



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE GARANHUNS**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS**

JOSÉ EDUARDO CARVALHO VITAL

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: O Herói em *O Quarteto Fantástico* e *Sandman***

Garanhuns – PE,  
2019

JOSÉ EDUARDO CARVALHO VITAL

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: O Herói em *O Quarteto Fantástico* e *Sandman***

Monografia apresentada à Banca Examinadora do Curso de Licenciatura em Letras, da Universidade Federal Rural de Pernambuco/Unidade Acadêmica de Garanhuns – UFRPE/UAG, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Letras.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Monaliza Rios Silva

Garanhuns – PE,

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal Rural de Pernambuco  
Sistema Integrado de Bibliotecas  
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- C331h Carvalho Vital, José Eduardo  
Histórias em quadrinhos: O Herói em O Quarteto Fantástico e Sandman / José Eduardo Carvalho Vital.  
- 2019.  
47 f. : il.
- Orientadora: Monaliza Rios Silva.  
Inclui referências.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,  
Licenciatura em Letras (Português e Inglês), Garanhuns, 2019.
1. Histórias em Quadrinhos. 2. Herói. 3. Stan Lee. 4. Neil Gaiman. I. Silva, Monaliza Rios, orient. II. Título

CDD 410

---

## FOLHA DE APROVAÇÃO

A monografia intitulada, **Histórias em Quadrinhos: o herói em *O Quarteto Fantástico e Sandman***, do discente **José Eduardo Carvalho Vital**, foi apresentada e aprovada.

Aprovada em: 02/12/2019. Média Final: \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_)

### BANCA EXAMINADORA

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Monaliza Rios Silva – UFRPE/UAG  
(Orientadora)

---

Prof. Me. Bruno Eduardo da Rocha Brito – IESO  
(1º Examinador Externo)

---

Prof. Me. Cristiano Soares de Lima – UFRPE/UAG  
(2º Examinador Interno)

Garanhuns – PE,

2019

## **AGRADECIMENTOS**

**À minha família**, primeiramente, que desde sempre esteve comigo nos momentos difíceis de minha vida, apoiando-me e dando o incentivo necessário para eu poder continuar.

**Aos meus amigos**, que de forma direta ou indireta me ajudaram a chegar neste momento, com conselhos, ou apenas bons momentos.

À minha namorada, **Laudiene Santos**, por todo apoio nos momentos em que achei que não era possível continuar.

**Ao Prof. Cristiano Soares**, em especial, que desde o primeiro período me ajudou no curso, tanto de forma profissional quanto pessoal.

**À Profa. Monaliza Rios**, por aceitar ser minha orientadora, sempre paciente e prestativa.

**A todos da UAG**, que com seus serviços não só me ajudaram, mas também a todos aqueles que passaram e estão passando por esta fase acadêmica.

**Muito obrigado a todas e todas!**

## RESUMO

As Histórias em Quadrinhos têm sido objetos de estudos literários desde a segunda metade do século XX, nos Estados Unidos e no Brasil. A conjunção de ilustração e texto escrito, característica do gênero em questão, tem feito sucesso desde sua criação, ainda na primeira metade do século passado. Conseqüentemente, este gênero abriu portas para diversas obras e artistas/escritores se consagrarem ao longo dos anos. A pesquisa teve a intenção de analisar as diferentes categorias de herói em um recorte da obra de Stan Lee e de Neil Gaiman, em *O Quarteto Fantástico* (LEE; KIRBY, 1961) e *Sandman* (GAIMAN; McKEAN, 1988). A pesquisa foi do tipo bibliográfica, baseando-se nos pressupostos de Kothe (1987) e Adorno; Horkheimer (1985), na perspectiva da categoria de herói, para analisar as obras citadas anteriormente, diferentes categorias de herói e sua relação com fatores sociais, culturais, históricos e ideológicos, desde a época de publicação de cada obra até sua relação/inação com a produção mais contemporânea dos referidos HQs. As características tanto dos autores quanto de suas obras são também de fundamental importância para o desenvolvimento e melhor compreensão dos resultados de pesquisa. Iremos entender como Lee e Gaiman reinventaram e elevaram as HQs para o patamar literário, através de seus heróis. A partir dos resultados encontrados, percebemos uma relação entre as obras de Lee; Kirby em 1961 com a de Gaiman; McKEAN em 1988, em que os passos iniciais da dupla da Marvel foram fundamentais para o que veríamos em *Sandman* anos posteriores, além de uma representação do herói mais voltada para uma relação com fatos sociais, culturais e literários em ambas as HQs.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em Quadrinhos. Herói. Stan Lee. Neil Gaiman.

## **ABSTRACT**

Comics have been the subject of literary studies since the second half of the twentieth century in the United States and Brazil. The conjunction of illustration and written text, characteristic of the genre, has been successful since its creation, even in the first half of the last century. Consequently, this genre has opened the door for a number of works and artists / writers to consecrate themselves over the years. The research was intended to analyze the different categories of hero in a clipping of the work of Stan Lee and Neil Gaiman in *The Fantastic Four* (LEE; KIRBY, 1961) and *Sandman* (GAIMAN; McKEAN, 1988). The research was bibliographic, based on the assumptions of Kothe (1987) and Adorno; Horkheimer (1985), from the perspective of the hero category, to analyze the aforementioned works, different categories of hero and their relation to social, cultural, historical and ideological factors, from the time of publication of each work until its relation / innovation with the most contemporary production of these comics. The characteristics of both the authors and their works are also of fundamental importance for the development and better understanding of the research results. We'll understand how Lee and Gaiman reinvented and raised comic books to their literary heights through their heroes. From the results we find a relationship between the works of Lee; Kirby in 1961 and that of Gaiman; McKEAN in 1988, where the initial steps of the Marvel duo were fundamental to what we would see in *Sandman* later years, and a representation of the hero, more focused on a relationship with social, cultural and literary facts in both comics.

**KEYWORDS:** Comics. Hero. Stan Lee. Neil Gaiman.

## TABELA DE FIGURAS

Figura 1	Tira do Garoto Amarelo	13
Figura 2	O Quarteto Fantástico	26
Figuras 3 e 4	Representações de Mighty Thor, em edições da década 1970 e dos anos 2000 de <i>Thor</i>	28
Figura 5	Capa de <i>Fantastic Four #1</i> (LEE; KIRBY, 1961)	29
Figura 6	Capa de <i>Fantastic Four #1</i> (SLOTT, 2018)	30
Figura 7	Sandman – Moprheus contra Choronzon	34
Figura 8	Sandman – Morpheus e Lúcifer	36
Figura 9	Sandman – Os Perpétuos	37
Figura 10	Sandman – Joshua	39
Figura 11	Sandaman – Morpheus e Shakespeare	41

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
SEÇÃO 2	O GÊNERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ) E SEU PÚBLICO	12
SEÇÃO 3	O HERÓI	16
SEÇÃO 4	STAN LEE: <i>O QUARTETO FANTÁSTICO</i> (1961) – O HERÓI E SEUS DILEMAS	20
	4.1. As Herínas de Lee	24
SEÇÃO 5	NEIL GAIMAN: <i>SANDMAN</i> (1989) – O HERÓI MULTICULTURAL	32
	5.1. Morpheus: natureza nem heróica, nem vilã	40
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
7	REFERÊNCIAS	46

## 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como foco principal analisar *O Quarteto Fantástico*, em sua fase inicial (LEE; KIRBY, 1961) e *Sandman* (GAIMAN; McKEAN, 1988), na perspectiva de diferentes categorias de herói, em que os autores Kothe (1987) e Mario Feijó (1997) nos ajudam a entender respectivamente os tipos de herói na literatura e a importância social deles. Além de Adorno; Horkheimer (1985) que juntos nos mostram que as produções literárias também são políticas. Estes autores nos deram uma base para melhor entendermos os heróis dispostos em cada obra. A escolha do *corpus* não foi feita somente a partir de gosto pessoal, mas também houve a intenção de trazer obras com relevância para o gênero HQ, obras que mudaram o rumo do gênero e que abriram as portas literárias para novos caminhos dentro do meio, além da indiscutível camada de diversão e entretenimento proporcionado por tais obras.

É indiscutível que as HQs ainda hoje sofrem um certo preconceito por conta principalmente de uma visão difamada por propósitos políticos e ideológicos. O que poucos sabem é que a HQ se trata de um gênero literário que abrange todas as faixas etárias e gostos. Do infantil ao terror, até as clássicas HQs de herói. A diversidade de temáticas e de estética do gênero é um fator que abre o leque da criatividade artística, em que os artistas e escritores podem desenvolver obras sobre qualquer tema.

Antes de qualquer coisa, vamos nos perguntar: sobre o que os adultos falam e discutem? Guerra, política, religião, esporte seriam as respostas mais prováveis e, basta uma simples ida em qualquer livraria de bairro que você encontra HQs que abordam estes diversos temas voltados para o público adulto. Por aí já eliminaríamos o estereótipo de que o gênero HQ é destinado ao público infantil. Embora ainda exista a contínua crítica de certos leitores sobre até que determinada idade alguém deveria ler quadrinhos, pesquisas apontam que eles mesmos (adultos) são quem mais consomem HQs.

Sendo assim, o mercado de HQs está relacionado, majoritariamente, ao público mais maduro. Isto porque “são os adultos, e não as crianças, que ajudam

o mercado de quadrinhos a sobreviver” (ANTONUCCI, 2007), título de uma matéria publicada no dia 13 de março de 2007, no site do jornal norte-americano *The Detroit News*. Segundo o artigo, a média de idade dos leitores de HQs nos Estados Unidos, que já era alta (18 anos) em 1989, até 2007 era ainda maior: 30 anos.

Com isso, temos como objetivo analisar os cenários em que as HQs e os quadrinistas se encontravam nas suas respectivas épocas, ver como cada um deles, com suas obras, trouxe contribuição para o gênero e favoreceu para um melhor entendimento do que realmente as HQs podem ser. Contudo, devemos dizer que analisar tais fatores não é tarefa fácil, para isso foi necessário selecionar bem as obras, e principalmente o meio pelo qual traçaremos nossas análises. No caso desta pesquisa, o fio condutor foi a categoria do herói, tanto em *O Quarteto Fantástico* (LEE; KIRBY, 1961) quanto em *Sandman* (GAIMAN; McKEAN, 1988).

Nas seções desta monografia, teremos uma contextualização/conceitualização do gênero HQ, desde suas primeiras aparições até acontecimentos e momentos importantes para a história do mesmo. Também teremos a ajuda de Flávio Kothe, em seu *O Herói* (1987), que subsidiará as discussões e problematizações sobre a categoria do herói ao longo do tempo na literatura. Outros autores como Mario Feijó (1997) e Adorno; Horkheimer (1985) também contribuíram para a compreensão dos diferentes tipos de heróis presentes nas obras analisadas.

