



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE LETRAS

O CONCEITO DE SUPER-HERÓI E A INFLUÊNCIA DOS PERSONAGENS
CLÁSSICOS DA LITERATURA NA CRIAÇÃO DOS SUPER-HERÓIS DAS
REVISTAS EM QUADRINHOS

Thiago Duarte de Oliveira

Monografia submetida à Faculdade de Letras da
Universidade Federal do Rio de Janeiro, como
requisito parcial para obtenção do título de Bacharel
em Letras na habilitação Português/Literaturas.

Rio de Janeiro

2020

OLIVEIRA, Thiago Duarte de.

O conceito de super-herói e a influência dos personagens clássicos da literatura na criação dos super-heróis das revistas em quadrinhos – 2020. 59f.

Orientador: João Camillo Barros de Oliveira Penna

Monografia (graduação em Letras habilitação Português-Literaturas) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Centro de Letras e Artes, Faculdade de Letras

Bibliografia: f. 58-59.

1. História em quadrinhos. 2. Super-heróis. I. Oliveira/ Thiago Duarte de Oliveira. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Letras, 2020 III. Título.

CDD (dado fornecido pela biblioteca)

A Jesus Cristo, o maior de todos os super-heróis, que nos salvou e continua a nos salvar.

Agradecimentos

Agradeço, em primeiro lugar, ao Deus Trino, Autor da vida, razão da minha existência, meu Senhor, Mestre e Salvador, por todas as vitórias, por todos os meus amigos e família, por me guiar e me manter de pé, por me dar a oportunidade de voltar à faculdade quando pensei que não conseguiria e por cuidar de todos nós com seu infinito e incondicional amor que cura minhas feridas e revigora minhas forças e energia.

À minha mãe, carinhosa e batalhadora, por seu amor, carinho e incentivo, Deus não poderia ter me dado uma mãe melhor.

Ao meu irmão, meu grande amigo, que me incentivou a retornar à faculdade e é um exemplo de irmão e evangelização.

À Dona Eurides, minha avó do coração, que agora está nos braços do Pai, que me acolheu como seu neto do coração, me ensinou a orar, cuidou de mim, me ensinou tantas coisas, mas, principalmente, o que é o amor de uma avó por um neto e que os laços que unem uma família são muito maiores do que os laços de sangue. Agradeço por todo amor, carinho e confiança que a senhora depositou em mim e sou muito grato a Deus por Ele ter colocado a senhora na minha vida. As lágrimas passaram, a dor às vezes volta, mas o vazio no meu coração continua, mas sei que a senhora, que sempre me mostrou a importância de ajudar o próximo com palavras e ações, não poderia estar em um lugar melhor.

Ao Seu Cori, que depois que se casou com a Dona Eurides se tornou o meu avô do coração e se tornou alguém muito importante na minha vida e que, além disso, trouxe a alegria que faltava na vida da Dona Eurides, sempre cuidando dela.

À minha amiga Nailla, minha irmã do coração, por sua amizade, ajuda e incentivo. Por tantos trabalhos que digitou para mim, por tantas palavras de incentivo que me ajudaram a seguir em frente, por todo o carinho da sua amizade.

Ao meu amigo Jean, meu irmão do coração, por sua amizade, ajuda e incentivo, o primeiro dos meus amigos do Pontual, o seu carinho também faz a diferença na minha vida, na verdade, o carinho e a amizade de cada amigo meu fazem a diferença na minha vida.

Aos meus amigos Wesley e Raquel, por sua amizade e carinho, dois grandes e preciosos amigos que fiz na faculdade.

Ao meu amigo Luciano, por sua amizade e ajuda, por digitar grande parte da minha monografia e por ser mais um grande amigo que fiz na UFRJ.

Ao meu pai, que eu amo com todo o meu coração e é muito importante na minha vida.

Aos meus primos Mateus, Márcia e Nido por também me ajudarem a digitar essa monografia.

Aos meus professores que fizeram a diferença na minha vida e me ajudaram a ser um ser humano melhor. Em especial à professora Silvia Vieira, à professora Lúcia Helena, à professora Anieli Improta, à professora Célia Regina de Barros Mattos, à professora Mônica Nobre e aos professores Sérgio Gesteira, João Camillo, Godofredo de Oliveira Neto, João Moraes, Marcus Rogério e Pedro Barbosa.

Aos meus amigos Luciana e Isaac, por sua amizade e carinho que ajudam a alegrar a minha vida e que são mais dois presentes que ganhei na Faculdade de Letras.

Ao meu grande amigo Carvalho, por sua amizade, carinho e conversas sobre quadrinhos.

Ao meu saudoso amigo Cláudio Guilherme Casas, obrigado por sua amizade, sinto não ter conseguido me despedir de você. Você foi o amigo que precisei no segundo grau e sou muito grato a Deus por ter te conhecido e sei que agora você está ao lado Dele e mesmo não estando mais aqui fisicamente, a nossa amizade continua viva em meu coração.

À Claudinha, à Marli, à Fátima e a todo o pessoal do Apoio Acadêmico que me apoiaram, ajudaram e acreditaram em mim, me ajudando a voltar à faculdade.

À minha querida amiga Carol, por sua amizade, carinho, conversa e ajuda, por tantos trabalhos digitados, por confiar em mim e estar presente em minha vida.

A todos os meus amigos, próximos ou distantes, presentes de Deus na minha vida, que aquecem o meu coração, me enchem de felicidade. Sou grato a Deus por fazerem parte da minha vida, vocês são igualmente importantes para mim ao mesmo tempo em que são únicos.

Enfim, obrigado a todos que me ajudaram, ainda que com uma única palavra de carinho vinda do coração. Nenhum ato de bondade será esquecido.

Sumário

Introdução.....	6
Capítulo 1: O último filho de Krypton.....	9
Capítulo 2: A princesa Amazona.....	17
Capítulo 3: O Robin Hood de Star City.....	25
Capítulo 4: O Filho de Asgard.....	35
Capítulo 5: O Golias Esmeralda.....	45
Conclusão.....	56
Referências bibliográficas.....	58

Introdução

Este trabalho tem como proposta analisar os super-heróis e a modernização dos personagens clássicos da literatura, buscando entender a relação entre eles a partir de cinco exemplos e, além disso, mostrar o conceito do super-herói, que difere do conceito do herói clássico, sendo dotado de um maior altruísmo e preocupação com os inocentes e indefesos. Desta maneira, para evidenciar essa relação, foram escolhidos os super-heróis Superman, Mulher-Maravilha, Arqueiro Verde, Thor e Hulk, que tiveram como influências desde as mitologias gregas e nórdicas ao folclore inglês e clássicos da literatura como *O médico e o monstro*.

O Superman traz em si muito mais do que apenas a mitologia grega e os seus heróis, ele, de um modo geral, é como se fosse uma síntese de todos eles, de uma forma aprimorada, com um novo conceito de heroísmo que se tornaria padrão nos super-heróis das revistas em quadrinhos até os dias atuais.

Em relação ao que motivou a escolha temática, este trabalho se justifica pelo fato de que os estudos sobre quadrinhos e seus super-heróis são ainda poucos e discriminados, não sendo valorizados como as obras de arte e literatura que são.

Por isso evidenciar a ligação com os clássicos da literatura era necessário, a fim de mostrar que os quadrinhos de super-heróis têm uma grande importância para a vida de leitores de todas as idades e merecem ser prestigiados como as demais artes. Fazer um trabalho sobre eles é ampliar as fronteiras literárias e mostrar que há muitas formas de se fazer literatura. A fusão da escrita e do desenho gera os quadrinhos, também conhecidos como a nona arte.

Os super-heróis apresentam defeitos e qualidades, mas suas virtudes servem de inspiração para aqueles que têm esperança em um mundo melhor, mais justo e cheio de paz. Assim, este trabalho buscou analisar esse mundo misturado com a fantasia e a realidade, que, com o passar dos anos, traz reflexão, incentiva a leitura e conquista os corações de milhões de leitores.

Este trabalho tem como base o livro *A Identidade Secreta dos Super-Heróis* (2017), de Brian J. Robb, e o texto *O Incrível Hulk, Mr. Hide e Frankenstein – Ciência e religião* (2019), de Maurício Zanolini (*Picareta Psíquico*) do blog *Quadrinheiros*.

Em seu livro, Brian J. Robb mostra a origem dos super-heróis em quadrinhos, revelando a importância dos mitos e das lendas na construção dos personagens e a

trajetória de sucesso que eles traçariam. O autor se concentra bastante no Superman, aquele que começaria a famosa Era de Ouro e mudaria o conceito dos quadrinhos e super-heróis, abrindo porta para muitos outros títulos que surgiriam em seguida, fortalecendo o gênero literário dessa modalidade. Para o autor, o último filho de Krypton serviu também de inspiração, de forma direta ou indireta, para os super-heróis que o sucederam, mas a própria criação do Superman foi baseada na mitologia grega.

