito similar a um animal.

Em 1998, o Dentes-de-Sabre aparece possuindo unhas revestidas do metal *adamantium*. Este é o metal que os autores da Marvel criaram e que eram utilizados para criar as garras do herói Wolverine.

No universo Ultimate, o Dentes-de-Sabre possui garras de metal além das unhas.

Figura 06. Dentes-de-Sabre do universo Ultimate.



Fonte:

<http://marvel.com/universe3zx/index.php?title=File:Ultimate_Sabretooth.jpg&filetimestamp=20060310000559>. Acesso em 27 mai. 2014.

Com o sucesso que o Wolverine teve, resolveram transformar o vilão secundário do Punho de Ferro em um vilão do Wolverine com poderes similares ao dele. Porém, tornaram ele mais selvagem e mais agressivo como forma de defini-lo como vilão.

Nos filmes dos X-Men, as unhas do Dentes-de-Sabre também são retrateis, porém sem o *adamantium* revestido.

5.2.2 - Super-Homem

Considerado o primeiro super-herói, Super-Homem surgiu em 1938 na revista *Action Comics #1* escrita por Jerry Siegel e Joe Shuster. Na época possuía três

poderes: Capacidade de saltar enormes alturas, uma força sobre-humana e velocidade superior a um trem expresso.

Figura 07. Poderes originais do Super-Homem



Fonte: Ilustração (SHUSTER, 2007, p.6)

Na segunda edição, o Super-Homem ganha outro poder: Ter uma pele que lhe protegia de balas, porém armas mais poderosas poderiam lhe atingir.

Durante a década de 40, sua capacidade de saltar é alterada por um poder de voar. Neste período surgem também três poderes relacionados à visão: Visão de raio-x, visão de calor e visão telescópica além de uma super-audição.

Na década de 50, seus poderes foram ampliados de tal forma que o tornava quase divino. Seu corpo agora podia resistir à explosão de duas bombas atômicas, sua super-velocidade se tornou maior do que a velocidade da luz, sua capacidade de voar permitia que ele pudesse ir ao centro do Sol. Ele também conseguia viajar no tempo.

Durante a década de 60, ele ganhou inúmeros poderes tais como: super-ventriloquismo, super-hipnose, todos os sentidos apurados, super-sopro e sopro congelante, super-inteligência, entre outros. Sua força foi ampliada de tal forma que fazia com que ele fosse capaz de mover planetas e destruir estrelas.

Figura 08. Super-Homem move planetas



Fonte: <<http://static.comicvine.com/uploads/original/11111/111114397/3701605-4385255025-21554.jpg>>. Acesso em 27 maio 2014.

Em 1971 a DC tentaria diminuir seus poderes para um nível mais real. Porém depois de oito meses, o Super-Homem já estava com seus poderes no máximo novamente.

Em 1986, John Byrne criou limites para seus poderes: Sua velocidade não poderia alcançar a velocidade da luz, sua força não poderia movimentar planetas, não poderia voar no espaço sem oxigênio por mais de duas horas, não seria mais imune a bombas atômicas.

Seus poderes voltaram a aumentar após a saída de Byrne, porém com menos intensidade. Ele voltou a não precisar de oxigênio no espaço e conseguiria mover planetas, Caso tivesse ajuda de máquinas de Krypton (seu planeta natal).

O período mais famoso do Super-Homem nos cinemas aconteceu durante as décadas de 70 e 80, em que o personagem foi interpretado por Christopher Reeve. Nestes filmes, a capacidade de viajar no tempo era possível, porém lhe era proibida por seu pai (algo que não é mencionado nos quadrinhos).

5.3 – Uniforme

5.3.1 – Demolidor

Surgiu em 1964 na revista *Daredevil #1* escrita por Stan Lee e Bill Everett. Quando surgiu possuía um uniforme amarelo, vermelho e preto. Apesar de ser da Era de Prata, suas cores fortes lembravam os heróis da Era de Ouro. O uniforme durou apenas seis edições.