Em seguida, teremos um pouco da história de Stan Lee e sua obra inicial na *Marvel Comics: O Quarteto Fantástico* (1961). Nesta seção, em específico, veremos como o herói desenvolvido, além de observar a representação de personagens femininas nas histórias iniciais da equipe em comparação com a atualidade. A escolha desta obra não foi feita de forma aleatória. *O Quarteto Fantástico* é a primeira equipe da *Marvel Comics* e, com ela, Lee nos apresentou conceitos e maneiras de relacionar os personagens com seu leitor que, até o começo da década de 60 não constituía uma fortuna leitora.

Diferentemente da *Marvel Comics*, a editora rival, a *Dc Comics*, já apresentava figuras heroicas superpoderosas, a exemplo: o alienígena

*Superman*, a deusa Diana, mais conhecida como *Mulher Maravilha*, e o *Batman*, personagem que mesmo não tendo superpoderes se destacava perante todos por suas capacidades heroicas e inteligência aguçada.

No entanto, faltava para a época super-heróis com os quais o leitor pudesse se identificar, que enfrentassem problemas reais como o desemprego (citamos o *Homem-Aranha*). Há também a associação de HQs com questões político-sociais, cujos exemplos seguirão adiante na monografia, sobretudo quando o gênero HQ é atacado por questões ideológicas nos EUA, prioritariamente, nas décadas de 1950 e início dos anos 1960.

Para completarmos nossas análises, traremos Gaiman e sua obra *Sandman* (1988). *Sandman*, assim como *O Quarteto Fantástico*, foi um divisor de águas para o gênero HQ, trazendo consigo referências literárias e personagens lendários, mas que, ao mesmo tempo, estavam envolvidos diretamente com o homem comum, seres humanos, seja pelo sonho (Morpheus) ou pelo medo de perder alguém (Morte). Com isso, além de elevar o patamar literário do gênero, não se distanciou de seus leitores. Além disso, analisamos como esse herói de *Sandman* é construído e discutimos o uso do termo *herói* para Morpheus (personagem de *Sandman*) e alguns dos outros personagens da obra.

Por fim, faremos um apanhado geral de tudo que foi discutido, além de traçarmos uma comparação dos heróis apresentados em cada uma das obras analisadas e perceber como cada um se diferencia do outro ou até mesmo se relaciona. Com isso, poderemos entender melhor cada tipo de herói presente nas obras, como as épocas de produção de cada revista influenciou para tal e como cada quadrinista mencionado ajudou a manter o gênero HQ firme até os dias atuais.

Desde a Pré-História o ser-humano busca maneiras de registrar os acontecimentos, suas histórias e tradições, especialmente através de representações visuais e da escrita. Com o passar do tempo, houve a junção dessas duas formas de registro, dando início às Histórias em Quadrinhos. De acordo com Gaiarsa (1970):

Os acadêmicos dizem que os desenhos famosos das cavernas pré-históricas – que foram a primeira história em quadrinhos que já se fez – eram um ‘ensaio de controlar magicamente o mundo’ [...] Ora, estes desenhos controlavam a realidade e eram mágicos – sem mais (p. 115).

As Histórias em Quadrinhos (doravante HQs), como bem são conhecidas, estão associadas à narração, apresentando um texto verbal escrito que, interligado a uma imagem, estabelece uma ideia de necessidade dentro da narrativa, complementando-se. O gênero textual em questão sempre foi muito popular e presente na vida de crianças e adolescentes ao redor de todo o mundo. Logicamente, cada lugar com seu estilo de produzir e narrar histórias em quadro, como no Japão, por exemplo, onde temos o famoso Mangá, em que a história começa pela parte de trás, se compararmos com as histórias desenvolvidas no ocidente. Além disso, em sua maioria, os Mangás são produzidos com um intuito do final, diferentemente das HQs, pois o desfecho da trama se dá de acordo com as demandas do mercado, principalmente ao que se refere aos números de venda do produto.

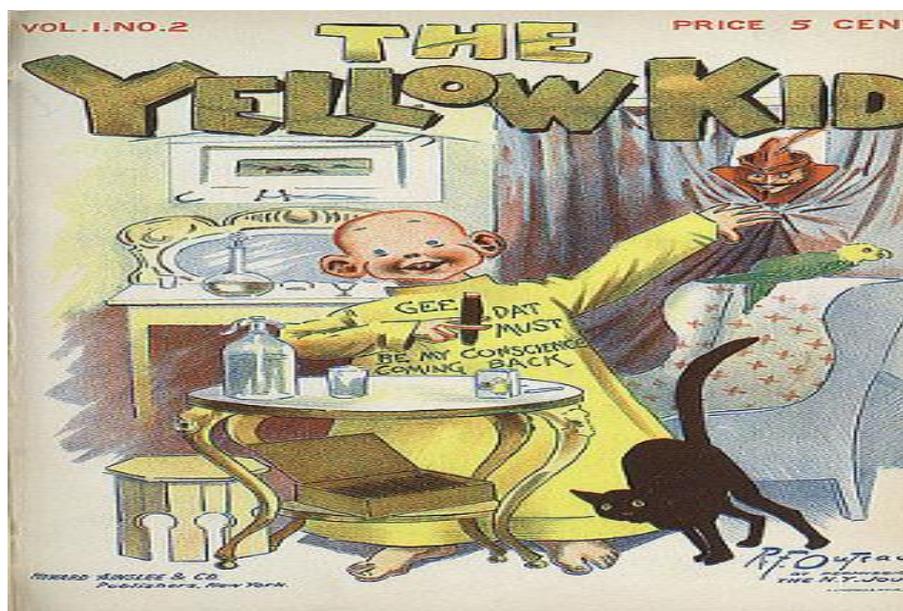
Por algum tempo, as Histórias em Quadrinhos, infelizmente, ficaram relegadas ao injusto rótulo de “subgênero”. Contudo, as HQs têm ganhado cada vez mais força e espaço não só dentro do próprio meio, mas também se expandindo dentro de outros espaços, principalmente como fonte de inspiração para diversas adaptações, seja para o cinema, para a TV ou, até mesmo, para o teatro. A narrativa das HQs é desenvolvida sob o viés da **Arte Sequencial**. A definição de Zilda Augusta Anselmo caracteriza a natureza dos quadrinhos:

[...] seqüência dinâmica de situações, numa narrativa rítmica em que o texto, quando ele existe, tanto pode aparecer como legenda abaixo da imagem, como com outros espaços a ele destinado, ou em balões ligados por um apêndice à pessoa que fala (ou pensa). Para atingir sua finalidade básica, a rapidez de sua compreensão, as HQ lançam mão de símbolos,

onomatopéias, códigos especiais, elementos pictóricos que lhes garantam uma universalidade de sentido (1975, p. 20).

O primeiro registro de uma HQ se deu através do artista norte-americano Richard Outcault, em 1895, na revista chamada *Truth*. A linguagem das HQs, tal qual conhecemos hoje, com personagens fixos, ações fragmentadas e diálogos dispostos em balões de texto, foi inaugurada nos jornais sensacionalistas de Nova York com uma tirinha de Outcault, chamada *The Yellow Kid*, e fez tanto sucesso que acabou sendo disputada por jornais de renome, como o *World*.

**Figura 1:** The Yellow Kid (OUTCAULT, 1895).



Fonte: Tira do Garoto Amarelo (*The Yellow Kid*), criação de Richard F. Outcault, 1895.

O modelo de Outcault não era algo inédito. Conforme já mencionado, desde a Pré-História, o ser-humano busca maneiras de registrar os acontecimentos, suas histórias e tradições, especialmente através de representações visuais, dando-se origem às pinturas rupestres, encontradas em cavernas, com representações sequenciais de atividades de caça, paisagens e animais (GAIARSA, 1970).

As Histórias em Quadrinhos, como qualquer produto cultural, modificam-se de acordo com a variação de sociedade e tempo. Além disso, por ser algo que é construído sócio historicamente, precisa de uma contextualização histórica. As imagens se fazem um importante auxílio aos estudos históricos, principalmente àqueles que são de ordem cultural e social.

As imagens não são somente testemunhos das disposições sociais do passado, mas, sobretudo, testemunhas de modos que se pode ver e pensar aquele determinado passado. São visões contemporâneas daquele mundo que idealizam e satirizam o que representam e, ainda podem, de certa forma, influenciar o futuro e suas gerações de leitores, o que chegou, por algum tempo, a ser um grande problema para as editoras e para os quadrinistas (BURKE, 2003).

Por muito tempo as *Comics*, como são conhecidas em países de língua inglesa, não eram muito bem vistas, pois se usavam por muitas vezes o argumento de que as mesmas eram má influência para as crianças, graças às suas temáticas abordadas. No início dos anos 1950, as HQs, sob diversos subgêneros, estavam em alta, como HQ de horror, crime ou qualquer outro tema um pouco mais pesado, o que gerava um grande desconforto, pois ainda se tinha a ideia de que o gênero em questão era voltado exclusivamente para crianças e jovens.

Logo, esses subgêneros dentro das HQs, eram muito criticados pela imprensa, educadores, grupos de pais e psiquiatras. Segundo matéria publicada no site *Justiça Geek*<sup>1</sup>, o número de delinquentes juvenis nos EUA vinha aumentando e, como se sabe, a tendência social é procurar terceiros como culpados por seus problemas. Nesse caso, os grupos acima citados culpavam as HQs. Para agravar ainda mais a situação, as condições sociais em que se encontravam os EUA na época não eram nada favoráveis a algo que supostamente levasse seus jovens a cometer crimes ou ruir o “*American Way of Living*”, fazendo com que um país pós-Segunda Guerra Mundial e acabando de entrar na longa Guerra Fria, levasse seu governo a tomar medidas acerca do “perigo”, então, eminente das HQs.

Logicamente que não poderiam acusar um gênero literário por tal desordem social sem o apoio de alguém que pudesse “provar” para a sociedade o mal causado pelos quadrinhos publicados na época. Assim, surgiu o nome de Dr. Fredric Wertham. O mesmo se tornou forte dentro do debate ao publicar *A Sedução do Inocente*, de 1954, um livro que procurava mostrar como as HQs

<sup>1</sup> Vide sítio eletrônico: <<http://justicageek.com.br/>>. Acesso em: 20/mar./2019.

induziam os jovens a roubar, serem violentos, usarem drogas e até mudarem sua orientação sexual. Um dos pontos altos do livro, e também de bastante polêmica, é quando Wertham insinua uma relação homossexual entre Batman e Robin e, ainda dizia que a Mulher Maravilha servia como péssimo exemplo para as jovens garotas, pois ela era um símbolo da lesbianidade.