Além da mitologia grega e de lendas famosas como Robin Hood, outras mitologias (como a nórdica), revistas pulps e obras literárias serviram como base para a criação e o desenvolvimento dos defensores incansáveis da justiça, que vivem vidas duplas e têm de conciliar suas identidades secretas com as suas constantes batalhas com vilões, sempre vivendo o drama do herói moderno.

As dificuldades e o processo de criação de alguns super-heróis também são descritos por Robb, de forma minuciosa e detalhada, relatando, por exemplo, um comentário de Jerry Siegel, um dos criadores do Superman, que confirma a ideia de que seu Homem de Aço era uma junção de todos os personagens masculinos e fortes que conhecia, porém mais forte.

Assim como o Superman, os super-heróis modernizavam os personagens clássicos e, ao mesmo tempo em que resgatavam, acrescentavam coisas novas e próprias, deixando os seus traços contemporâneos e conquistando uma legião de leitores.

Grandes editoras, como a DC Comics e a Marvel Comics foram se formando e crescendo, e se valendo de reciclagem de muitas histórias já contadas e dando um novo olhar sobre elas. Isso se observa no caso da Mulher-Maravilha, a amazona do mundo moderno, que, através de suas histórias, mostrava o mundo dos homens assim como o mundo dos deuses gregos e a igualdade entre homens e mulheres.

Em seu texto *O Incrível Hulk, Mr. Hide e Frankenstein – Ciência e religião*, Zanolini faz uma análise do personagem Hulk e de sua identidade secreta, Bruce Banner, desde a sua origem a aspectos do seu comportamento. O autor se utiliza de uma leitura psicológica para explicar a dualidade do personagem, mas vai além disso, mostrando uma gama de outros fatores que influenciaram na sua construção de forma decisiva, como a religiosidade de Banner.

Desde sua origem, inspirada por Frankenstein, mas principalmente pela obra de Robert Louis Stevenson, – *O médico e o monstro*, o conflito interno de duas personalidades diferentes é apresentado no super-herói. Se o Dr. Jekyll, homem da

ciência, precisa conviver com uma personalidade mais agressiva e sem controle (Mr. Hyde), para Bruce Banner o problema é o mesmo, ainda que com algumas diferenças.

Capítulo 1: O último filho de Krypton

Superman, o primeiro super-herói da Era de Ouro dos quadrinhos (de 1938 até meados da década de 50), o campeão dos oprimidos, criado em 1938 por Jerry Siegel e Joe Shuster, trazia em si uma nova visão sobre o herói. Se colocar o "super" na frente da palavra herói foi uma jogada de marketing da editora para mostrar que seus heróis eram os melhores que já haviam sido criados e competir não só com os heróis da literatura clássica como também com os heróis concorrentes das revistas pulps e tirinhas, a verdade é que o conceito de herói também mudou. O código de honra dos super-heróis é bem diferente do código de honra dos heróis da mitologia grega.

Se pegarmos, por exemplo, Aquiles e Hércules, que serviram de inspiração para o Superman, veremos que os dois, apesar de serem chamados de heróis, eram assassinos que, muitas vezes, pensavam apenas em si mesmos ou na glória que poderiam alcançar, principalmente, Aquiles, que não pensou duas vezes em tirar a vida dos inocentes da guerra de Tróia e em deixar viúvas e órfãos sem nada. O herói grego muitas vezes era egoísta e muitas vezes era guiado pela vingança, possuía habilidades únicas e inacreditáveis, mas lhe faltava um coração mais altruísta.

O Superman e os mais diversos super-heróis dos quadrinhos que surgiram possuíam qualidades em comum. E não eram os superpoderes, pois muitos como o Batman e o Arqueiro Verde não possuíam tais habilidades. O que os unia era o coração altruísta, sedento por justiça, sempre pronto para defender um inocente, acabar com o medo e levar a esperança, sem se preocupar com fama ou glória, vivendo vidas duplas com seus alter egos, sempre colocando o bem do próximo em primeiro lugar, sendo capazes até de morrer por desconhecidos. Outra regra importante é não matar. É bem verdade que muitos super-heróis já chegaram a não respeitar isso, como o Arqueiro Verde, que matou o vilão Prometheus e se tornou um foragido por isso ou a Mulher-Maravilha, que matou o vilão Maxwell Lord, que controlava as mentes do Batman e do Superman durante a saga *Crise Infinita*. Mas, os melhores do mundo (Superman e Batman), por exemplo, sempre respeitaram essa regra ao máximo por acreditarem que, ao cruzar essa linha, você se torna tão ruim quanto os bandidos que ameaçam as cidades, mostrando o valor da vida e a importância de preservá-la a todo custo. Desse modo, os heróis clássicos da mitologia grega da mesma forma que servem de base para o Superman e outros super-heróis se distanciam deles quanto a sua ética e caráter moral.

O conceito de herói já começou a mudar em Robin Hood, onde o fora-da-lei mais querido da floresta de Sherwood já começa a apresentar características morais e éticas utilizadas até hoje nos super-heróis. Como a proteção aos inocentes, a luta com as autoridades que oprimem o povo e a tentativa de evitar matar, além de mostrar misericórdia com o Barão Fitz-Alwine, o culpado pela morte de sua mãe (como mostra na versão de Alexandre Dumas e que será utilizada nesse trabalho).

A sociedade foi se modificando com o tempo e os heróis com ela. Os heróis das revistas pulps já acrescentavam mais características ao código do super-herói, que se firmaria por completo com Superman. Heróis como o Zorro (que ainda leva o nome de bandido pelas autoridades), o Sombra (cujo nome Kent Allard serviu de inspiração para Clark Kent), o Tarzan (de quem os criadores do Superman eram confessos fãs) e os heróis das tirinhas (nas quais quase o Superman começou), como Flash Gordon e Hugo Hércules (que teve apenas treze tirinhas) prepararam o caminho para que os super-heróis das revistas em quadrinhos surgissem.

O Homem de Aço foi criado pela perda do pai de Siegel, que fora assassinado e a justiça nunca foi feita, levando os criadores do guardião de Metrópolis a inventar um campeão para todos os oprimidos, alguém de extraordinária força e de grande coração, alguém que fosse à prova de balas e que trouxesse esperança.

Assim, um defensor incansável da justiça se originou, sendo mais forte do que Hércules ou qualquer semideus da mitologia grega, com uma fraqueza específica, assim como Aquiles e seu calcanhar, no caso do Superman, a sua fraqueza seria a kryptonita verde, que lhe causa envenenamento por radiação e que depois surgiria em outras cores que causariam efeitos diferentes, como mutações e perdas de poderes, além de sua vulnerabilidade à magia e perda dos poderes em contato com os raios vermelhos do Sol, e com a responsabilidade de ter o mundo nas costas como Atlas. Um super-herói que combina as melhores qualidades de seus antecessores com novas qualidades e se torna um campeão da justiça e símbolo de esperança para uma época em que o medo crescia assim como a violência. Uma época que pedia por heróis com virtudes e que mostrasse a grandeza de pequenos atos de bondade, que foi altamente influenciada pelo cristianismo, e incentivava o leitor a mostrar o seu melhor e a buscar a paz.

Um dos primeiros poderes do Superman foi a super força, que a princípio não era tão extraordinária, mas com o passar dos anos se tornou algo inacreditável, suas mãos não eram mais apenas capazes de levantar carros ou parar locomotivas, com um único punho era capaz de destruir um meteoro sem esforço. Seus saltos de 200 metros e

sua velocidade que superava um trem aerodinâmico se transformaram no seu voo supersônico que ultrapassa até a atmosfera e lhe concede também aventuras no espaço. Sua pele que no início só podia ser penetrada por uma bomba se tornou tão resistente com os anos que só uma Kryptonita podia rasgá-la. Conforme as ameaças aumentavam e ficavam mais fortes, o Homem de Aço também ficava e foi desenvolvendo novas habilidades como a visão de calor e o sopro de gelo e o seu senso de responsabilidade também crescia. Sua preocupação não era mais só Metrópolis ou os Estados Unidos e sim a qualquer lugar na Terra ou fora dela em que houvesse seres vivos sofrendo e que precisassem de ajuda.