Figura 09. Primeiro uniforme do Demolidor.



Fonte: <<http://media.comicbookmovie.com/images/users/gallerypictures/54370L.jpg>>. Acesso em 27 maio 2014.

Em *Daredevil #7*, o Demolidor passou a utilizar seu uniforme mais famoso. Este uniforme é completamente vermelho. O herói utilizou este uniforme em 90% de suas histórias. Seu símbolo passou a ser dois Ds ao invés de um como era no uniforme original.

Figura 10. Uniforme mais usado do herói.



Fonte: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/14/Daredevil_65.jpg>. Acesso em 27 maio 2014.

Pequenas mudanças foram feitas desde então como aumentar e diminuir o tamanho dos chifres. Nos anos 90, aconteceu uma mudança maior em seu uniforme. Naquele período era comum que os uniformes parecessem com armaduras, com o Demolidor também aconteceu. Criou-se na saga *Caindo em Desgraça*, uma armadura preta e vermelha.

Figura 11. Uniforme parecendo armadura.



Fonte: <http://static.comicvine.com/uploads/original/2/23732/1227102-438562182_af579141c3.jpg>. Acesso em 27 maio 2014

Este uniforme não foi bem aceito pelos fãs e depois de 3 anos voltaram a publicar o Demolidor com o uniforme vermelho.

5.3.2 – Lanterna Verde

Surgiu em 1940 na revista *All-American Comics #16* escrito por Martin Nodell e Bill Finger. Até o momento houve seis versões do personagem. A primeira versão tinha a identidade secreta de Alan Scott e utilizava um uniforme colorido. Utilizava uma capa e máscara roxa, camisa e botas vermelhas. Apesar do nome, o uniforme possuía poucas partes verdes (a calça e a parte interna da capa).

Figura 12. Primeiro Lanterna Verde.



Fonte: <http://3.bp.blogspot.com/-g667ajCRsm4/T8keHEr_jHI/AAAAAAAAAU/ljaS3rbwoj8/s1600/alan-scott.jpg>. Acesso em 27 maio 2014.

Em 1948, a revista do Lanterna Verde foi cancelada por não ter muitas vendas.

Em 1959, a DC relança o Lanterna Verde na revista *Showcase #22* com uma nova identidade secreta: Hal Jordan. Seu uniforme também foi alterado para um uniforme que utilizava mais a cor verde. As outras cores que tinham no uniforme eram o branco e o preto que apareciam nos membros para que pudesse destacar o anel na ponta do dedo.

Figura 13. Novo Lanterna Verde.



Fonte: <http://i557.photobucket.com/albums/ss17/mikey_boy76/green-lantern_hal-jordan7.png> . Acesso em 27 maio 2014.

Em 1968, aparece um outro Lanterna Verde na revista *Green Lantern #59*. O nome deste era Guy Gardner e seu uniforme começou similar ao de Hal Jordan, porém é alterado para um colete verde com gola em cima de uma roupa preta. Suas botas também eram verdes.

Figura 14. Colete verde em cima da roupa preta.



Fonte:

<http://fc02.deviantart.net/fs36/i/2008/242/5/2/Guy_Gardner_Prestige_Series_by_Thuddleston.jpg>. Acesso em 27 maio 2014.

Em 1971, surgiria na revista *Green Lantern #87* o Lanterna Verde John Stewart. Seu uniforme começou, assim como o anterior, similar ao de Hal Jordan, porém foi alterado. O novo uniforme utilizava mais a cor preta e tinha apenas alguns detalhes em verde como o peito, as luvas e as botas.

Figura 15. Uniforme negro com detalhes em verde.



Fonte:<http://www.classicmarvelforever.com/images/green_lantern_john.gif>. Acesso em 27 maio 2014.

Os três lanternas verdes conviviam simultaneamente e por isso precisavam que seus uniformes fossem diferentes entre si para que os leitores pudessem identificá-los.