Outra característica que deu ainda mais força para a publicação foi o fato de o livro, mesmo expondo questões muitas vezes de cunho psicológico, ser escrito em uma linguagem acessível, fazendo com que sua ideia fosse disseminada com mais força e abrangência no país. Com isso, vieram os protestos, pessoas começaram a queimar HQs na rua e reivindicar uma mudança urgente nas temáticas abordadas no gênero. Toda ação gera uma reação, assim, a queda no número de venda dos quadrinhos foi drástica, o que fez com que as editoras tivessem que tomar alguma atitude. Foi quando a CMAA – *Comic Magazine Association of America* (Associação das Revistas em Quadrinhos da América) lançou o selo CCA – *Comics Code Authority* que, diante da situação exposta, vinha como um meio de estabelecer um código moral e ético para as HQs a partir das futuras publicações nos EUA. Dessa forma, toda história desenvolvida, antes de sua publicação, passava por esse órgão censor e, caso aprovadas, recebiam o selo indicando a adequação da HQ aos padrões exigidos na época.

A partir do surgimento do selo, as histórias começaram a apresentar um conteúdo de teor mais infantil e lúdico, fazendo com que, por exemplo, o Batman deixasse de ser um combatente do crime sombrio e misterioso, que às vezes chegava a matar alguns inimigos, para se tornar um personagem mais humorístico, com suas histórias possuindo uma temática mais leve e divertida. O Superman começou a ser uma espécie de símbolo do “*American Dream*” e as histórias de terror, que foram as mais perseguidas na época, sumissem por completo das bancas de revista.

Poderíamos nos alongar sobre cada revista e como seus personagens mudaram a partir do CCA. A reviravolta do caso começou a acontecer sorrateiramente, por baixo dos panos, no mundo *underground* dos quadrinhos, com publicações independentes ganhando força a partir da década de 1960 e principalmente com a criação de uma certa família de super-heróis que usavam uniformes azuis e possuíam o número 4 estampado no peito. Tal família e, ainda

mais importante, seu criador, vieram não só a revolucionar o gênero, como expandi-lo e a popularizá-lo de forma sem igual, trazendo novamente à tona assuntos que não eram exclusivos do público infantil para uma revista de grande nome.

Falaremos mais sobre os mesmos nos próximos capítulos. Antes disso, vamos analisar o fio condutor que geralmente nos conduz através da maioria das Histórias em Quadrinhos, o Herói, sua importância para a sociedade e como o mesmo é representado nas HQs.

### SEÇÃO 3 – O HERÓI E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Ao observarmos o *Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa* (HOLLANDA, 1986), percebemos que o termo herói define-se como uma característica dada a um ser pelas suas qualidades guerreiras, triunfo, valor ou magnanimidade. A relação do herói com a sociedade que o criou é de fundamental importância para entendermos as motivações e atributos que o definem como tal perante a sua sociedade, perante seu povo.

Em 1929, os EUA passaram por momentos sombrios: o período historicamente conhecido como a Grande Depressão. Desemprego, fome e miséria demonstravam um país economicamente enfraquecido e fadado ao fracasso. São em momentos como esses que surgem os heróis: sendo personalidades ou representações fictícias, os heróis estão presentes. Mario Feijó conseguiu resumir a situação em poucas palavras:

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

Surge o herói e, com ele, o bordão: “É um pássaro? É um avião? Não, é o Superman!” nessa mesma época. O Homem-de-Aço, alcunha atribuída ao Superman, figura que representa até hoje a esperança de que tudo iria melhorar e que, não importasse o inimigo, ele estaria lá para combatê-lo. O personagem foi um ícone dos quadrinhos americanos, servindo como inspiração e, de certo modo, levando a esperança para seu povo.

Falando de modo geral, a história desde seu surgimento possui vários tipos de heróis. Flávio René Kothe explicita em *O Herói* (2000) que a sociedade se constitui por classes alta e baixa e que as mesmas refletem na literatura o modo de ser das personagens e nos enredos, quanto à hierarquia dos gêneros e das obras. Segundo o autor, nas narrativas dominantes, ditas altas, há sempre a presença do herói como derivado dos gêneros trágicos e épicos. Em contrapartida, nos dominados, os ditos baixos, temos a figura de herói baixo ou do anti-herói, próprio da classe popular e resultante dos gêneros cômicos e satíricos. O herói clássico, segundo Kothe, são os heróis da classe alta, que procuram demonstrar a “classe” desta classe (KOTHE, 2000).

O herói clássico nos foi apresentado na Epopeia, nas gregas e nas latinas, como a *Ilíada* e a *Odisseia*, de Homero, e a *Eneida*, de Virgílio. O modelo básico desses heróis é Aquiles, o grande herói da Guerra de Tróia, que, podendo escolher entre viver muitos anos, desde que não tomasse parte na guerra, ou morrer muito jovem, se viesse a se tornar um herói da guerra, escolheu tornar-se herói.

O herói trágico, assim como na Epopeia, é retratado na Tragédia e situa-se entre os deuses (divindade) e o homem. O herói trágico não é o mesmo que o herói da Epopeia, ele não é um exemplo a ser seguido, não representa um ideal de homem como o herói épico. Ele representa a falta de comedimento e acaba em sofrimento. O homem grego vê no herói trágico a sua própria dor. Portanto, serve de um alerta para não cair no mesmo erro que ele. Podemos tomar como exemplo de herói bíblico, Moisés, que foi o homem escolhido pelo Criador para liderar os hebreus, rumo à Terra Prometida. Para cumprir essa missão divina, ele desafiou o Império Egípcio e enfrentou vários obstáculos para tentar conduzir seu povo em segurança.

Para Kothe (2000), o herói picaresco, que advém do pícaro, que é a personagem com características daquilo que hoje se chama malandragem, beira o trágico e se assume como um épico às avessas. O pícaro é de extração social baixa e se comporta de modo um pouco elevado, mas se eleva literariamente e conta até mesmo com a complacência e a simpatia do leitor.

Ele é o modo pelo qual a classe baixa consegue entrar no picadeiro da literatura. O pícaro é um herói cuja grandeza é não ter grandeza nenhuma. Ele é o reverso dos grandes heróis épicos e trágicos. Utiliza-se da classificação de

anti-herói para precisar o personagem pícaro apresentando-o como uma antítese do herói cujas ações-funções são descritas como modelares, pensadas no bem comum e pautadas pela ética. Uma das características do pícaro é obter o máximo trabalhando o mínimo possível. A sátira ou o cômico surge a partir das ações absurdas de seus heróis (VALLE; TELLES)<sup>2</sup>.

O herói nacional é o personagem da história de um povo que lutou em prol de seus cidadãos e praticou atos de auto sacrifício pelo seu país e trabalhou em um grande feito no campo de batalha ou ainda numa força de trabalho. Nas HQs, podemos apontar dois heróis que, embora de editoras diferentes, ocupam o mesmo papel literário do herói. *Superman*, da *DC Comics*, em uma batalha de extrema violência, sacrifica-se para salvar o mundo de seu inimigo Apocalipse (em *A Morte do Superman* – 1993), dando-nos um bom exemplo do sacrifício do herói.

Nas perspectivas da *Marvel Comics*, podemos destacar o *Capitão América*. A capa da primeira edição da revista (1941) do *Capitão América* apresenta o núcleo central – um tanto óbvio e inevitável – diante da situação criada a partir da Segunda Guerra Mundial: a superioridade norte-americana frente à Alemanha nazista.

As Histórias em Quadrinhos daquele período já apresentavam a predominância de um paradigma estabelecido há séculos que é predominante até hoje, embora muitas vezes sendo trabalhadas de forma clichê: a eterna luta entre herói e vilão, a representação do “certo” contra o “errado”. Tal dualismo era comum aos antepassados do *Capitão América*, persistindo nas histórias mais conservadoras da indústria das HQs até a atualidade. O destaque apresentado nas páginas das histórias do *Capitão América*, nos meados dos anos 1940, consistiria em utilizar um vilão real em suas aventuras.

A ligação da imagem de Adolf Hitler (ditador da Alemanha de 1933 a 1945 e ator histórico da Segunda Guerra Mundial), ao vilão das Histórias em Quadrinhos, dita regras aos leitores, que mesmo ao tentarem fugir da realidade que os cerca e buscar uma forma de entretenimento, são expostos e trazidos de

<sup>2</sup> Vide sítio eletrônico:  
<[https://www.revistadoisat.com.br/numero2/01\\_O\\_Mito\\_do\\_Conceito\\_de\\_Heroi\\_Clea\\_e\\_Veronica.pdf](https://www.revistadoisat.com.br/numero2/01_O_Mito_do_Conceito_de_Heroi_Clea_e_Veronica.pdf)>. Acesso em 14/abr./2019.

volta a sua realidade, gerando assim um bombardeio de ideias que enfatizam e mostram quem de fato é o herói da história.

Adorno; Horkheimer (1985) comentam que, ao impor ao leitor a diferenciação simplória do “certo” e do “errado”, as HQs tendem a sugerir aos receptores a certeza reconfortante de uma parcialidade óbvia – visto que o herói é o certo e luta pelo bem comum; um sentimento de tranquilidade por estar do lado dos justos que lutam pela “liberdade”. Citação essa que pode ser encontrada no ensaio: “a unidade implacável da indústria cultural atesta a unidade em formação da política” (p. 23).

Ou seja, as HQs, assim como toda produção cultural tem seu lado político, que de certo modo, influencia e leva-nos a supor ideias em relação a diversos assuntos, sendo eles de cunho social, fictício, dentre diversos outros, até mesmo no silenciamento de uma obra temos um posicionamento. No caso do Capitão América, esse posicionamento serviu para, principalmente, afugentar-se de uma culpa e justificar os motivos de uma guerra.

<p><b>SEÇÃO 4 – STAN LEE: O QUARTETO FANTÁSTICO (1961) – O HERÓI E SEUS DILEMAS</b></p>
---

Nascido em 1922, Stan Lee foi editor, roteirista e empresário. Após se formar no colegial, Lee foi contratado pela editora *Tinely Comics*. Curiosamente, seu papel na editora fugia das ações que viriam a lhe consagrar, pois o gênio das HQs ficou encarregado da função de garoto de recados, segundo sua biografia publicada pelo site *Omelete*<sup>3</sup>, em 2018. Sua primeira oportunidade se deu juntamente com quem viria a ser seu maior parceiro no mundo dos quadrinhos, Jack Kirby, na produção de uma edição do personagem patriota Capitão América.

Uma característica marcante dos trabalhos de Lee é a relação de seus heróis com fatos cotidianos e eventos históricos atuais para a época da criação e o desenvolvimento de vários de seus personagens. Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* (1949), afirma que a criação de um mito (na figura do herói) não se dá de maneira aleatória, sem lógica, ou são fabricados de forma que fuja absurdamente de uma realidade, até mesmo os sonhos não fogem desse padrão.