Se Hércules enfrentou seus famosos doze trabalhos que eram quase impossíveis de serem feitos, como desviar os cursos dos rios Alfeu e Peneu ou matar a hidra de Lerna e o Leão de Nemeia, o último filho de Krypton não teve desafios menores e enfrentou vilões dos mais variados e poderosos do universo inteiro, como Metallo (o vilão com coração de Kryptonita), Apocalipse (o vilão que quase o matou só na base da força bruta) e Darkseid (o tirano de Apokolips) com os seus poderosos raios ômega. Assim como Hércules, Superman percebeu que às vezes precisava de muito mais do que apenas a força bruta para vencer, se valendo de muita astúcia em várias batalhas, principalmente com o seu arqui-inimigo Lex Luthor (o mais inteligente homem da Terra) e Brainiac (cujo o objetivo é coletar o máximo possível de dados sobre as civilizações e depois destruí-las).

Hércules pode ter tido doze grandes trabalhos que o imortalizaram e o confirmaram como o herói mais forte de todos da Grécia Antiga, mas o filho de Jor-El fez muito mais do que isso e continua fazendo, já que suas histórias continuam sendo publicadas, sem nunca esquecer do motivo pelo qual deve lutar.

Talvez um dos maiores desafios do Superman seja lidar com a vida dupla (drama da maioria dos super-heróis) e ser Kal-El e Clark Kent ao mesmo tempo. Ser um simples e tímido jornalista que veio do interior e um defensor da justiça superpoderoso que veio de um planeta extinto ao mesmo tempo. Saber que a mulher que ama o esnoba como Clark, mas o ama como Superman e não conseguir perceber que os dois são a mesma pessoa. Muito tempo se passou até ele conseguir revelar o seu segredo a sua amada e impetuosa Lois Lane e se casar com ela. Mesmo assim, um dos seus maiores desejos parecia impossível, o de ser pai, pois é quase impossível um Kryptoniano ter um filho com uma terráquea por causa das diferenças fisiológicas.

A família Kent sempre ensinou ao seu filho Clark a usar suas habilidades únicas para ajudar a humanidade e devido a isso ele resolveu se tornar um repórter para poder chegar mais rápido, com as informações privilegiadas de um jornal, a quem precisasse de ajuda e com o tempo foi descobrindo mais sobre o seu planeta natal, sua família biológica e que ele não era o último Kryptoniano.

A ideia de ter uma fraqueza própria assim como Aquiles mostra que por mais poderoso que o Superman possa ser, ele não é invencível, mas suas fraquezas não podem impedi-lo de fazer o que é certo, afinal de contas um super-herói não desiste e se for preciso vai até o seu último suspiro em busca de justiça. No caso do Superman, sua fraqueza principal era conhecida por todos, ainda que não fosse acessível para todos, o que o levou a utilizar da engenhosidade para se defender, utilizando trajes de chumbo que impediam que a Kryptonita lhe fizesse algum dano e o permitindo a continuar em sua interminável batalha contra as ameaças que não paravam de surgir.

Se o primeiro super-herói das revistas em quadrinhos seguiu os passos de Aquiles, tendo uma fraqueza específica, essa regra acabou servindo para outros super-heróis que o sucederam. Como o Caçador de Marte, poderoso transmorfo¹ e telepata que tem como fraqueza o fogo ou a tropa dos Lanternas Verdes que, originalmente, apesar de poderem construir qualquer coisa em que imaginarem através da força de vontade, não possuem poder contra objetos de cor amarela. Mostrando que todo super-herói tem suas fraquezas e parte do seu dever é enfrentá-las, tentar lidar com elas e superá-las. Desse modo, os valentes defensores da justiça ensinam o valor da perseverança mesmo diante de um obstáculo e a importância de lutar por aquilo em que se acredita.

O Superman possui um pouco de cada herói da mitologia grega, mas com o seu próprio código de conduta, não oscilando em fazer coisas boas e ruins, com o intuito de mostrar o que há de melhor no ser humano e que o caminho que você segue só depende da sua escolha. Não agindo como um juiz e júri, mas sim como um agente da justiça, protegendo até mesmo às vezes aqueles que não merecem para que sejam julgados conforme a lei. Com o passar do tempo, essa posição em relação aos bandidos chegou a ser questionada pelo povo, principalmente com a chegada da Elite, um grupo de novos super-heróis que matavam os vilões e fizeram o povo acreditar que o Homem de Aço estava ultrapassado. O defensor de Metrópolis resolve enfrentá-los fingindo usar as mesmas regras que eles, simulando uma violência desenfreada e supostamente matando quase toda a Elite, para que a população pudesse testemunhar com seus próprios olhos

¹ Criatura capaz de assumir diversas formas.

que matar nunca é a solução, e nunca trará esperança, mostrando para todos do que é feito um verdadeiro super-herói, que não decide quem deve ou não salvar, apenas salva.

Em sua Fortaleza da Solidão, o último filho de Krypton mantém protegidas diversas espécies alienígenas à beira da extinção, incluindo a cidade engarrafada de Kandor, que era a capital de Krypton e fora miniaturizada pelo vilão Brainiac. Além disso, havia também o projetor da Zona Fantasma, uma prisão onde o tempo não passa feita pelos Kryptonianos para aprisionar os seus criminosos e que era o último recurso de Kal-El para deter o vilão, pois o lugar podia levar alguém a loucura e o prisioneiro ficava destinado a viver como um fantasma. Contudo, existe um inocente na Zona Fantasma, Mon-El que tem como fraqueza o chumbo e, diferente da Kryptonita que envenena aos poucos o Superman, o chumbo envenenou instantaneamente o jovem pesquisador espacial obrigando Clark Kent a aprisioná-lo na Zona Fantasma até encontrar sua cura, algo que ele nunca conseguiu cumprir, mas que no futuro Brainiac 5 conseguiu, para a alegria do Homem de Aço. O Superman pode não ter que carregar o céu nas suas costas como o titã Atlas, mas carrega a responsabilidade diária de salvar inúmeras vidas, mas não por castigo como o titã, mas sim por sua escolha, não ajudar podendo ajudar e ver pessoas se machucando seria o seu castigo. Para um verdadeiro super-herói o maior castigo é saber que podia ter feito algo para ajudar os outros, mas não fez e carregar pelo resto de sua vida as consequências de seu ato egoísta.