Em 1994, surgiria na revista *Green Lantern #48* o quinto Lanterna Verde. Este utilizava um uniforme diferente desde o início. Seu uniforme era preto com o peitoral

branco. A máscara e as botas eram as poucas partes verdes que apareciam neste uniforme.

Figura 16. Uniforme branco e preto do Lanterna Verde.



Fonte:

<http://th08.deviantart.net/fs70/PRE/f/2011/220/8/b/kyle_rayner___green_lantern_by_superman8193-d45tt5z.jpg>. Acesso em 27 maio 2014.

O lanterna verde mais recente surgiu em 2012 na revista *DC Comics – The New 52 FCBD Special Edition #1*. Seu uniforme cobre o rosto inteiro ao contrario dos anteriores que cobriam apenas os olhos. O uniforme é preto e sem mangas com detalhes em verde.

Figura 17. Lanterna Verde mais recente.



Fonte: <<http://www.cbc.ca/books/green-lantern.jpg>>. Acesso em 27 maio 2014.

5.4 – Armas e Equipamentos

5.4.1 – Homem-Aranha

O Homem-Aranha surgiu em 1962 na revista *Amazing Fantasy #15* escrita por Steve Ditko e Stan Lee. Na primeira revista, o Homem-Aranha constrói um lançador

de teia após ganhar os poderes aracnídeos. As teias foram feitas utilizando um material que ele fez no laboratório de sua escola. O material era resistente o bastante para agüentar o peso de um ser humano.

O lançador ficava escondido debaixo das luvas e era ativado com um botão que ficava na palma da mão.

Figura 18. O lançador de teias.



Fonte: <<http://www.clicrbs.com.br/especiais/diversos/disparadoraranha.jpg>>. Acesso em 27 maio 2014.

Figura 19. Lançador de teia escondido debaixo do uniforme.



Fonte: <<http://static.comicvine.com/uploads/original/13/136383/3316835-2280301-spiderman.jpg>>. Acesso em 27 mai. 2014.

Durante a trilogia de filmes do Homem-Aranha (2002-2007), o Homem-Aranha não possuía um lançador de teias. Suas teias vieram junto com os outros poderes.

Quando a Marvel percebeu o sucesso como os equipamentos utilizados pelo principal herói da concorrente (Batman) faziam sucesso, decidiram adaptá-los para o Homem-Aranha.

A primeira adaptação feita foi o aracnosinal que servia para assustar vilões mais fracos ou para avisar aos policiais que ele havia capturado algum vilão.

Figura 20. Homem-Aranha utilizando o aracnosinal.



Fonte: <<http://www.quadrinhosaparmegiana.com/tag/aracnosinal/>>. Acesso em 27 maio 2014.

O araco-cinto era outra adaptação. Ele era o local onde o Homem-Aranha guardava os cartuchos de teia (feitos para que não ficasse sem teia durante uma luta) e na fivela ficava o aracnosinal.

A terceira adaptação foi o aracnomóvel que era um bugue construído por ele e pelo Tocha Humana. Em uma edição foi dado a ele a capacidade de subir nas paredes por causa de um dispositivo que alterava o local da atração gravitacional. Não teve muitas aparições.

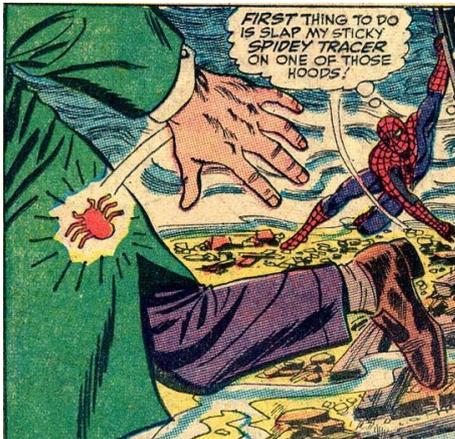
Figura 21. Aracnomóvel.