Pois os símbolos da mitologia não são fabricados: não podem ser ordenados, inventados ou permanentemente suprimidos. Esses símbolos são produções específicas da nossa psique e cada um deles traz em si, intacto, o poder criador da fonte (p. 15).

Lee, quebrando padrões pré-estabelecidos por necessidades sociais, como citado já anteriormente no começo do trabalho, adequa seus super-heróis para situações que são verdadeiras em sua essência, sua história e seus fatos.

O Capitão América, como já dito, enfrentou Adolf Hitler, fazendo uma relação direta com a posição dos EUA na guerra, o que concretizava não só o fato de o Capitão ser o grande herói, mas também, o próprio EUA, pois sua figura heroica representava a nação. Tais HQs fugiam muito daquilo visto, por exemplo, em *The Yellow Kid*. Lee conseguiu fazer com que o alívio e a distração mental de obrigações ou realidades desagradáveis, encontrados nas HQs anteriormente, fossem deixados de lado, dando espaço para HQs e, mais importante ainda, heróis que tinham significados e relevância social e cultural, fazendo com que o gênero HQ ganhasse grande destaque, principalmente a

<sup>3</sup> Vide sítio eletrônico: < <https://www.omelete.com.br/stan-lee>>. Acesso em: 26/mar./2019.

partir da década de 1960, com a criação da primeira equipe de heróis da *Marvel Comics*: **O Quarteto Fantástico**.

Nos anos 1960, em tempos de Guerra Fria, entramos no clima da Corrida Espacial, e é nesse contexto que surge **O Quarteto Fantástico** (*Fantastic Four* #1, 1961). Enquanto os russos lançavam ao espaço o primeiro astronauta, Yuri Gagarin, em 1961, a *Marvel Comics* criava, conforme já afirmado, o primeiro grupo de super-heróis, pelas mentes brilhantes de Stan Lee e de seu parceiro e coautor de várias obras clássicas, Jack Kirby. Em *O Quarteto Fantástico*, Stan Lee e Jack Kirby já exploravam temas que não eram comuns em outras HQs da época, como super-heróis que tinham problemas pessoais.

Os heróis da *Marvel Comics* criados a partir dessa época tinham crises existenciais, problemas financeiros, brigas familiares, além de combaterem seus vilões. No site *Poltrona Nerd*<sup>4</sup> encontramos uma matéria escrita por Dyeison Martins (2018), que vai nos ajudar a perceber melhor esses fatos na equipe, em que Martins seleciona algumas características que foram essenciais para a formação da equipe. Para começar, as histórias abordavam temas mais adultos inseridos em uma mídia considerada infantil, claro que nada muito extremo já que a censura ainda perdurava. Como todo super-herói, sua origem é importante parte da narrativa.

No caso de *O Quarteto Fantástico*, após desenvolver um foguete espacial experimental, Reed Richards e outros três tripulantes atravessam uma tempestade de raio cósmico durante o voo teste, fato esse que podemos fazer total alusão à corrida espacial. Os quatro tripulantes desenvolveram habilidades especiais. Reed podia esticar seu corpo e assumir qualquer forma, Susan Storm, sua noiva, ganhou a habilidade de ficar invisível e projetar campos de força. O irmão de Susan, Johnny Storm, ganhou a habilidade de gerar e controlar o fogo. Já o piloto do foguete, Ben Grimm, foi transformado num monstro rochoso, adquirindo super força.

Ainda na edição #1, de 1961, temos um argumento bastante relevante para a relação dessa HQ com fatos históricos e sociais da época, em que Sue,

<sup>4</sup> Vide sítio eletrônico: <<https://poltronanerd.com.br/livros/stan-lee-quarteto-fantastico-sua-importancia-para-os-quadrinhos-77319>>. Acesso em: 27/mai./2019.

(Mulher Invisível) usa o seguinte argumento para convencer seu amigo Ben Grimm: “Bem nós temos que tentar! A não ser que queira que os comunistas cheguem na frente!” (LEE; KIRBY, 1961, p. 10). Percebemos, então, uma grande pressa por parte dos tripulantes em fazer o teste de seu foguete, isso mostrando a busca clara e evidente por uma supremacia tecnológica não só nos quadrinhos, mas algo que se refletia na realidade da época, sendo também um dos motivos da corrida espacial.

Adorno; Horkheimer (1985), em *A Dialética do Esclarecimento* indicam que o mito é uma maneira de enxergar o presente e evocar um futuro não tão distante. Desta forma, podemos relacionar os fatos e diálogos nas primeiras edições de *O Quarteto Fantástico* com as tecnologias e argumentos que embasavam a Guerra Fria, dentre eles, o principal, a busca por novos conhecimentos que levaria à vitória norte-americana e à vitória de nossos heróis sobre seus inimigos, os comunistas, como afirma Sue.

Um dos grandes marcos de Stan Lee nas HQs foi, também, a criação de heróis falhos e imperfeitos. Diferentemente dos heróis de antes, principalmente da concorrente da *Marvel Comics*, que tinham em Superman e Mulher Maravilha, personagens alienígena ou exemplo de mulher forte, respectivamente, que são física e mentalmente perfeitos: os heróis épicos (KOTHE, 1987).

Os heróis criados pela *Marvel Comics* tinham diversos problemas. Na HQ de *O Quarteto Fantástico*, o Coisa era um homem forte e bonito que se transforma em um monstro de pedra. Sem conseguir aceitar sua nova aparência, ele se torna melancólico nas histórias. O homem virando monstro foi reprisado na criação seguinte da dupla Lee e Kirby, *O Incrível Hulk* (1962). Outro exemplo que podemos citar aqui de herói imperfeito é o *Homem-Aranha*, que, também de acordo com matéria publicada no site *Poltrona Nerd*, viria a se tornar o símbolo máximo do herói falido no mundo dos quadrinhos e futuramente em suas adaptações cinematográficas.

Mas foi em *O Quarteto Fantástico*, o primeiro a lidar com tais situações, até então inimagináveis para os heróis acostumados a ter que enfrentar vilões de ampla magnitude, que os heróis se encontravam em situações como a do provocativo slogan: “O que acontece com os heróis de uma revista em quadrinhos quando eles não podem pagar suas contas e não têm para onde ir? Não perca o novo e mais original conto de todos... O Fim do Quarteto Fantástico”

(LEE; KIRBY, 1962, p. 01). Esse slogan é encontrado na capa *Fantastic Four* #9 1962, que narra os nossos heróis ficando pobres e precisando sair do Edifício Baxter. História que traz o momento em que a equipe vai à falência, assunto que dificilmente seria abordado nos anos anteriores em outras revistas de heróis.

Os personagens, então, ganharam características próprias, tornando-se diferentes entre si, fugindo completamente da ideia do herói perfeito, o *agathós* grego (belo e virtuoso). Passaram a ser capazes de controlar as suas atitudes. Longe da perfeição, o Senhor Fantástico, por exemplo, era o famoso “sabe tudo”, que tinha a necessidade de falar muito e explicar tudo para todos, algo que gerava desavenças entre os membros do quarteto e muitas vezes, como no caso onde originou *O Quarteto Fantástico*, agindo de maneira impulsiva simplesmente para satisfazer seu ego e seu “achismo” perante as situações. O Coisa é uma combinação de durão velha guarda – que dizem até hoje ser bastante baseado na figura do próprio Jack Kirby – com momentos de melancolia. O Tocha Humana era um adolescente impulsivo e irreverente, sempre provocando tudo e todos (LEE; KIRBY, 1961).

O caso de Sue Richards, a Mulher Invisível, traz à tona um dos pontos fracos de Lee na época. Sue, assim como boa parte das mulheres desenvolvidas por Lee, não passavam de mulheres extremamente medrosas, que viriam a atrapalhar seus colegas de equipe em suas missões, raramente sendo protagonista, do mesmo modo que os outros personagens da equipe eram. Fatos estes que nos mostram a irrelevância das personagens femininas quando postas como protagonistas, servindo basicamente como um meio cômico ou tendo uma fragilidade excessiva, simplesmente por ser mulher.

Como bem explanado por Martins (2018) em sua matéria, “o *Quarteto Fantástico* se tornou tão grandioso pela combinação da arte de Kirby”, com suas criações artísticas mirabolantes e interessantes ao olhar do leitor e, logicamente, com o texto de Lee, que dava a cada personagem uma personalidade diferente e cativante. A obra de Stan Lee é de valor inestimável para as HQs e uma parte importante dela veio a partir da Primeira Família, a pedra fundamental do Universo Marvel.

#### **4.1 As Heroínas de Lee**

Nos HQs é natural que artistas e roteiristas façam trabalhos cíclicos, ou usando a linguagem do mundo dos quadrinhos, que são as fases. Citamos a fase inaugural de *O Quarteto Fantástico*, com Stan Lee; Jack Kirby (década de 1960). Ao longo dos anos, diversos outros passaram pela equipe de super-heróis, cada um adicionando novas camadas aos personagens, sendo elas ideológicas ou sociais e culturais.

*O Quarteto Fantástico* sempre teve fundamental importância nas sagas (termo conhecido por todos por significar uma grande aventura) da *Marvel Comics*. A união de grandes heróis sempre se torna um evento no mundo dos quadrinhos, seja para combater um mal maior, como um super vilão que ameaça destruir a terra, ou até mesmo para resolver as divergências causadas pelo mal uso dos superpoderes dos heróis. Em 1984, o roteirista Jim Shooter ficou encarregado de unir heróis e vilões na maior, até então, união de personagens da Marvel, de forma que foi bastante especial para o Quarteto, consagrando o “fim” da equipe. A saga em questão se chama *Guerras Secretas* (1984).

A aventura reuniu as três maiores equipes da editora, os *Vingadores*, os *X-Men* e *O Quarteto Fantástico*, além de reunir também personagens independentes, não pertencentes a nenhum dos grupos citados, como o *Hulk* e o *Homem-Aranha*. Além dos heróis, *Guerras Secretas* (1984) reuniu no evento os vilões do maior escalão da Marvel, como o devorador de mundos Galactus (In: *Fantastic Four* #46, 1966) e Dr. Destino (In: *Fantastic Four* #5, 1961), também inimigos direto do Quarteto, Dr. Octopus (In: *Amazing Spider-Man* #3, 1963) do Homem Aranha, dentre vários outros. Curiosamente, os vilões citados anteriormente surgiram todos da mente de Lee.

Todos esses seres são reunidos por uma entidade até então desconhecida nos HQs, o jovem e entediado Beyonder (In: *Guerras Secretas*, 1984). O desconhecido personagem está em busca de entretenimento e para curar seu tédio, coloca frente a frente heróis e vilões. Beyonder mostra seu enorme poder, ao transformar os seres mais poderosos da terra e galáxia, em meros fantoches, as formiguinhas de seu circo.