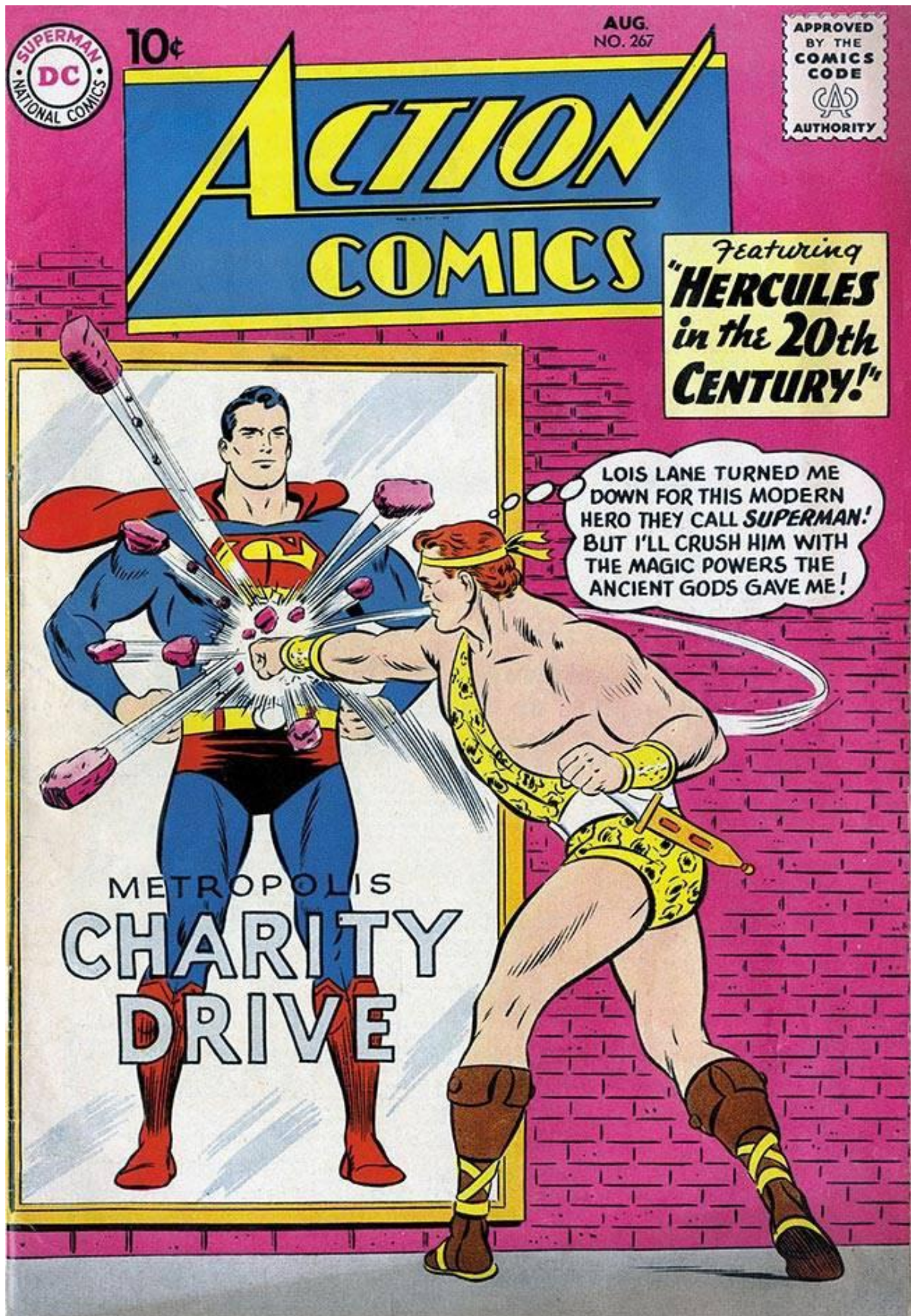


Imagem 1 - Capa de Action Comics 267 desenhada por Wayne Boring (1960)

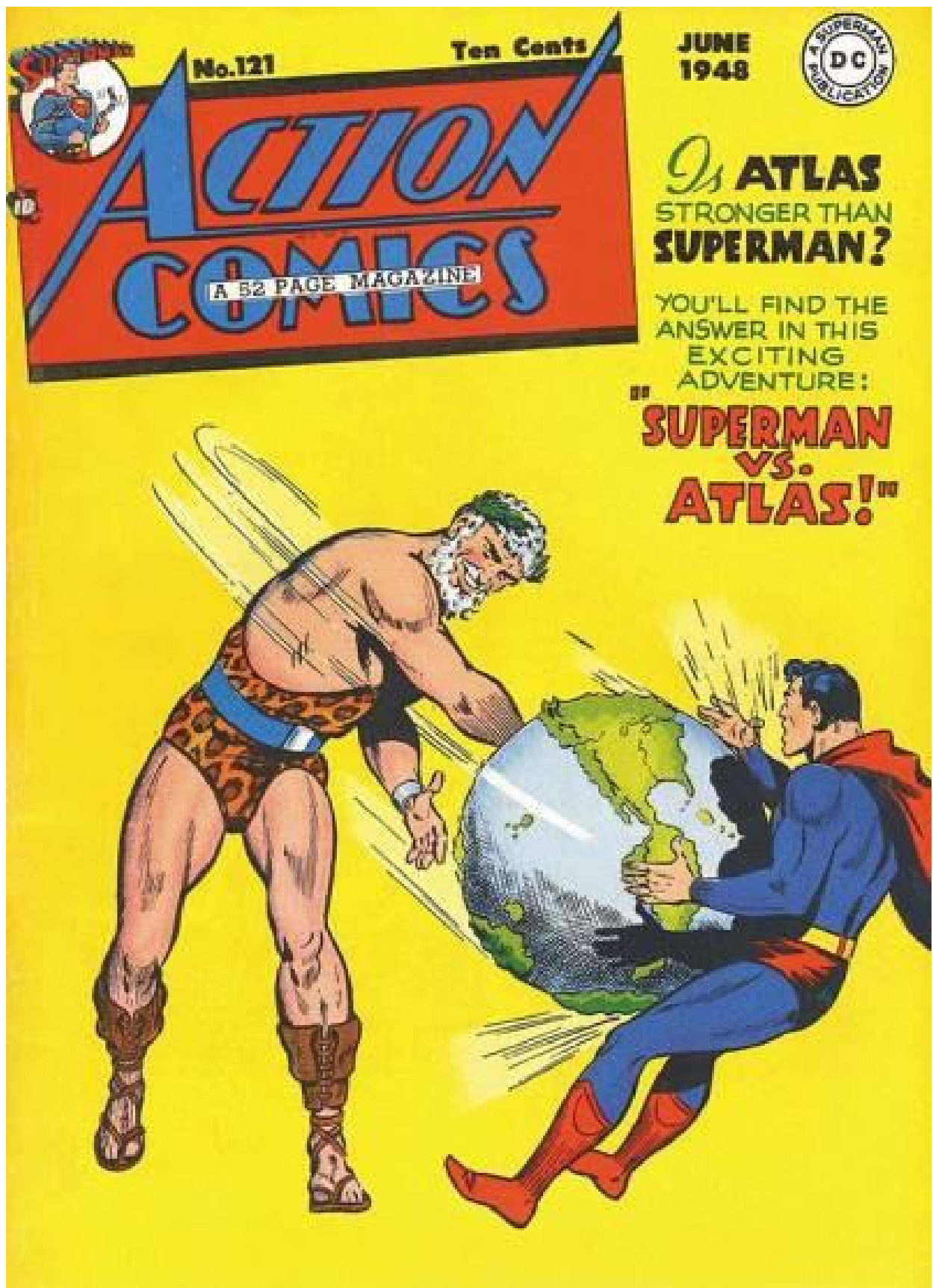


Imagem 2 - Capa de Action Comics 121 por Wayne Boring

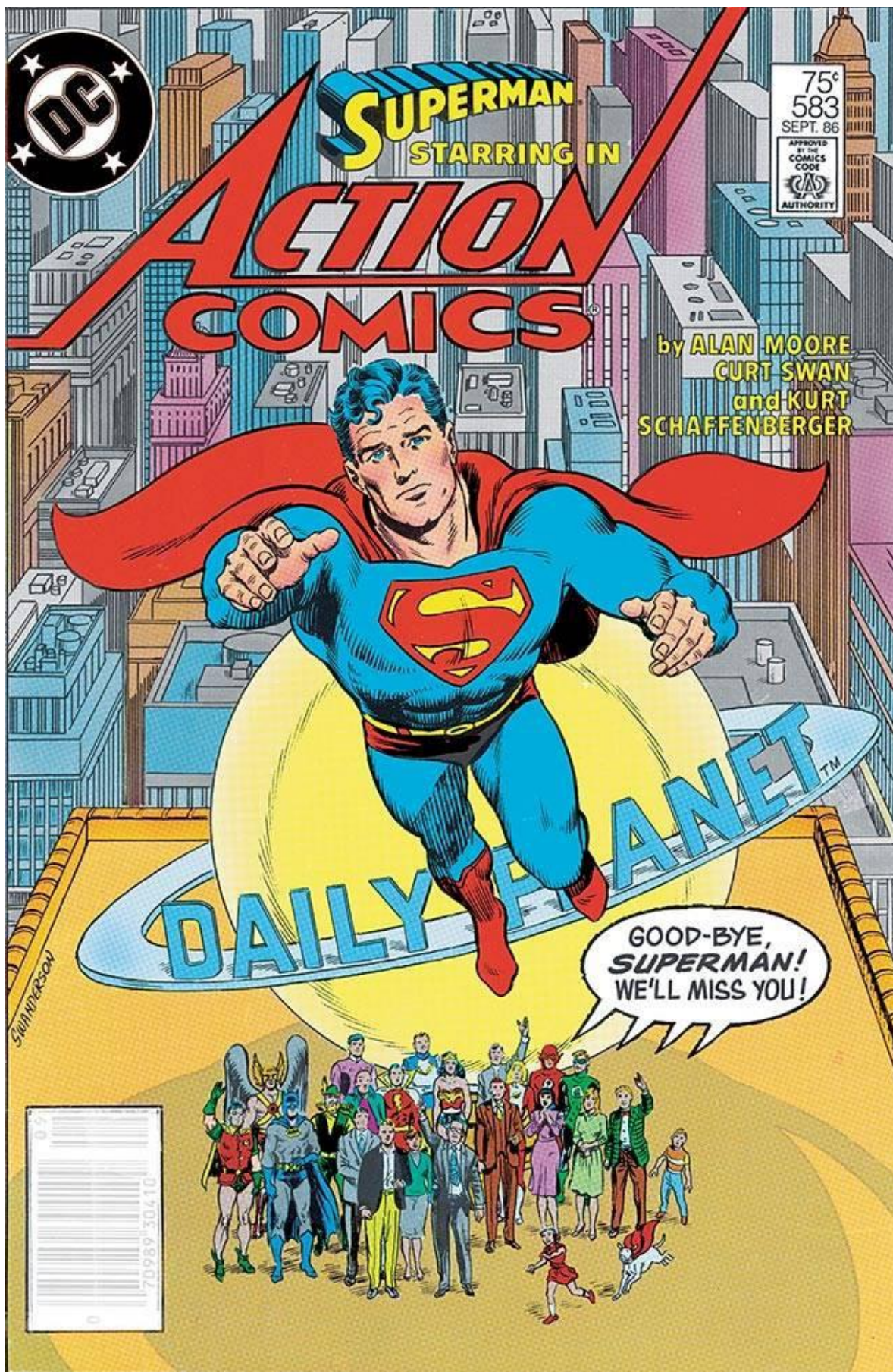


Imagem 3 - Capa de Action Comics 583 desenhada por Curt Swan

Capítulo 2: A princesa Amazona

Mulher-Maravilha, criada por William Moulton Marston e H.G. Peter em 1940, foi a primeira grande super-heroína feita, trazendo diretamente toda a mitologia grega para uma nova era.