Fonte: <http://1.bp.blogspot.com/_Lt7UvMOveug/TRDcS0hnVpl/AAAAAAAKUM/RRMt419O96w/s1600/Amazing%2BSpider-Man%2B141%2B-%2B01.jpg>. Acesso em 27 maio 2014.

Outro equipamento utilizado pelo Homem-Aranha eram os rastreadores aranha, que eram dispositivos em formato de aranha que grudava no inimigo e assim conseguia perseguir o vilão.

Figura 22. Utilizando os rastreadores aranha.



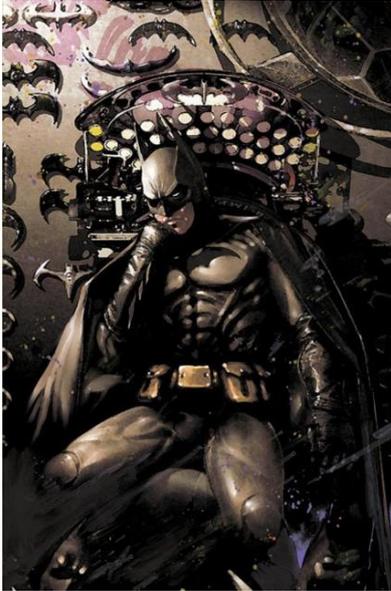
Fonte: <<http://goodcomics.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2012/06/firstmet6-3-3g.jpg>>. Acesso em 27 maio 2014.

5.4.2 – Batman

Foi criado em 1939 na revista *Detective Comics #27* escrita por Bill Finger e Bob Kane. Desde sua criação, Batman teve diversas armas e equipamentos.

A arma mais famosa dele é o batranguê. Surgiu na *Detective Comics #31*, são bumerangues feitos de metal e em formato de morcegos, porém cada desenhista fazia pequenas alterações no formato. São afiados nas asas e portanto servem para ferir o vilão ou cortar algumas cordas. Há batranguês que foram modificados para poder enfrentar determinados vilões, com isto tiveram batranguês explosivos, elétricos e congelantes. No filme *Batman: o Retorno*, os batranguês eram controlados por controle remoto.

Figura 23. Batman e diferentes formatos de batranguês atrás.



Fonte: <<http://seekersofthebat.com/wp-content/uploads/batequipment.jpg>>. Acesso em 27 maio. 2014.

Os batranguês eram guardados no cinto de utilidades do Batman. Além disso, o cinto de utilidades, ou bat-cinto, guardava tudo que o Batman precisaria para a luta. Com isto ele já guardou no bat-cinto: equipamento de primeiros socorros, gás de pimenta, gás lacrimogêneo, bombas de fumaça, máscara de gás, ratreadores, explosivos, mini-computador, máscara para respirar debaixo d' água, etc. Geralmente para facilitar para os escritores explicar onde ele tinha guardado determinada arma.

Figura 24. Bat-cinto com os principais equipamentos



Fonte: <<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/53/Utility-belt.jpg>>. Acesso em 27 maio 2014

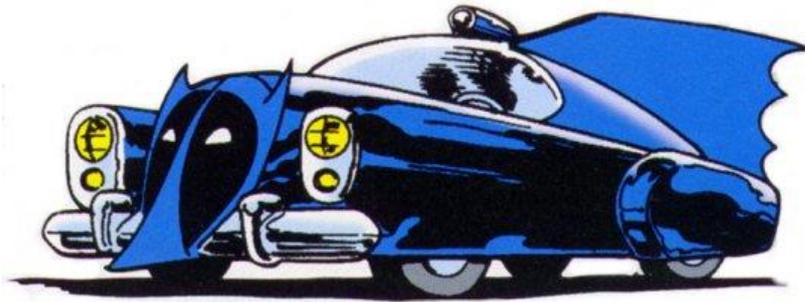
Quando o batmóvel surgiu, ele era um Ford 1936 vermelho que o Batman usava para chegar ao esconderijo do vilão. Na década de 50, o batmóvel ganhou cara de morcego na frente e uma asa de morcego atrás. Durante os anos 60, o batmóvel que ficou mais conhecido apareceu no seriado de televisão do Batman. Nele, o batmóvel era mostrado como um carro luxuoso com desenhos de morcegos nas calotas e na frente. Em 1986, Frank Miller criou o arco O Cavaleiro das Trevas que apresentava uma versão mais sombria do Batman e nesta história o batmóvel foi transformado em um tanque militar (versão que inspiraria o visual do batmóvel nos filmes mais recentes do herói).