Muitas coisas aconteceram durante as edições de *Guerras Secretas*: mortes, ressurreições, novos personagens e novas descobertas. Contudo, ao final da saga, *O Quarteto Fantástico* viria a sofrer consequências drásticas.

Começando por Ben Grimm, o Coisa, que ao descobrir que podia retornar a sua forma humana, fator que o vinha atormentando desde sua origem em 1961, decide partir em busca de autoconhecimento, embarcando em uma aventura solitária pela galáxia, antes de se juntar aos *Guardiões da Galáxia* (In: vol 4 #1, 1969).

A saga traz à tona a existência do Multiverso, termo usado para descrever o conjunto hipotético de universos possíveis, incluindo o universo em que vivemos. Com isso, Reed e Sue decidem investigar e tentar compreender a então descoberta. Vale ressaltar que a escolha de Sue para ficar ao lado de Reed não foi simplesmente por ser sua mulher, mas também por seu potencial para entender o Multiverso, dando à personagem a devida importância, principalmente por se tratar de uma personagem feminina, o que, como já relatado, no início das histórias, Sue era usada apenas como alívio cômico e a válvula de problemas para a equipe. Este protagonismo, mesmo que acanhado – ainda persiste a alcunha de mulher “invisível” – da personagem Sue Storm nos mostra uma leve mudança, isso em 1984, daquilo que era socialmente aceitável em 1961, quando Lee criou os personagens. Já Reed, em contraste com a representação de sua esposa nos quadrinhos, continua, desde sua origem, como o cérebro da equipe, partindo dele a iniciativa para estudar o Multiverso.

Com os acontecimentos, a família se separa, não há mais o Quarteto. A equipe entra, então, na “geladeira” da *Marvel Comics*, embora os personagens mantenham suas aparições constantes em outras revistas, como citado anteriormente no caso de Ben Grimm, a ideia de equipe, os quatro, não existe mais.

Décadas se passaram e, ao longo dos anos, a equipe migrou dos quadrinhos para outras mídias, principalmente o cinema, onde teve, embora sem muito sucesso de crítica, várias aparições nas grandes telas. os filmes *Fantastic Four* (1994), *Fantastic Four* (2005), *Fantastic Four and the Silver Surfer* (2007) e, mais recentemente, e nada elogiado pela crítica, *Fantastic Four* (2015). Embora sem muito sucesso de crítica, os filmes embarcavam na onda dos filmes de super-herói, principalmente o de 2015, além de, logicamente, ser um meio de tentar preencher a lacuna deixada pela equipe nos quadrinhos. Era evidente a importância da união da família mais uma vez, em sua casa, onde tudo começou, nas HQs.

O ano de 2018 foi marcante para os fãs da Marvel. Os filmes do estúdio rendiam quantidades absurdas de dinheiro, atraindo o mundo todo e lotando salas de cinema, mas o ano não foi só marcado pelo aspecto positivo. Em 12 de novembro de 2018, falece Stan Lee, aos 95 anos. O mundo do cinema, e principalmente dos quadrinhos estava de luto, o criador da maioria dos heróis que amamos e conhecemos, da maioria dos vilões que amamos odiar, não estava mais presente.

Apesar do acontecimento, Lee pôde ver mais uma vez a sua família reunida. Em agosto do mesmo ano, era lançado *Fantastic Four #1*. Os roteiros ficaram por conta do controverso Dan Slott, que contestado por mudanças feitas no Homem Aranha durante sua passagem pelo personagem, ficou encarregado de desenvolver 55 edições do novo Quarteto.

**Figura 2:** O Quarteto Fantástico



Fonte: Capa alternativa de *Fantastic Four #1*, criado por Dan Slott, 2018.

A característica dos personagens, comparando as primeiras edições com as atuais, tiveram algumas mudanças, principalmente, como já citado, na forma com que Sue, esposa de Reed é representada. Atualmente, líder, mãe e responsável, Sue foge das características aplicadas a ela em sua origem, personagem frágil, sem habilidades claras para lidar com os poderes, sempre necessitando da ajuda de seu Irmão Johnny ou de seu marido Reed, os quais, juntos com Ben Grimm, mantiveram suas características ao longo dos anos, independente do escritor.

Tais fatos nos levam a perceber que a visão atual do homem para a sociedade não é muito diferente da visão de 1961. Porém, a visão do homem,

no caso do escritor da história, para com a mulher atualmente, mudou bastante, em consequência das lutas sociais em busca de igualdade de direitos, enfrentadas pelas mulheres ao longo dos anos. Hoje em dia, é inaceitável representar uma mulher simplesmente como algo que vem a atrapalhar, a ser um problema, uma válvula de escape para criar situações em que os heróis (masculinos) vão reverter os problemas causados, mesmo sem intenção, pela personagem feminina. Tal mudança já é visível nas edições de *Guerras Secretas*, onde a personagem em questão tem papel fundamental, juntamente com seu marido, na missão de estudar o Multiverso.

Ao nos distanciarmos um pouco da personagem Sue, e observarmos um pouco a história de como a mulher vem sendo representada nos quadrinhos, encontramos a presença forte do machismo, que por muito tempo e não só no gênero em questão, a mulher tem sido retratada como inferior. A feminista americana Elaine Showalter (1994) afirma que a literatura das mulheres ainda é assombrada pelos fantasmas da linguagem reprimida. Isso nos quadrinhos é perceptível em dois modos: na ilustração e no texto escrito. A repressão não se limita apenas a como a personagem age, o que diz, ou sua importância para a narrativa da história, mas, também, tira da mulher, em muitos casos, o poder de decisão de como sua imagem pode ou não ser retratada.

Durante anos, a imagem da mulher nos quadrinhos vem, em muitos casos, trazendo o apelo sexual para, possivelmente, dar um “valor” ou importância para a personagem, ou simplesmente atrair olhares e vender mais. Érica Barros (2014), em seu trabalho de conclusão de curso intitulado de *Super-Heroínas nos Quadrinhos: a representação da Mulher em Thor*, traz um exemplo que vai nos ajudar a entender como era representada a mulher, na forma da personagem Thor, na década de 1970, e como se dá nos dias atuais. Vejamos nos exemplos das figuras abaixo.

**Figuras 3 e 4:** Representações de Mighty Thor, em edições da década 1970 e dos anos 2000 de *Thor*



Fonte: <<http://marvel.wikia.com>> e <<http://nerdpride.com.br>>, respectivamente.

Notamos que o traje de Mighty Thor teve grande mudança da década de 1970 para os dias atuais, fugindo da ideia de que as mulheres, independente da mídia, servem apenas para agradar o sexo masculino. O traje da década de 1970 expõe bem mais o corpo da personagem, enquanto na arte atual, até mesmo o capacete sofreu mudanças para menos expor o corpo da mulher, sem propósito maior, a não ser, para o olhar do homem.

Vale ressaltar que não estamos tratando de HQs para maiores ou de cunho erótico, e sim, revistas com o cunho heroico, voltado para todos os públicos, o que gera ainda mais desconforto, considerando que tal visão feminina podia ser lapidada já a partir da infância.

É importante dizer que Lee sempre lutou para representar e dar espaço às minorias. Um grande exemplo disto é a criação do primeiro herói negro da *Marvel Comics*, o Pantera Negra. O personagem foi criado pelo escritor e editor Stan Lee e pelo escritor e ilustrador Jack Kirby, aparecendo pela primeira vez em uma revista do próprio Quarteto Fantástico (In: *Fantastic Four* # 52, 1966). É impossível falar de minorias nos quadrinhos sem citarmos outro exemplo clássico das HQs e também criação de Lee; Kirby, os X-Men (In: *The X-Men* #1, 1963).

A história dos *X-Men* conta com personagens de diversas etnias, em que personagens que compartilham o gene mutante é visto com maus olhos perante a sociedade, tornando-os assim, a maior representação de minoria para as HQs, considerando que há mutantes mulheres, homossexuais, negros, judeus, entre

outros, ou seja, dobrando a gama de preconceito da sociedade perante os mesmos.

Voltando para a heroína de *O Quarteto Fantástico*, Kirby; Lee optaram acertadamente ao não tornar o visual de Sue algo exposto, com atributos sexuais irrelevantes para a história, se não para atrair olhares. Entretanto, Lee; Kirby ainda pecavam ao representar Sue de forma dependente (mesmo sendo uma personagem com poderes, assim como o restante do grupo), atrapalhada e distante daquilo que o próprio irmão era representado quanto herói, ou seja, uma visão da mulher a partir das lentes machistas da sociedade da época.

Ao observarmos a capa original de *Fantastic Four #1* (1961), já é perceptível como a personagem é retratada. Sue aparece dizendo que não consegue se transformar (invisível) rápido, logo, visivelmente clamando pela ajuda de seus companheiros de equipe enquanto presa nas mãos do inimigo.

**Figura 5:** Capa de *Fantastic Four #1* (LEE; KIRBY, 1961)



Fonte: Capa original de *Fantastic Four #1*, criado por Stan Lee; Jack Kirby, 1961.

Ao compararmos a capa de primeira edição, com a capa do relançamento da revista em 2018, percebemos o quanto esta visão já vem mudando, ao não trazer Sue como a indefesa da situação, pedindo ajuda aos outros membros da equipe. No entanto, as ilustrações ainda trazem a representação da mulher de forma objetificada, de forma a destacar a sensualidade mais do que outros atributos de força ou perspicácia típicos de heroínas (vide Figura 6).

Na capa edição (In: *Fantastic Four #1*, 2018) da figura abaixo, podemos notar esta observação que levantamos: Sue Storm está na posição de Femme Fatale, enquanto que os outros heróis estão representados iconicamente com atributos de força, valentia e poderes heroicos.

**Figura 6:** Capa de *Fantastic Four #1* (SLOTT, 2018)



Fonte: Capa principal de *Fantastic Four #1*, criado por Dan Slott, 2018.

Ao analisarmos *O Quarteto Fantástico* atualmente, se relacionarmos com suas origens, encontramos os heróis masculinos da equipe com características semelhantes às de suas versões em 1961. Já a personagem feminina da equipe apresentou uma certa mudança na forma como era representada na sua origem, em comparação com a forma de representação atual. Tal fato, supomos, é creditado ao avanço das pautas defendidas pelo Feminismo, ao longo do século XX.

Porém, conforme já apresentado anteriormente, ainda percebemos a representação da mulher inferior a do homem, numa relação de gênero desigual e preconceituosa. Cabe salientar que, por se tratar de HQs, esta representação tem repercussão em larga escala e reforça o caráter excludente e de submissão da mulher, ao representar heroínas com estereótipos sensuais e pouco (ou nada) relevantes para a trama da HQ. Houve um começo ao trazer mulheres para as

HQs, mas não houve inclusão de fato, haja vista a representação e o pouco protagonismo ainda não ser perceptível, mesmo na edição de 2018.