Em 1987 ganhou uma das suas mais famosas fases, feita por George Pérez, Len Wein e Greg Potter, que buscavam trazer uma maior aproximação com a ideia concebida nos anos 40 e que com o tempo havia se distanciado bastante. Eles mantiveram a Princesa Diana e sua origem com poucas alterações, honrando o legado da campeã do Olimpo. A maior diferença está no fato de que as Amazonas seriam a reencarnação de mulheres brutalmente assassinadas na pré-história pelos homens.

A deusa Ártemis tinha como proposta criar uma nova raça de mortais a fim de ser exemplo para os homens e mulheres e garantir que os deuses não fossem esquecidos, mas não recebeu o apoio de Zeus e confrontava os planos de conquista de Ares. Hera, para não contrariar o marido, também não quis ajudar. E então, com a ajuda de Atena, Afrodite, Deméter e Héstia, e sendo guiadas por Hermes, Ártemis se dirigiu para a Caverna das Almas, liberando todas as almas que estavam no útero de Gaia, com exceção de uma e as fazendo emergir de um lago para uma nova vida. Sendo a primeira a emergir Hipólita e em seguida sua irmã Antíope e conforme as águas ferviam mais, novas vidas surgiam e com elas uma nova raça, a raça das Amazonas, ganhando todas as suas habilidades das cinco deusas que as criaram. Fazendo de Hipólita a rainha das Amazonas e dando para ela e sua irmã os cinturões de Gaia que nunca deveriam ser retirados. Themyscira, o lar das Amazonas, começa a ficar popular entre os poetas, que começaram a divulgá-lo, por ser um local onde o poder está nas mãos das mulheres e há justiça e compaixão, o que acaba por não agradar aos reis que a invejavam e tinham medo de tal poder.

Diferente da mitologia, as Amazonas aqui são dotadas de uma maior compaixão, na mitologia elas matavam seus próprios filhos se estes fossem meninos. A ideia aqui é a de uma sociedade utópica onde reina o amor, mas essa ideia logo começa a se contradizer e a mostrar que uma sociedade governada por mulheres tem os mesmos problemas que uma governada por homens.

Na *Mulher-Maravilha*, as Amazonas começam a ser difamadas e a serem vistas como inumanas, causando medo no povo e assim Hércules (ou Hércules) é chamado. O famoso nono trabalho de Hércules aqui é recontado, transformando o herói semideus no

vilão da história. Assim como na mitologia, o filho de Zeus é mandado pelo Rei Euristeu para se encontrar com a Rainha das Amazonas, mas nos quadrinhos o seu orgulho é atizado por uma serva de Ares a fim de que ele destrua as Amazonas. Depois de uma batalha com Hipólita, Hércules finge se render e estar disposto a ser amigo das guerreiras, começando assim a festejar com elas e seus homens. Estando próximo da rainha, ele a seduz, a droga, e a humilha a acorrentando pelo pescoço e mãos enquanto os seus homens fazem o mesmo com as demais Amazonas e incendeiam a cidade. Hipólita decide recuperar sua honra junto de suas irmãs e com a ajuda de Atena derrotam os homens de Hércules. Mas o semideus tirou muito mais do que o cinturão da Rainha Amazona, ele conseguiu dividi-las. Antíope começa a sentir prazer em matar assim como outras Amazonas, contrariando o motivo pelo qual vieram ao mundo e, assim, para a felicidade do deus da guerra, as guerreiras se dividem em dois grupos, um liderado por Antíope e outro por Hipólita. Como lembrança de que não deviam mais falhar, usaram as algemas que as prenderam como seus símbolos e ganharam das deusas uma ilha afastada do mundo dos homens onde elas seriam imortais e não perderiam sua beleza e vigor físico, mas também serviriam como carcereiras de uma grande ameaça. Com a ajuda de Poseidon, chegaram até lá e criaram novamente sua civilização.

Na mitologia, porém, quem engana não é Ares e sim Hera, em sua busca por vingança contra Hércules, o semideus acolhido com bondade por Hipólita, recebeu dela mesma o seu cinturão, mas Hera, disfarçada de Amazona, convenceu as demais que ele e os seus homens estavam tentando capturar a rainha. O ataque das Amazonas por esse motivo começou e por achar que fora traído, Hércules matou Hipólita e levou seu cinturão com ele.

A última alma que havia ficado no útero de Gaia era a da filha da Rainha Hipólita que, em sua vida passada, havia sido morta estando grávida dela. Quando os tempos começaram a mudar e os deuses gregos começaram a ser esquecidos, a esperança dos deuses iria nascer com essa criança e assim cada uma das cinco deusas que criaram as Amazonas mais Hermes lhe deram habilidades como presentes e assim nasceu a Princesa Diana, aquela que se tornaria a Mulher-Maravilha.

Com a ameaça de Ares aumentando devido às grandes guerras com armas cada vez mais devastadoras, uma campeã entre as Amazonas deveria ser escolhida. No mundo moderno, o único deus grego que ficara cada vez mais forte era Ares, que pretendia começar uma guerra entre os Estados Unidos e a União Soviética, controlando os dois lados.

Escondida da mãe com uma armadura, a Princesa Diana participou dos jogos que definiriam a campeã e venceu, e ganhou seus famosos braceletes de prata para a prova final e depois de também vencê-la recebeu o seu traje e se tornou a campeã do Olimpo e a esperança de impedir os planos de Ares. Dessa forma, a Amazona se torna muito mais do que uma simples guerreira, ela se torna uma super-heroína, indo para um mundo desconhecido, totalmente novo, levando a mitologia grega do passado para o mundo moderno, enfrentando ameaças das mais variadas e descobrindo que uma sociedade precisa ser feita com homens e mulheres trabalhando lado a lado e ajudando uns aos outros.

A grande ameaça que a Mulher-Maravilha tem que enfrentar é Ares, mas para chegar até ele, ela precisa enfrentar deuses, monstros e humanos corrompidos pelo deus da guerra. O problema é que ninguém acha que a mitologia grega é real e Ares está no meio dos homens, semeando a discórdia e se fortalecendo. A Princesa Diana precisa correr contra o tempo e aprender a confiar nos homens, principalmente em Steve Trevor, o primeiro homem que ela conheceu ainda em sua ilha. Trevor acaba por ser o oposto da figura desumana que a Amazona tinha como referência para os homens e os seus destinos estão cruzados. Um precisa da ajuda do outro, Steve precisa dela para limpar o seu nome, manchado pelo deus da guerra e a Diana precisa de sua ajuda para concluir sua missão.

Os dois representam o encontro de dois mundos, de um lado a Princesa Amazona, que veio de um lugar parado no tempo, sem homens e onde os deuses gregos são reais e, do outro, o coronel, típico militar americano, fiel a seu país, mas também a seus ideais e que, por ter vivido a guerra, sabe que ela não leva a nada. Ela desconhece tudo sobre o mundo dos homens e ele o conhece até demais. Ela é o passado que ainda vive e ele é o presente que vive em tensão.

Ao chegar no mundo dos homens, a Mulher-Maravilha representa bem o que seria uma Amazona em meio à cidade moderna, com toda a sua agitação. Ela aprende rápido, mas chega sem saber uma palavra do inglês, tudo para ela é novidade: as pessoas, os lugares, as roupas e até as crianças, já que ela foi a única criança de sua ilha. Além de Steve Trevor, ela acaba conhecendo e fazendo amizade com pessoas das mais variadas como a professora Kapatelis, uma sábia e velha professora de universidade, que por saber o grego antigo é a única que consegue falar com ela de forma direta. A professora se torna a sua mentora e quase uma figura materna, ensinando-lhe tudo o que ela precisa saber e ajudando-a a encontrar Ares. A filha da professora, que é uma

adolescente, também é uma novidade para Diana, assim como a Tenente Etta Candy, uma mulher gorda, mostrando padrões de mulheres que nunca seriam encontradas nas belas, jovens e atléticas Amazonas.