Figura 25. Primeiro batmóvel.



Fonte: <<http://www.comicvine.com/batmobile/4055-41463/>>. Acesso em 27 maio 2014.

Figura 26. Batmóvel dos anos 50.



Fonte: <<http://ourworlds.topcities.com/batman/batmobile/batmcmc-50.jpg>>. Acesso em 27 maio 2014.

Além do batmóvel, o Batman possui outros veículos tais como: batplano, batcôptero, batlança e batpod. O Batman utilizava eles para missões específicas e que ele não conseguiria ir com o batmóvel.

O bat-sinal surgiu na revista *Detective Comics #60* e fica no departamento de polícia da cidade. Quando os policiais necessitam da ajuda do Batman, eles ligam o bat-sinal e o símbolo do Batman aparece nos céus de Gotham City (cidade do Batman). Este não teve muitas mudanças a não ser em relação ao símbolo do Batman, quando mudava o símbolo no uniforme mudava também no bat-sinal.

Figura 27. Bat-sinal no filme *O Cavaleiro das Trevas*.



Fonte: <<http://i658.photobucket.com/albums/uu301/ro926/DSC01841.jpg>>. Acesso em 27 maio 2014.

5.5 – Mudança de lado

5.5.1 – Viúva Negra

Teve sua primeira aparição na revista *Tales of Suspense #52* escrita por Don Rico, Don Heck e Stan Lee. A revista publicava as histórias do herói Homem de Ferro e nesta edição ele enfrentava dois agentes secretos da União Soviética: Bóris Turgenoff e a Viúva Negra. Durante a luta, Bóris morre.

O Homem de Ferro tinha as histórias onde os conflitos da Guerra Fria eram mais visíveis e, portanto era comum aparecerem vilões russos ou chineses.

Figura 28. Viúva Negra enfrentando o Homem de Ferro.



Fonte: <http://www.supermegamonkey.net/chronocomic/entries/tales_of_suspense_64.shtml>. Acesso em 27 mai. 2014.

Em 1965, a Viúva Negra resolve desconectar-se da União Soviética após se apaixonar por um vilão regenerado chamado Gavião Arqueiro, porém volta a ser vilã em 1966.

Aventuras seguintes revelaram que ela sofreu uma lavagem cerebral e ela passa a ser uma aliada dos Vingadores.

Figura 29. Revelação sobre a lavagem cerebral.



Fonte: <http://www.supermegamonkey.net/chronocomic/entries/avengers_30.shtml>. Acesso em 27 maio 2014.

Em 1970, ela passa a ter histórias próprias na revista *Amazing Adventures*. As histórias não fizeram muito sucesso, o que fez com que a Marvel transformasse ela em parceira do Demolidor. Ao mesmo tempo, ela se torna membro efetivo dos Vingadores.

Figura 30. Viuva Negra é parceira do demolidor e membro efetivo dos Vingadores.



Fonte: <<http://arousinggrammardotcom.files.wordpress.com/2013/02/blackwidow1.jpg>>. Acesso em 27 mai. 2014.

Durante a década de 80, as revistas mostravam a Viúva Negra em dois períodos. Um deles a apresentava durante a época em que trabalhava para a espionagem russa enquanto o outro mostrava ela como uma agente da S.H.I.E.L.D.

No Universo Ultimate, ao contrário do universo tradicional, a Viúva Negra é revelada como uma agente dupla que ganha a confiança dos Supremos e depois acaba por traí-los.