## SEÇÃO 5 – NEIL GAIMAN: *SANDMAN* (1989) – O HERÓI MULTICULTURAL

Stan Lee estabeleceu características marcantes para as HQs a partir da década de 1960, que consequentemente serviu de inspiração para diversos outros artistas que viriam a escrever suas HQs. Com o tempo, todo padrão tende a ser quebrado. Lee trabalhava histórias com referências na realidade, mas sem deixar o lado *naïve* de fora, por muitas vezes. Um momento que poderíamos equiparar com o da década de 1960, seria vinte anos mais tarde, na década de 1980, com o surgimento de um selo de quadrinhos dentro da *DC Comics*, voltado especificamente para o público adulto, *Vertigo*.

A matéria publicada no *site Justiça Geek*, já referenciada no trabalho, nos ajuda a entender também o começo de uma nova era para os quadrinhos. No início dos anos 1980, a *DC Comics* estava à procura de escritores que fossem capazes de revitalizar alguns de seus personagens de menor escalão, muitos deles, inclusive, esquecidos no passado da editora. A editora voltou seus olhares para a Inglaterra, onde estavam surgindo autores que ganhavam cada vez mais destaque por criar histórias originais, que fugiam do habitual da época, dando início ao fenômeno chamado de **Invasão Britânica**, como popularmente ficou conhecido no mundo dos quadrinhos, trazendo para a *DC Comics* nomes como Alan, Grant Morrison, Gaiman e Milligan, mas também Jamie Delano, Garth Ennis e Warren Ellis. Claro, nem todos eram britânicos. Escritores como Rick Veitch, Mike Grell, Howard Chaykin, Tim Truman e Denny O’Neil também faziam parte desta lista de criadores que contribuíram para esta linha para leitores adultos, mais distanciada das tradicionais histórias de super-heróis (ARAÚJO, 2016)<sup>5</sup>.

De acordo com Lucas Araújo<sup>6</sup>, Moore ficou encarregado pela revitalização do *Monstro do Pântano*. O autor acrescentou camadas e explorou características

<sup>5</sup> Vide sítio eletrônico *Justiça Geek*, 16 de outubro de 2016.

<sup>6</sup> Vide sítio *Justiça Geek*, 16 de outubro de 2016. Acesso em 29/05/19.

jamais imaginadas para o personagem até então. As histórias muitas vezes ligadas ao horror, misticismo, o que levou o autor a criar um personagem que futuramente viria a ser destaque de vendas na editora, John Constantine (In: *Swamp Thing* #37, 1985). Tal fato faz com que motive o Monstro a viajar pelos Estados Unidos e resolver diversos problemas de cunho sobrenatural, mas que estão diretamente ligados a questões sociais do país.

Após Moore, é obrigação citar outro britânico, que servirá como base para as próximas análises, não só do herói nos quadrinhos, a partir da década de 1980, mas também do gênero HQ perante a literatura: Neil Richard MacKinnon Gaiman. O jornalista Marcelo Forlani<sup>7</sup>, em matéria publicada no *site Omelete*, conta um pouco de sua origem. Nascido em 1960, desde pequeno demonstrou sua ligação com os quadrinhos. Como jornalista, foi crítico de HQs e, aos 20 anos, teve seu primeiro título publicado, *Violent Cases* (1980), pela editora inglesa *Titan*. Foi com este primeiro trabalho que teve início sua parceria com Dave McKean. O também britânico ilustrador ficou conhecido nos Estados Unidos ao desenhar o *Asilo Arkham*, mas foi o seu trabalho desenvolvendo as capas de *Sandman* que o imortalizou entre os fãs de HQs.

Em 1988, foi criado o que viria a ser sua obra máxima nos quadrinhos: *Sandman* (GAIMAN; MCKEAN, 1988). A obra foi desenvolvida em 1988, mas datada apenas em 1989. A série foi dividida em 10 arcos (histórias de forma contínua), com o total de 75 edições. A história se tornou popular por todo o mundo, ganhando grande reconhecimento, além de prêmios como o *Eisner* nos anos de 1991 a 1993, o mais importante dentre os prêmios voltados ao mundo das HQs. O personagem em si, já existia desde a década de 1970, mas pouco daquele foi reutilizado no *Sandman* de Gaiman. A reconstrução do personagem se deu de maneira grandiosa, basicamente mantendo apenas o nome do personagem, como é claramente visto em sua primeira edição em 1988.

Para seguirmos nosso trabalho, vamos analisar um arco de *Sandman* e, a partir dele, comparar suas características (obra e herói), com outras obras e heróis tanto os já citados anteriormente, quanto outros não vinculados a essa pesquisa.

<sup>7</sup> Vide sítio [Omelete.com](http://Omelete.com), 09 de outubro de 2007. Acesso em 02/06/19.

Em *Sandman #4 - Um Sonho do Céu* (GAIMAN; KIETH; DRINGERBERG, 1989), vemos Morpheus tendo que descer ao inferno em busca do seu elmo que havia sido roubado. Tal instrumento é um de seus artefatos essenciais, esculpido em “ossos de um deus morto” (In: Panini Comics, p.118, Edição Definitiva). Durante a primeira parte de sua jornada ao inferno, temos o protagonista narrando sua passagem por paisagens verdadeiramente aterrorizantes, assombrosas, cenas de horror e agonia infindáveis, características bíblicas de como de fato seria o inferno. É importante ressaltar a importância da arte dos ilustradores Sam Kieth e Mike Dringerberg, que nessas edições foram os responsáveis pela arte (ilustração, elemento composicional essencial para os quadrinhos, sua narrativa gráfica), que desempenham um papel crucial ao realçar a força do roteiro e as descrições poderosas fornecidas pelo narrador.

Após se encontrar com os três senhores do Inferno – Lúcifer, Beelzebub e Azazel – Morpheus encontra o demônio que está empossado de sua ferramenta e, em uma das mais memoráveis passagens de toda a literatura em quadrinhos, enfrenta a criatura em um duelo único e, não muito comum nas HQs, poético. Gaiman foge do esperado, ao optar por evitar a violência como forma de resolução desse conflito.

Ao contrário disso, parece buscar referência em Tolkien, mais especificamente, no embate entre Bilbo e Gollum, em *O Hobbit* (1937), travando o duelo inteiramente por meio de charadas. Como em Tolkien é a astúcia de Morpheus que define sua vitória e não músculos ou superpoderes, como comum de se ver em resoluções de conflitos entre heróis e vilões nos quadrinhos. Desafiado pelo demônio a competir em uma espécie de jogo de metáforas, em que cada jogador deve contra-atacar a imagem fornecida pelo adversário, Sonho emerge triunfante ao apostar na maior de todas as forças: em pleno Inferno, evoca a esperança. Segue o diálogo da batalha:

[choronzon] Sou um lobo horrendo, um predador letal à espreita de sua presa.

[morpheus] Sou um caçador a cavalo, ataco o lobo com uma lança.

[choronzon] Sou uma mosca que pica o cavalo e derruba o caçador.

[morpheus] Sou uma aranha de oito patas devorando a mosca.  
 [choronzon] Sou uma cobra venenosa devorando a aranha.  
 [morpheus] Sou um búfalo de patas pesadas esmagando a cobra.  
 [choronzon] Sou o antraz, a bactéria carniceira, devorando a vida.  
 [morpheus] Sou um mundo flutuando no espaço, nutrindo a vida.  
 [choronzon] Sou uma nova explodindo, cremendo planetas.  
 [morpheus] Sou o Universo, abrangendo todas as coisas, abraçando toda a vida.  
 [choronzon] Sou a antvida, a besta do julgamento, sou a escuridão no fim de tudo, o fim de universos, deuses, mundos, de tudo. Ssss. E agora, Lorde dos Sonhos, o que você é?  
 [morpheus] Sou a Esperança (GAIMAN; KIETH; DRINGERBERG, 1998, p. 121-3)<sup>8</sup>.

Figura 7: Sandman – Moprheus contra Choronzon



Fonte: Gaiman; Kieth; Dringerberg (1989, p.123).

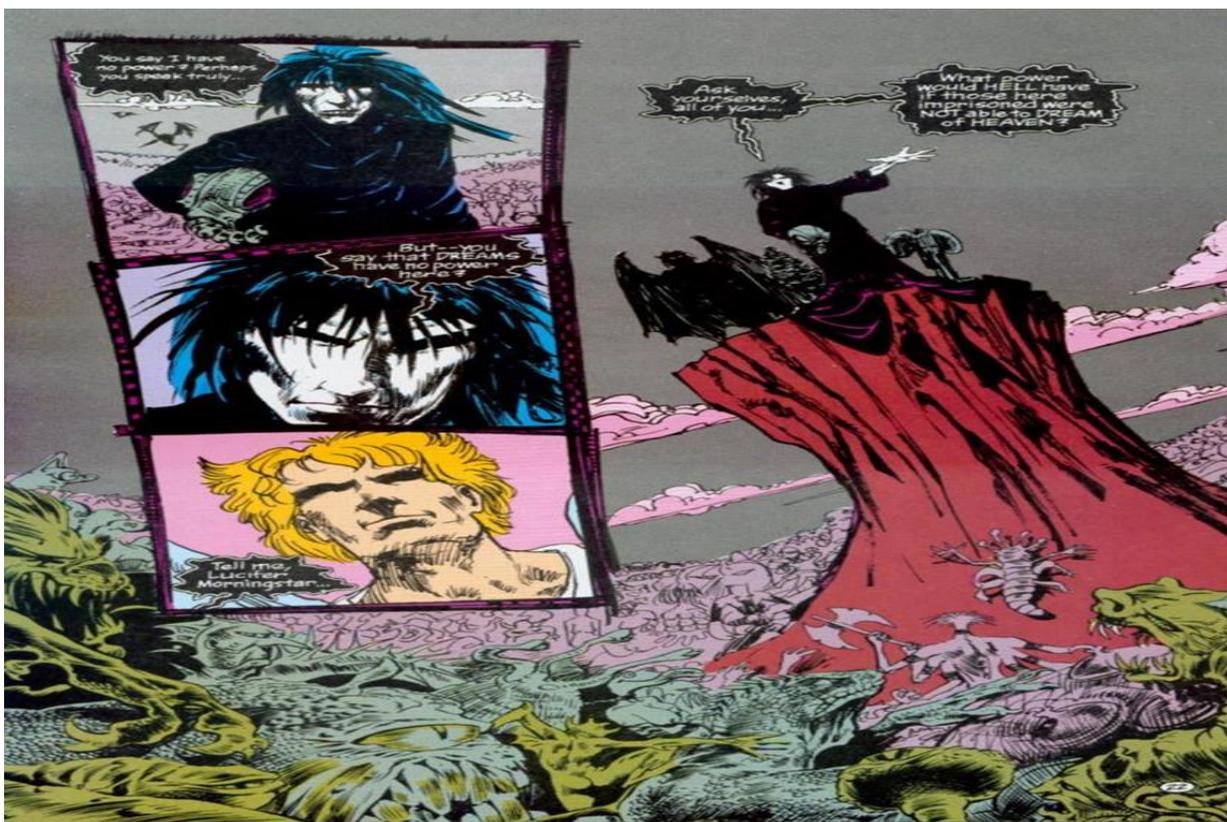
O Sonho e o Inferno possuem uma ligação bastante peculiar. Isso vem desde o começo da saga, em *Sandman 1#* (GAIMAN; KIETH; DRINGERBERG, 1988), quando o Morpheus escapa de seu aprisionamento na Terra e, ainda fraco, precisa ir para os reinos de Lúcifer reclamar um de seus pertences – seu

<sup>8</sup> Esta é a edição definitiva.

elmo, que foi roubado por um demônio em sua ausência. Nesse arco, além do duelo verbal incrível entre o Sonho e o demônio que estava com seu elmo, como mostrado anteriormente, o ponto alto fica para a interferência do Lúcido, no final, que não se dá por vencido e, vendo o Perpétuo fraco, pergunta o porquê de ter que deixá-lo partir.