A Mulher-Maravilha recebeu como arma o Laço da Verdade, forjado por Hefesto a partir do Cinturão de Gaia, um laço indestrutível, que nem homens e nem deuses podem destruir ou resistir ao seu poder e que se tornou o símbolo da super-heroína. O poder da vida emana de seu laço e não há como mentir para ele. O curioso é que, na vida real, o criador do polígrafo foi justamente William Moulton Marston, o cocriador da Mulher-Maravilha, por isso, nada mais justo que a arma da Princesa Amazona tenha esse poder. A escolha de sua arma principal também mostra pelo que ela luta: vida e verdade. Diana precisa ser um exemplo para homens e mulheres, acertar onde as Amazonas erraram e mostrar que o amor é mais importante do que o ódio, pois só assim ela conseguirá derrotar de vez Ares e não apenas momentaneamente.

Os filhos de Afrodite e Ares (desgostos da mãe e braços direitos do pai), Deimos e Fobos, ficaram de olho na campeã do Olimpo para encontrar uma forma de derrotá-la, enviando a ela armadilhas e adversários. Os dois irmãos tinham maneiras diferentes de agir, um pela estratégia e o outro pela força bruta, mas eram iguais na crueldade. Fobos, então, criou, do coração da Górgona, Ruína, a primeira ameaça com que Diana teve que lutar no mundo dos homens. E foi graças ao poder da vida do Laço da Verdade que a Princesa Amazona conseguiu parar o rastro de destruição causado por Ruína e seu toque devastador e por estar presa ao laço, o monstro não pôde escapar e acabou por ser destruído.

Enquanto isso os deuses do Olimpo (com exceção de Ares) estavam cada vez mais próximos do esquecimento. Uns já aceitavam o seu destino e se preparavam para entrar na arca conduzida por Caronte, mas Ártemis e Atena tentavam ganhar tempo, pois ainda acreditavam em Diana. Com a ajuda de seus novos amigos, a Mulher-Maravilha tenta encontrar uma maneira de chegar até Ares e ter uma batalha final e impedir que surja uma Terceira Guerra Mundial.

Os quadrinhos tentam reproduzir o que está acontecendo tanto no mundo dos homens quanto no mundo dos deuses, lembrando o que Homero já fizera na *Iliada*, já que o futuro dos dois mundos depende de Diana e, assim, o épico e o contemporâneo se misturam na narrativa.

A Princesa Amazona, ainda que tenha um laço mais estreito com a mitologia grega do que outros super-heróis, possui o conceito moral do super-herói, ela é uma

Amazona que não luta só pelas Amazonas, mas que luta por todos, que não vê prazer na guerra e não quer promovê-la, mas sim impedi-la e possui um coração puro, firme e dotado de amor. Ela ensina aos homens ao mesmo tempo em que aprende com eles, cresce como super-heroína e com isso o seu senso de dever aumenta.

Na mitologia, uma Amazona dificilmente lutaria por alguém que não fosse de seu povo, mas a Mulher-Maravilha, além de herdar toda a garra e as habilidades de uma guerreira, também ganhou um coração altruísta, fazendo-a lutar até o fim não apenas por suas irmãs Amazonas, mas por todo o mundo. Ela tem habilidades com diversas armas, desde a espada e o escudo ao arco e a flecha, mas pode usar seu laço de uma forma ainda mais eficiente e não mortal. Os braceletes, que foram símbolos de vergonha e prisão para as Amazonas, tornam-se mais do que escudos refletores de balas em seus punhos, tornam-se ferramentas da justiça e proteção para inocentes e até mesmo sua tiara se torna uma arma mortal para monstros, como na sua batalha contra Deimos em que o soberano das serpentes, mesmo envenenando Diana com suas picadas, tem sua cabeça arrancada pelo golpe da tiara da princesa. Ela escolheu lutar pela bondade que há nos seres humanos, bondade esta que ela aprendeu não existir apenas nas Amazonas ou nas mulheres, mas também nos homens, seja pelo companheirismo fiel de Steve Trevor ou pelo Coronel Michaelis, que morreu salvando a professora Kapatelis e Etta Candy.

Ares se vê como merecedor de governar o mundo e que deve tirar a vida de Zeus, assim como o seu pai fez com Cronos e Cronos fez com Urano. Como se apenas os mais fortes merecessem viver e conquistar e só assim aumentar o seu poder. As guerras nunca pararam e a sede de sangue dos homens por motivos fúteis só dá vitória para aquele que controla a guerra. Ares aqui poderia muito bem ser visto como uma nação que financia uma guerra entre duas outras nações, dando armas e recursos e incitando o ódio e a violência. A guerra destruirá os dois lados, destruirá famílias, lares e causará dor e sofrimento e a nação que financiou a destruição sairá com mais poder sem ligar para tudo o que causou e o preço que os inocentes tiveram que pagar.

Na batalha final contra Ares, a Mulher-Maravilha, ferida e cansada, teve que enfrentar um deus da guerra fortalecido por cada briga, violência ou discórdia entre os seres humanos, nos seus domínios. E por mais que a vitória da Princesa parecesse improvável, enquanto houvesse vida em seu peito e ar em seus pulmões, haveria esperança e onde houvesse esperança haveria a possibilidade de vencer. Sua esperançosa persistência serve como incentivo para todos aqueles que acham que é impossível vencer os obstáculos que surgem na vida e desistem quando ainda possuem

forças para lutar. Então, como último recurso, Diana usa seu Laço da Verdade contra Ares e o laço, então, mostra o destino que o aguarda se continuar com os seus planos. Um futuro em que ele será o governante do mundo, mas estará sozinho, pois sua guerra levará ao fim de todos os seres vivos e ele será o rei de um planeta sem vida e sem nada. Sua maior ambição é uma ambição vazia, pois sem ninguém para alimentá-lo com a guerra, o seu poder começa a desaparecer assim como o próprio Ares, que cai no esquecimento. Sabendo das consequências de seus atos, o deus da guerra não vê outra alternativa além de impedir os seus planos e com o amuleto de sua filha com Afrodite, Harmonia, restaura o equilíbrio e pretende impedir a aniquilação da humanidade para que ele não desapareça com ela. Seus planos de destruição continuam, mas sem que isso cause o extermínio da raça humana por completo, mas sim parcialmente e cabe a Mulher-Maravilha alertar ao mundo e abrir os olhos de todos para a destruição que as guerras trazem e darem uma chance para a paz poder triunfar.

Após salvar o mundo dos homens e dos deuses, a Princesa Diana, devido aos seus ferimentos, estava próxima de seu fim. Enquanto o Olimpo festejava, a Amazona agonizava e, então, Atena e Ártemis foram pedir a ajuda de Zeus para salvá-la. O rei dos deuses havia se impressionado com a bravura da Princesa e começou a se interessar por seu povo, despertando o medo de Hera de mais uma suposta traição, já que ele já havia assumido várias formas para seduzir, desde uma chuva de prata a um cisne, como mostra na mitologia grega. Esse medo de Hera a faria futuramente proteger as Amazonas, principalmente de seu marido e de deuses aproveitadores. Pedindo a ajuda de Poseidon e Eolo, o soberano do Olimpo atendeu ao pedido de suas filhas. O corpo de Diana começou a afundar no oceano e a ser tratado pelas filhas de Nereus e Dóris, a mando de Poseidon.

Então, a Mulher-Maravilha renasceu, pronta para continuar sua missão, rever seus amigos, lutar pela justiça e levar sua mensagem para o mundo dos homens. Seu mundo agora se expandiu e ela pertence a dois mundos diferentes com os quais tem responsabilidades iguais. E, dessa forma, a Princesa Amazona ficou famosa por todo o mundo, despertando ódio e medo nos bandidos e amor e esperança no povo, além de conquistar o coração de inúmeros leitores.