Figura 31. Viúva Negra revelando que era espã



Fonte: Ilustração (HITCH, 2012, p.248)

Nos filmes feitos pela Marvel, a Viúva Negra aparece como heroína desde sua primeira aprisão em Homem de Ferro 2, porém no filme dos Vingadores, ela revela que já foi uma espiã russa.

5.5.2 – Jason Todd

Surgiu em 1982 na revista *Batman #327* escrita por Len Wein. Naquela o Robin original (Dick Grayson) havia deixado a parceria com o Batman para se tornar um herói independente. Com isto, precisava-se de um novo Robin e para isso criaram o Jason Todd. A origem do Jason Todd era copiada da história do Dick Grayson (o outro Robin): Um garoto filho de artistas de circo que são mortos por um vilão e depois é adotado pelo Batman.

Em 1986, a DC criou a história Crise nas Infinitas Terras, um arco que servia para reiniciar o universo. Com este reinício, mudou-se a história de Jason Todd que agora era um garoto de rua que foi pego tentado roubar as calotas do Batmóvel. Batman o coloca em uma escola para alunos problemáticos que se revela um local criminoso e os dois acabam se ajudando e prendendo todos. Batman então resolve treiná-lo para se tornar o novo Robin.

Nas edições *Batman* #426 à #429, a DC lança a história *Morte em Família*. Nesta história, Jason Todd descobre que sua mãe, que ele julgava estar morta, pode estar viva e começa a procurá-la sem a ajuda do Batman. Descobre-se que a mãe biológica de Robin era uma enfermeira que ajudava os doentes mais necessitados do país, porém fazia abortos ilegais. O Coringa chantageia ela para conseguir os remédios e vendê-los no mercado negro. Além dos medicamentos, a mulher entrega o próprio filho vestido de Robin. Coringa o espanca brutalmente com um pé-de-cabra até a morte.

Figura 32. Coringa matando Robin.



Fonte: <<http://www.multiversodc.com/v2/2009/08/batman-70-anos-uma-morte-em-familia/>>. Acesso em 27 maio 2014.

Em 2005, surge um vilão misterioso conhecido como Capuz Vermelho. Na revista *Batman Annual* #25, o vilão revela-se como o falecido Jason Todd.

Figura 33. Capuz Vermelho revela-se como Jason Todd.



Fonte:

<http://img4.wikia.nocookie.net/__cb20060105163039/marvel_dc/images/5/5b/Red_hood_001.jpg>.

Acesso em 27 maio 2014.

Sua ressurreição é explicada por alterações na realidade feitas pelo Superboy Primordial (versão maligna do Super-Homem de uma realidade paralela)

Capuz Vermelho procura pelo Coringa em busca de vingança e quando o encontra, espanca ele com um pé-de-cabra, mas poupa sua vida para que possa utilizá-lo contra o Batman.

Em 2011, a DC recomeça seu universo e com ele, Jason Todd volta a ser herói (ainda assumindo o manto de Capuz Vermelho) e lidera uma equipe chamada Foras-da-lei formada por ele, Estelar e Arsenal.

Figura 34. Os Foras-da-Lei.



Fonte: <http://www.mdcu-comics.fr/upload/news/news_illustre_1357058150.jpg>. Acesso em 27 maio 2014.

6 Considerações Finais

Desde criança, sempre me interessei por histórias de Super-Heróis. Ficava horas lendo sobre aquelas pessoas fantasiadas que combatiam o crime. Com o passar dos anos, o interesse por estas histórias continuava, porém buscando histórias mais próximas do real.

Durante o Ensino Médio, comecei a pensar sobre os motivos que levavam as empresas Marvel e DC a criar determinados heróis. Começava a imaginar como seria ler as histórias naquela época em que foram escritas. Durante a graduação, na disciplina de História da Comunicação, houve um trabalho em que cada grupo ficaria responsável por uma mídia diferente. Um dos grupos falou sobre a comunicação nos quadrinhos e isto me inspirou a buscar um tema parecido para meu Trabalho de Conclusão de Curso.