Assim, para sair de lá, Morpheus lembra para todos ali, incluindo o Anjo Caído, quem é e qual o seu lugar na Criação. “Diga-me, Lúcido Estrela da Manhã... Indague-se... Na verdade, indaguem-se todos vocês... que poder o Inferno teria se aqueles aqui confinados não fossem capazes de sonhar com o Paraíso?” (GAIMAN; KIETH; DRINGERBERG, 1988, p.126).

**Figura 8:** Sandman – Morpheus e Lúcido



Fonte: Gaiman; Kieth; Dringerberg (2005), English Edition.

Quando se fala em quadrinhos, lembramos de embates clássicos e brutais, muitas vezes culminando com mortes. Podemos citar alguns exemplos como *Superman contra Apocalipse* (1993) em que o mesmo foi morto de forma brutal por seu inimigo. *Batman contra Coringa* (em incontáveis edições), onde os

mesmos travaram inúmeras batalhas pela sanidade não só dos personagens em questão, mas também daqueles que os cercavam. *Gotham e a Bat-Família (Batman – Morte da Família*, 2016. Editora Panini Comics). Podemos citar outros exemplos clássicos das HQs, em que a resolução do conflito se deu através do uso da violência e da força, recurso narrativo recorrente em um meio dominado por super-heróis poderosos, acostumados a utilizar da força física para superar as adversidades da trama.

Com o exemplo da batalha entre Morpheus e Choronzon, Gaiman adiciona uma nova camada para o seu modelo de super-herói, ao usar referências bíblicas, como o inferno e o próprio Lúcifer. Um fator diferencial de *Sandman* é todo o seu material-fonte, sejam eles baseados em histórias bíblicas, mitologias ou literatura clássica e contemporânea.

Joseph Campbell (2007) comenta que esse vasto material mitológico e referências, não só literárias, mas de outras áreas, mostram-nos uma constante afirmação de verdades básicas para guiar o homem. A função primária dos mitos e ritos é fornecer os símbolos que ajudam o espírito humano a avançar e se esse fosse um requisito obrigatório para as Histórias em Quadrinhos, o *Sandman* de Gaiman cumpriria com maestria, com seus personagens multiculturais.

Para falarmos mais sobre a obra *Sandman*, devemos citar aqui outros personagens importantes para história, além de seu principal, Morpheus, recém analisado no arco onde o mesmo vai ao inferno em busca de seu elmo perdido. Morpheus não está sozinho, o mesmo desfruta da companhia de seus irmãos, conhecidos como os Perpétuos ou Sem Fim (Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio), curiosamente, todos começam com a letra D, ao menos nas versões originais da língua inglesa.

**Figura 9:** Sandman – Os Perpétuos



Fonte: <<http://salazero.blogspot.com/2010/06/os-perpetuos-de-neil-gaiman.html>>.

É um grupo de seres que claramente personificam vários aspectos do universo na série de HQ *Sandman* (1988), de Neil Gaiman. É possível afirmar que os mesmos existem desde o início dos tempos e acredita-se que estão entre as criaturas mais poderosas (ou pelo menos influentes, como veremos) do universo *Sandman*, da *Dc Comics*, onde desempenham papel central ao longo de toda a HQ, embora Sonho seja o protagonista.

Falando mais sobre a mitologia dos seres, os Perpétuos é uma família pouco convencional de sete irmãos. Os sete têm algum controle sobre os conceitos que representam, embora, da mesma forma que os deuses retratados em *Sandman*, também são modelados a partir de expectativas e crenças subconscientes dos seres humanos.

*Sandman* foge das relações anteriores que muitos leitores tiveram com os quadrinhos até seu lançamento em 1988, principalmente, como já foi mencionado, no fato do personagem ter ressurgido como uma repaginação de um herói, o qual tinha o mesmo nome da revista, *Sandman*, mas que se diferenciava principalmente pelo fato de agir como herói, em seus atos e falas. Para uma melhor compreensão de como a denominação de herói pode se aplicar, ou não, ao quadrinho traremos dois acontecimentos do quadrinho.

Em *Sandman #29* (GAIMAN; KIETH; DRINGERBERG , 1991), alguns perpétuos se encontram entediados. Desespero faz então um desafio a seu irmão Morpheus, com a finalidade de saber qual dos dois tem mais poder. O senhor dos sonhos então escolhe o desolado Joshua Abraham Norton<sup>9</sup>, tornando-o cobaia para seu experimento. Na história em questão, Gaiman usa sabiamente da autoproclamação de Norton na vida real para conduzir os fatos narrados, indicando que Morpheus usou do sonho real de Joshua em ser imperador, para o manter lúcido e não sucumbir à loucura.

Ao final de tudo, Morpheus prova que os sonhos podem manter a sanidade de um homem, mesmo ficando claro que tudo que acontecia para Joshua não se tratava da realidade, condicionando-o a viver algo que ele queria, mas que, no fim das contas, não passava de uma ilusão, feita por Morpheus simplesmente para provar seu poder para outro perpétuo.

**Figura 10:** Sandman – Joshua



Fonte: Sandman #29 (GAIMAN; KIETH; DRINGERBERG , 1991). In: <[https://dc.fandom.com/wiki/Sandman\\_Vol\\_2\\_31](https://dc.fandom.com/wiki/Sandman_Vol_2_31)>

No arco em questão fica claro o poder de influência de tais seres perante o resto do universo, dando a capacidade para que os sete modifiquem a realidade de acordo com seus gostos e vontades, tornando até um mísero humano seu rato de laboratório, ato nada heroico, que prova que tanto Morpheus quanto seus irmãos, são o que são, não aquilo que o leitor esperava,

<sup>9</sup> Personagem real inspirado no autoproclamado imperador dos EUA.

principalmente pela revista em questão circular no meu de outras revistas de super-heróis.

Outra personagem que também nos mostra não ter quase nada de heroico é a Morte, que, logicamente tira a vida, mas também a concede, o que termina criando uma dualidade em sua existência. A morte de um ente querido ou o nascimento de um tão sonhado filho, são encargos da jovem perpétuo, mas aí vem a indagação: onde está o heroísmo ou vilanismo da personagem em tais atos? Ou seja, podemos aplicar ambas as características ao personagem; o que vai definir qual sua versão será a visão daquele(s) afetado(s) por seus atos e decisões.

### **5.1. Morpheus: natureza nem heroica, nem vilã**

Em *Sandman*, podemos encontrar referências intertextuais em praticamente todos os seus 75 volumes. A série dialoga com diversas obras de diversos gêneros textuais, mas um dos diálogos mais importantes e evidentes é o que se traça entre *Sandman* e a obra do dramaturgo inglês William Shakespeare. Neil Gaiman não apenas adapta as peças *Sonho de uma Noite de Verão* (1594-1596) e *A Tempestade* (1623, *post mortem*), de Shakespeare para o gênero quadrinhos, mas cria duas novas histórias nas quais o dramaturgo recebe um “presente” de Morpheus, o dom da composição de peças teatrais.

As HQs, como já citado, carregaram o estigma de “arte menor” por serem consumidas pela massa “menos intelectualizada”. Neil Gaiman tem o mérito de enfrentar a tensão entre “alta” e “baixa” cultura ao convidar Shakespeare para esse universo. É bom lembrar que essa mesma tensão pode ser observada nas abordagens tradicionais sobre a obra do dramaturgo inglês. William Shakespeare, ele próprio oriundo das camadas populares, escreveu peças em que esses grupos estiveram representados.

Os encontros entre os personagens se dão em três momentos durante a série: 1- em 1589 (*Sandman #14*), Morpheus ouve o jovem Will confirmar ao mestre, Kit Marlowe, que faria qualquer coisa para ser escritor. Morpheus se apressa a oferecer a Shakespeare a eternidade em troca de duas peças de teatro. Da segunda vez que se veem, cinco anos mais tarde (*Sandman #19*), a companhia de teatro de William Shakespeare apresenta *Sonho de uma Noite de*

*Verão* (1594-1596) para *Lorde Moldador* (outro dos inumeráveis nomes de Sandman) e a corte da Arcádia. Era uma promessa de eternizar a memória de Oberon, Titânia e do povo das fadas no mundo ao qual já não pertenciam. Em 1616 (*Sandman* #75), ano da morte de Shakespeare, Morpheus recebe *A Tempestade* (1610/1611) como pagamento final pela barganha. Onde temos o arco de um naufrágio, de uma ilha e de um amor subentendida a própria história do melancólico rei do Sonhar.

**Figura 11:** *Sandman* – Morpheus e Shakespeare



Fonte: *Sandman* #75 (GAIMAN; MCKEAN, 1996). In: <<https://ideiasesquecidas.com/2015/08/01/sonho-de-uma-noite-de-verao/>>.

Ou seja, em *Sandman*, não temos Morpheus como herói ou vilão (assim como seus irmãos), embora capaz de moldar a realidade, faz isso a seu gosto e vontade, não se deixando levar por ideias de cunho heroico ou vilanesco.

Devemos considerar que seus atos perante os seres podem vir a transformá-los em heróis, como no caso do próprio Shakespeare, onde na nossa realidade e também na apresentada nos quadrinhos, é mundialmente conhecido por suas obras que inspiram até hoje e sempre vão continuar a inspirar, e o que mais pode ser tão inspirador quanto a figura de um herói?