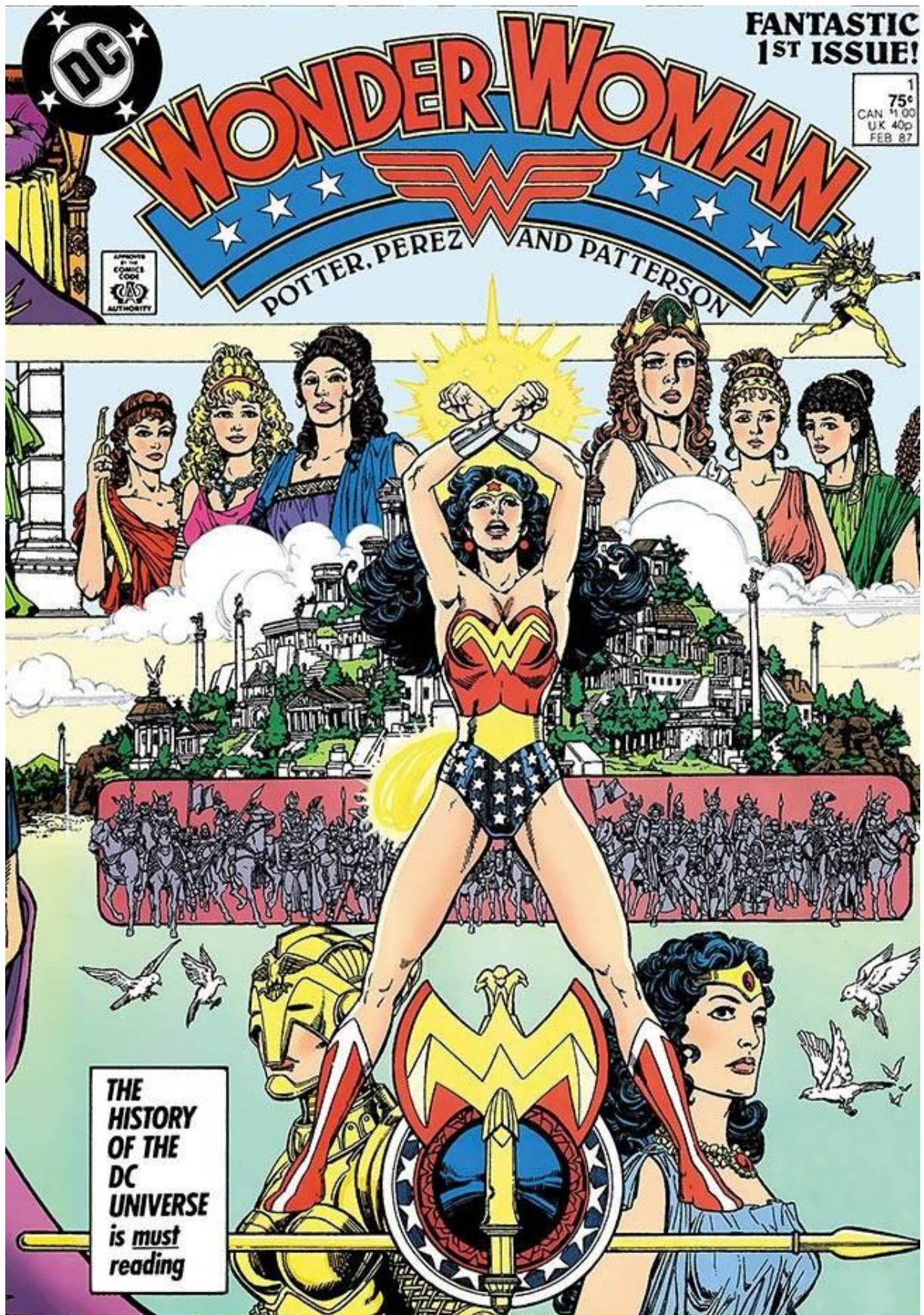


Imagem 4 – Capa de Wonder Woman 1 desenhada por George Pérez

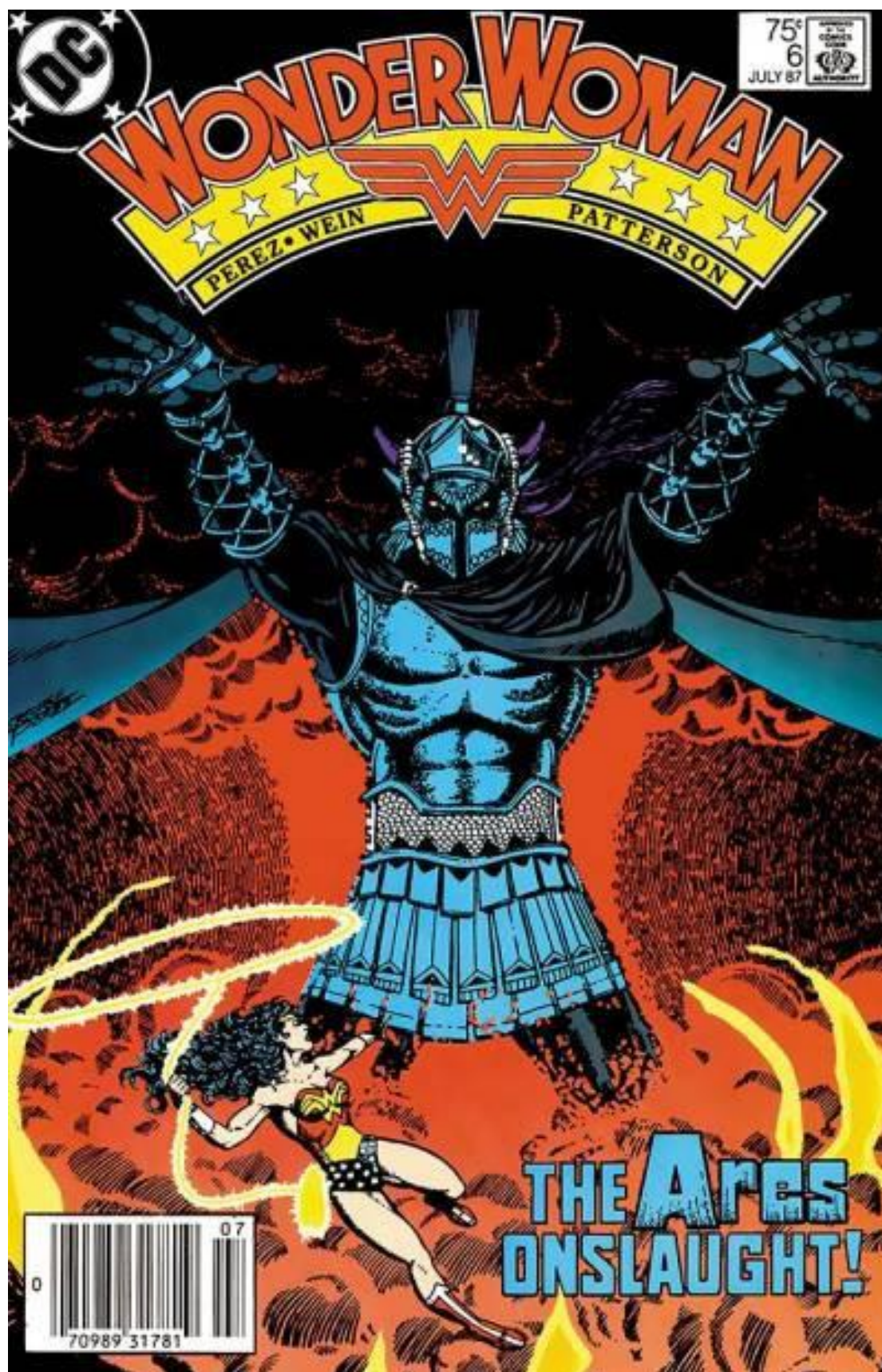


Imagem 5 – Capa de Wonder Woman 6 desenhada por George Pérez

Capítulo 3: O Robin Hood de Star City

Arqueiro Verde, criado por Mort Weisinger e George Papp em 1941, claramente foi inspirado no herói fora-da-lei Robin Hood, seja pela astúcia, pela habilidade com o arco e a flecha ou pela roupa. Preso em uma ilha aparentemente deserta, o jovem milionário Oliver Queen teve que aprender a sobreviver sozinho, tornando-se um exímio arqueiro, com uma pontaria precisa e extraordinária. Ao descobrir que a ilha era um local onde traficantes plantavam maconha, ele capturou os bandidos e voltou para Star City, assumindo o seu manto de super-herói e protetor da cidade.

Em 1970, teve uma de suas fases mais famosas desenhadas por Neal Adams e escritas por Dennis O'Neil, fazendo dupla com o Lanterna Verde Hal Jordan. Queen havia perdido sua fortuna e agora morava num bairro pobre e seu visual também mudou, mas seu compromisso com os inocentes continuava o mesmo e agora ele via ainda mais de perto a triste realidade. Sua aparência, que se assemelhava a de Robin Hood em sua juventude, agora parecia com a de Robin quando adulto e já o príncipe dos ladrões. Seu cavanhaque virou sua marca registrada e, assim como o Arqueiro de Sherwood amadureceu e assumiu novas responsabilidades ao se tornar um fora-da-lei e liderar um bando que dependia de seu auxílio para sobreviver, o Arqueiro de Star City também amadureceu ao vivenciar diariamente sua cidade se afundar na criminalidade e nas drogas. Os dois arqueiros tiveram que aprender a proteger os inocentes das injustiças do mundo e servirem de esperança para eles.