Assim como outras empresas, a Marvel e a DC buscam diferentes maneiras de atingir seu público-alvo. Porém, o público-alvo destas empresas mudava e expandia com o passar do tempo. No começo, o público eram as crianças norte-americanas e hoje em dia existem pessoas de diferentes idades lendo estas histórias, indo desde a criança ao idoso. As histórias não são mais publicadas apenas nos Estados Unidos. Há ainda, um público infanto-juvenil que não se interessa por leituras, portanto, as histórias foram publicadas em outras mídias como o cinema e a televisão.

A história norte-americana influenciava na nacionalidade dos vilões. Durante a Segunda Guerra, eram alemães; durante a Guerra Fria, eram russos ou chineses; durante o 11 de setembro, eram árabes e assim por diante.

Uma das maiores dificuldades que enfrentei foi na busca por material acadêmico sobre o tema. A grande parte das análises foi feita com base em textos da internet ou pelas próprias histórias em quadrinhos e filmes sobre este tema. Quando buscava por determinado personagem para fazer a análise, geralmente encontrava-se a ordem cronológica dos acontecimentos ao invés da ordem de produção. Porém as duas ordens eram diferentes, pois havia histórias com flashbacks ou cujo objetivo era corrigir algum erro de continuidade gerado pela troca

de autores ou ainda que baseava-se em algum período anterior. Os livros foram utilizados mais no referencial teórico, já que não há muitos livros acadêmicos voltados para os super-heróis a não ser livros que buscam criticar o capitalismo com base nos seus heróis.

Os textos encontrados na internet estavam, em sua maioria, em inglês. Os textos encontrados na língua portuguesa não tinham muita relevância acadêmica, pois possuíam descrições pequenas e rasas a respeito dos personagens.

O objetivo foi mostrar as mudanças que aconteceram com os heróis e o porquê delas terem acontecido. A análise foi dividida em cinco partes de acordo com as mudanças sofridas. Em cada parte, selecionei dois personagens (sendo um da Marvel e um da DC) e mostrei quando e em que revista surgiu e depois mostrei cada mudança e analisei os motivos que levaram tal personagem a ser modificado.

Pode-se concluir que existem vários motivos que levam um autor a modificar determinado personagem. O principal deles está na busca por acompanhar as mudanças em seu público-alvo e no ambiente no qual estão inseridos: a população infanto-juvenil, masculina norte-americana, ao mesmo tempo em que busca atrair públicos secundários como por exemplo escrever histórias de super-heróis voltadas para um público mais velho contendo versões mais realistas destes personagens.

Sugiro, para aqueles que quiserem dar continuidade a este trabalho, algumas opções de tema: uma análise da escolha das cores nos uniformes dos super-heróis, uma análise da concorrência entre Marvel e DC ou uma análise da forma como os brasileiros e outros latino-americanos enxergam os super-heróis norte-americanos.