Logo, é perceptível que Gaiman tentou explorar diversas camadas do personagem em suas diversas histórias, em algumas com atos heroicos, outras até mesmo vilão, ou mesmo de forma neutra, também tentando trazer figuras conhecidas pelo público leitor, ou que, mesmo não conhecidas, sua presença nas histórias pudessem chamar a atenção do leitor, fazendo ir em busca de conhecimento sobre tal figura. Logo, a categorização do que realmente é Morpheus e sua família se dá a partir daqueles que são de alguma forma afetados pelos seus atos.

Vilão para Joshua Abraham Norton em nossa perspectiva de leitor, é herói para o mesmo, dentro da história, em sua visão do que acontecia, pelo o fato do mesmo não distinguir o sonho da realidade, tornando assim seus atos egocêntricos e maldosos com o mesmo. Herói com Shakespeare, ao agraciá-lo, tornando seu sonho realidade (diferentemente de Joshua) mas para tal, cobrando algo em troca. Em ambos os casos temos Morpheus apenas cumprindo seu papel existencial, nunca se aclamando herói por seus atos, muito menos um vilão, assim como sua família, embora seus atos, a partir de diferentes pontos de vistas, encaixem-se em ambas as denominações.

Levando esses pontos em consideração, poderíamos afirmar que Morpheus não se trata de herói ou de vilão e, sim, de um anti-herói? Victor Brombert (2002), em sua obra *Um louvor ao Anti-Herói*, traz-nos alguns aspectos que devemos levar em consideração antes de fazermos algum veredito sobre *Sandman* e seus protagonistas, mais especificamente o Morpheus.

Brombert (2002) define anti-herói como um ser que apresenta atitudes semelhantes as de um herói, porém não as exerce com os princípios básicos do mesmo, tais como os princípios citados nos vários tipos de heróis descritos por Kothe (2000). Suas ações não são regidas por sua natureza heroica, e sim, por vontades próprias, as quais podem ser benéficas a terceiros ou não. O que nos faz remeter imediatamente às ações de Morpheus com Joshua e Shakespeare.

A imagem do anti-herói muito se assemelha com a ideia do homem pós-moderno, o qual, segundo Brombert (2002), dentro de suas atividades diárias podem realizar atividades de cunho heroico. No entanto, sua natureza não os coloca no mesmo pedestal dos heróis clássicos. Tentar definir os personagens criados por Gaiman como herói, vilão ou anti-herói é simplesmente um ato que reduz e limita a sua obra, suas possibilidades de interpretação e análises. *Sandman* é um marco literário que não só enriquece a carreira de seu criador, como principalmente enriquece o mundo das HQs, abrindo portas para lugares jamais imaginados dentro da nona arte.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As obras analisadas fizeram parte de movimentos que revolucionaram as HQs. O *Quarteto Fantástico*, de Lee; Kirby (1961) recolocaram as HQs em seu devido lugar, tanto quando se fala em mercado de quadrinhos quanto ao falar-se em questões de literatura. Aproveitando o surgimento de uma literatura de quadrinhos no meio *underground* nos EUA, onde as obras eram pautadas pela liberdade de expressão, Lee; Kirby acertadamente escolheram alguns pontos que viriam a ser cruciais para seus heróis, como o fato de criar uma relação direta com o herói clássico e a sociedade, mostrando que os mesmos também tinham problemas, assim como um cidadão comum, o que serviu como inspiração para uma nova geração, transpondo a ideia básica do entretenimento simplista, sem comprometimento.

Já Gaiman veio para quebrar o padrão de personagens vistos nas revistas de heróis até sua data de lançamento, padrão estabelecido por Lee, principalmente. O britânico inova ao aprofundar não só a relação dos

personagens divinos com os seres “comuns”, mas também em fazer relações e criar intertextualidade entre sua obra e outras obras literárias, como no caso de obras de Shakespeare, além de trazer personagens de difícil análise graças às suas camadas tão profundas, que nos fez percorrer um longo caminho para enfim trazermos alguma possível definição para o que realmente sejam Morpheus e sua família.

Lee e Gaiman acabam, de certa forma, usando seus personagens como um meio para aludir à ideia de que HQs têm a necessidade básica de amenizar a dureza da nossa vida e fugir da nossa realidade. Pelo contrário, ambos os autores buscam por meios de relacionar o real com o fictício/imaginário, trazendo nossa imagem, a imagem do homem, transposta em herói ou entidade divina.

Como foi perceptível, *O Quarteto Fantástico*, de Lee; Kirby (1961) trouxe elementos da realidade vivida pelos EUA na sua época de lançamento, como mostrado nos resultados de pesquisa, no exemplo da Guerra Fria e na “guerra” contra o comunismo, características presentes na época. Tal fato foi ponta pé inicial para uma maior valorização das HQs, por trazer elementos reais do cotidiano americano.

Assim, os leitores não mais veriam as HQs apenas como uma maneira de passar o tempo, descartável e sem valor. Os heróis criados por Lee; Kirby fugiam do Herói clássico (características encontradas na seção sobre o herói, em Kothe (1987). Eles não eram perfeitos, não eram deuses, não nasceram heróis. Ao contrário, por meio de coincidências, adquiriam poderes, fato este que oportunizou seres humanos comuns a agir como algo que até então era inimaginável para eles. Uma ideia genial que não permaneceu exclusiva do quarteto por muito tempo, vez que, como bem sabemos, diversos outros heróis da *Marvel Comics* criados por Lee seguiram esse padrão, como o já mencionado *Homem-Aranha*.

A fórmula do sucesso para a *Marvel Comics*, dada a forte natureza comercial do gênero em questão, no início dos anos 1960 já se encontrava saturada na década de 1980. Em momentos assim, de saturação, em que há uma necessidade de mudança, que surgem pessoas capazes de dar outros rumos às histórias. Gaiman nos apresentou algo que, se lançada na mesma

época de *O Quarteto Fantástico*, possivelmente não seria bem aceita, pois as características tanto da obra de Lee, quanto na de Gaiman estão totalmente relacionados a sua época de produção e à necessidade dos leitores.

Lee deu início a um movimento de maior aceitação das HQs pelo público geral, o que gerou um efeito bola de neve, considerando que, aumentando o número de leitores, mais pessoas se interessariam pelo gênero e mais ele seria produzido. Esse efeito foi essencial para que, na década de 1980, Gaiman tivesse a maior liberdade de explorar caminhos até então não explorados no gênero: de transformar as relações entre heróis e seres comuns e até mesmo de nos fazer questionar a veracidade da denominação de herói para alguns personagens.

Percebemos que, mesmo produzidas em épocas diferentes, as obras têm sim uma relação análoga, sendo uma favorecendo a existência da outra, mesmo que de forma indireta. Explorar camadas de um personagem que em suas origens foi um herói e transformá-lo em divindade não é algo tão incomum, fato que já ocorreu com outros personagens anteriormente. Entretanto, fazer com que tal personagem, carregando o selo de divindade, não aja de modo tão divino e puro, não só nos traz uma perspectiva diferente sobre as divindades, à exceção das divindades gregas, mas as colocam no mesmo patamar de nós, seres humanos errantes e oriundos do pecado.

Depois de entendermos um pouco sobre os personagens de *O Quarteto Fantástico* e de *Sandman*, que tipo de herói há em cada uma das obras e sua importância para o gênero HQ, terminamos este trabalho em tom de agradecimento. São poucas as obras que conseguem atingir gerações e gerações, que transcendem e mantêm-se relevantes para a sociedade. As HQs são objetos de estudo, são um meio de aliviar o estresse do cotidiano, são um meio de expressar opinião e sentimentos. São complexas, são simples, é arte, é literatura. Que mesmo nos levando a outros lugares, sempre tem como destino final nossa casa, nosso bairro, nossa família, nossa sociedade, nossos problemas e virtudes, nossos sonhos. Cada obra mostra um pouco de nós, um pouco daqueles que as realizaram. Obrigado Lee; Kirby, pois *O Quarteto Fantástico* nos diverte e nos inspira! Obrigado Gaiman por *Sandman*, que nos

faz refletir e repensar o que somos! É em forma de agradecimento que encerramos.

## REFERÊNCIAS

O ano que mudou os quadrinhos. Disponível em:  
<<http://justicageek.com.br/1986-o-ano-que-mudou-os-quadrinhos/>>.

Acesso em :15 abr.2019.

Biografia de Neil Gaiman. Disponível em:  
<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Neil\\_Gaiman](https://pt.wikipedia.org/wiki/Neil_Gaiman)>. Acesso em:29 abr.2019.

Os perpétuos em Sandman. Disponível em:  
<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Perp%C3%A9tuos>>. Acesso em :04 jun. 2019.

A biografia de Neil Gaiman. Disponível em:  
<<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/biografia-neil-gaiman-atualizada-em-910>>. Acesso em: 29 abr. 2019.

A grande depressão. Disponível em:  
<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Grande\\_Depress%C3%A3o](https://pt.wikipedia.org/wiki/Grande_Depress%C3%A3o)>. Acesso em: 02 maio. 2019.

A origem do selo Vertigo. Disponível em: <https://geeksinaction.com.br/index.php/2017/07/20/especial-a-origem-do-selo-vertigo-da-dc-comics/>. Acesso em: 02 maio. 2019.

Biografia de Stan Lee. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/stan-lee>. Acesso em: 25 maio. 2019.

O Macartismo: Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/macartismo/>. Acesso em: 25 maio. 2019.

Stan Lee e a importância do Quarteto Fantástico. Disponível em: <https://poltronanerd.com.br/livros/stan-lee-quarteto-fantastico-sua-importancia-para-os-quadrinhos-77319>. Acesso em: 27 maio. 2019.

ANSELMO, Zilda A. **Histórias em Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

ADORNO, Theodor. HORKHEIMER, Max. **A unidade implacável da indústria cultural atesta a unidade em formação da política**. 1985.

BURKE, Peter. **Testemunha ocular: História e imagem**. São Paulo: Edusc, 2003.

BARROS, Érica. **SUPER-HEROÍNAS NOS QUADRINHOS: A REPRESENTAÇÃO DA MULHER EM THOR**. 2014

BROMBERT, Victor. **Um louvor ao anti-herói**. Editora Atelie. 2002

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Pensamento; Edição: 14ª, 1989.

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

GAIMAN, Neil. **Sandman: prelúdios e noturnos**. São Paulo: Conrad Editora, 2005.

GAIMAN, Neil. **Sandman**: Edição Definitiva. São Paulo: Editora Panini Comics, 2016.

GAIARSA, José. “**Desde a Pré-História até McLuhan**”. In: MOYA, A. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1970, pp. 115-120.

SLOTT, Dan. **Fantastic four #1**. Agosto de 2018.