Referências

- AMBROSIA Vírgula Uol. Batman 70 anos: Jason Todd – Vida, Morte, Ressurreição e Vilania. Disponível em <http://ambrosia.virgula.uol.com.br/batman-70-anos-jason-todd-vida-morte-ressurreicao-e-vilania/>. Acesso em 29 maio 2014.
- AMBROSIA Vírgula Uol. Demolidor 45 Anos: A Justiça é cega, mas tem cores fortes. Disponível em: <http://ambrosia.virgula.uol.com.br/demolidor-45-anos-a-justica-e-cega-mas-tem-cores-fortes/>. Acesso em: 29 maio 2014.
- CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo. Pensamento. 2004.
- COMICVINE. Batmobile (Object). Disponível em: <http://www.comicvine.com/batmobile/4055-41463/>. Acesso em: 29 maio 2014.
- COMICVINE. Batarang (Object). Disponível em: <http://www.comicvine.com/batarang/4055-46297/>. Acesso em: 29 maio 2014.
- COMICVINE. Bat-Signal (Object). Disponível em: <http://www.comicvine.com/bat-signal/4055-55819/>. Acesso em 29 maio 2014.
- COMICVINE. Guy Gardner (Character). Disponível em: <http://www.comicvine.com/guy-gardner/4005-1791/>. Acesso em: 29 maio 2014.
- COMICVINE. Hal Jordan (Character). Disponível em: <http://www.comicvine.com/hal-jordan/4005-11202/>. Acesso em: 29 maio 2014.
- COMICVINE. John Stewart (Character). Disponível em: <http://www.comicvine.com/john-stewart/4005-10451/>. Acesso em: 29 maio 2014.
- COMICVINE. Kyle Rayner (Character). Disponível em: <http://www.comicvine.com/kyle-rayner/4005-40431/>. Acesso em: 29 maio 2014.
- COMICVINE. Sabretooth. Disponível em: <http://www.comicvine.com/sabretooth/4005-4563/>. Acesso em: 29 maio 2014.
- COMICVINE. Simon Baz (Character). Disponível em: <http://www.comicvine.com/simon-baz/4005-84895/>. Acesso em: 29 maio 2014.
- COMICVINE. Utility Belt. Disponível em: <http://www.comicvine.com/utility-belt/4055-46369/>. Acesso em: 29 maio 2014.
- FICHERA, Mike. Nick Fury. Marvel. Disponível em: http://marvel.com/universe/Fury,_Nick. Acesso em: 29 maio 2014.
- FINGER, BILL. KANE, Bob. Batman Crônicas: Volume Um. São Paulo. Panini. 2007
- HOWE, Sean. Marvel Comics: A História Secreta. São Paulo. Leya, 2013.
- LANTERNAS Verdes. Catálogo de Publicações em Ordem Cronológica, Síntese da Década de 40. Disponível em: <http://www.lanternasverdes.com/publicacoes40.html>. Acesso em: 29 maio 2014.
- LEE, Stan. DITKO, Steve. Biblioteca Histórica Marvel Homem-Aranha Volume 1. São Paulo. Panini. 2007

MILLAR, Mark. HITCH, Bryan. Os Supremos 2. São Paulo. Panini. 2012

NOTABLE Quotes. Stan Lee Quotes. Disponível em: http://www.notable-quotes.com/l/lee_stan.html. Acesso em: 29 maio 2014.

PEARSON, Carol S. O Herói Interior. São Paulo. Culturix. 1997.

PEIXOTO, Irapuan. Os Vingadores: Conheça a Viúva Negra. Hqrock. Disponível em: <https://hqrock.wordpress.com/2012/02/09/os-vingadores-conheca-a-viuv-negra/>. Acesso em 29 maio 2014.

PONCE, Juan Martin. The History of Superman Powers. Fanzing. Disponível em: <http://www.fanzing.com/mag/fanzing43/feature2.shtml>. Acesso em 29 maio 2014.

REID, Jeff. DC Histories: Batwoman (Kathy Kane / Kate Kane). Ifanboy. Disponível em: <http://ifanboy.com/articles/dc-histories-batwoman-kathy-kane-kate-kane/> . Acesso em: 29 maio 2014.

SIEGEL, Jerry. SHUSTER, Joe. Superman Crônicas: Volume Um. São Paulo. Panini. 2007

SPIDERFAN. Characters: Spider-Man: Equipment. Disponível em: <http://www.spiderfan.org/characters/himself/equipment/>. Acesso em: 29 mai. 2014.

TRINIDADE, Levi. Coleção DC 75 anos- 3 de 4: A Era de Bronze. São Paulo. Panini. 2011

VALEK, Aline. A Cor de Nick Fury. Danger. Disponível em: <http://danger.updateordie.com/2013/03/a-cor-de-nick-fury/>. Acesso em: 29 mai. 2014.