Os dois eram herdeiros de uma grande fortuna e os dois tiveram ela roubada, Queen perdeu tudo por causa das mentiras do empresário John Deleon que o levaram a falência e Robin, que cresceu sem saber quem eram seus pais verdadeiros, teve sua herança usurpada pelo abade de Ramsey. Do mesmo modo que o mundo de Robin deixou de ser isolado na floresta de Sherwood quando ele resolveu ajudar a Lady Marian e seu irmão, o mundo de Queen também se expandiu ao olhar para os problemas de Star City e tentar resolvê-los, seja como Arqueiro Verde ou Oliver Queen e, décadas depois, até mesmo como o prefeito de sua cidade natal.

Robin Hood e o Arqueiro Esmeralda amam o seu povo e sabem do quanto eles precisam de suas ajudas para proteger de injustiças e abusos de poder, mas o Príncipe dos ladrões não segue ainda o código do super-herói completo e suas atitudes ainda que sejam para ajudar os pobres, oscilam entre o certo e o errado.

Quando Oliver se encontrou com o Lanterna Verde, policial do espaço que conhece diversos planetas, mostrou para ele que o país era muito maior do que ele conhecia e o seu tempo no espaço o distanciou do que acontecia em seu planeta natal, a Terra. Dessa forma, uma das maiores duplas de super-heróis surgiu, enquanto Hal pensava em quais rumos tomar em seu futuro, Oliver dava todo o seu apoio e era um dos poucos que conheciam a identidade secreta do Cavaleiro Esmeralda.

Quando estiveram no planeta Maltus, tiveram que enfrentar os efeitos da superpopulação e a irracionalidade do povo. Testemunharam a violência, a fome, a pobreza e a escassez de tudo, incluindo o amor e isso animaliza os humanos, fazendo-os atacar grávidas para que não nasçam mais crianças. Juntos, eles tentam superar suas limitações próprias e continuar a luta pelo que acreditam. O ex-Guardião do Universo, amigo de Jordan, decide ficar em Maltus para ajudá-los e, assim, o trio de super-heróis (Canário Negro, namorada de Queen, também estava com eles) retorna para a Terra.

Os dois, com a ajuda de Canário Negro, enfrentaram as mais variadas ameaças, monstros mitológicos de outra dimensão como harpias, alienígenas, supervilões, mas a maior ameaça que enfrentaram foram as drogas, uma ameaça real que infelizmente não se limita aos quadrinhos. O Arqueiro Verde, que desde sua origem enfrenta traficantes, vê eles ganharem espaço em Star City, tendo como alvo os jovens. A fase de O'Neil e Adams, desde o seu começo, já apresentava problemas reais desde a obsessão pelo plástico a exploração infantil, mas foi com o problema das drogas que eles fizeram uma revolução nos quadrinhos.

Tudo começa quando três jovens decidem assaltar Oliver Queen para conseguir o dinheiro para comprar drogas. Eles conseguem ferir o Arqueiro com uma flecha e fogem. Ferido, Queen se arrasta pelo chão para conseguir ajuda e é nesse trajeto que vários problemas sociais já são mostrados. Um casal passa por ele, o vê, mas preferem não ajudar nem mesmo chamar uma ambulância, simplesmente o ignoram como se sua vida não valesse. Ele chega até uma cabine telefônica e percebe que ela está quebrada, encontra um policial todo prestativo para multar um carro e pede ajuda para ele, mas este o ignora e o trata como se fosse um bêbado e vai embora. Pede ajuda para um taxista, mas este também vai embora, alegando estar fora de serviço. Finalmente chega no hospital, pede ajuda e a enfermeira nem sequer olha para ele e diz que estão ocupados e pede para ele passar lá outro dia. Então, enfraquecido, ele desmaia em cima da mesa da enfermeira e só assim é atendido, mas só o atendem por estar bloqueando o caminho. O Arqueiro morreria por Star City, mas as pessoas se tornaram tão egoístas,

sem amor e vivendo em seus próprios mundinhos que são incapazes de levantar um dedo para ajudar alguém, seus olhos só enxergam o que querem e ignoram o resto.

Queen reconhece a flecha que o atingiu e percebe que é uma das suas e pede ajuda para seu amigo Lanterna Verde, pois está preocupado com seu jovem parceiro Ricardito. O romance com a Canário e a parceria com Jordan o deixaram afastado do garoto, que o tem como mentor, grande amigo e uma figura quase paterna. O novo bairro de Queen é bem barra pesada e não é difícil de encontrar pessoas vendendo drogas. Eles encontram um jovem sofrendo crise de abstinência, sem dinheiro, implorando pela droga. Hal Jordan não sabe o que é isso e desconhece até o que é droga, o seu tempo no espaço o alienou para o que realmente está acontecendo com o mundo e então o Arqueiro explica para ele a cena.

Os dois confrontam o traficante e o prendem e em seguida tentam obter informações sobre Ricardito com o jovem antes de o levarem para o hospital. Enquanto isso, o quadrinho mostra os motivos que levaram os adolescentes a se drogarem. Eles se drogam para fugir da realidade sem perceber a devastação que estão causando em suas vidas. Um deles é negro e precisa ouvir diariamente insultos e preconceitos com olhos cheios de ódio ao seu redor e, por isso, precisa se drogar para fugir desse ódio sem motivo que o persegue sem trégua.

Os dois super-heróis chegam no lugar onde eles estão e lá encontram o jovem parceiro do Arqueiro, mas Queen pensa que ele estava infiltrado no meio deles para pegar os traficantes, só que, na verdade, ele era um deles. O Arqueiro aqui age como um verdadeiro pai que não consegue enxergar a verdade debaixo do seu nariz sobre o seu filho, ele sabe que há jovens que se drogam, mas não consegue imaginar que o seu pupilo seja um deles.

Os garotos levam os dois até os traficantes, mas tudo era uma armadilha e eles são drogados enquanto estão inconscientes no chão, a polícia é chamada para que suas reputações sejam destruídas. Ricardito aparece para ajudá-los, mas as drogas fazem com que o Lanterna Verde crie uma versão distorcida e monstruosa de si mesmo, uma projeção dos efeitos dela, sedenta para devorar vidas. Com muito esforço, o Lanterna se concentra e a força de vontade fala mais alto, os tirando dali em segurança.

Hal Jordan fica perplexo, sem saber o porquê de tantas pessoas estragarem suas vidas usando isso e, então, Roy (Ricardito) explica para ele dando o seu próprio exemplo, sem dizer que a história é sobre ele mesmo.

Ao se sentir rejeitado por Queen, alguém que ele respeita e admira, ele busca uma fuga nas drogas, mas o defensor de Star City acha que tudo isso é bobeira e não é motivo para as pessoas se envenenarem.

Depois disso, o Arqueiro se depara com uma das cenas mais tristes de sua vida. Ele descobre que o seu parceiro Ricardito se tornou um viciado por se sentir abandonado por ele.

Robin Hood teve que enfrentar os problemas de sua época, alguns desses problemas continuam até hoje, mas novos problemas também surgiram e, como Robin Hood moderno, cabe ao Arqueiro Verde enfrentá-los por mais difíceis e dolorosos que eles sejam. O dever de um super-herói é constante e proteger as pessoas é sua eterna missão, mesmo que seja delas mesmas. As setas da justiça nunca descansam e, no mundo moderno, elas são ainda mais necessárias do que nos tempos de Robin Hood.

Adams e O'Neil fizeram Oliver Queen enfrentar uma triste realidade que eles vivenciavam na vida, fizeram de uma revista uma forma de abrir os olhos de seus leitores, mostrar o que muitos se negam a enxergar. A vontade dos dois de fazer a diferença trouxe uma revolução para o mundo dos quadrinhos, que começou a tratar de assuntos sérios da sociedade e serviu de ferramenta para a conscientização de muitos jovens.

Os dois arqueiros compartilham de uma pontaria impecável e a habilidade de fazer proezas quase impossíveis com o arco e a flecha. Robin Hood mostrou toda a sua habilidade quando ainda era adolescente e resolveu pregar uma peça em seu pai adotivo, Gilbert Head. Escondendo-se na floresta de Sherwood, disparou flechas precisas, uma delas passou pela orelha de seu pai e atingiu um tronco sem machucá-lo e a outra flecha conseguiu parar a flecha de seu pai no ar, tudo isso a uma longa distância e tão bem camuflado que era invisível aos olhos. O arqueiro de Star City não fica atrás, conseguindo, por exemplo, tirar o anel amarelo de Sinestro com uma flecha e sem lhe ferir os dedos, entregar o anel de Lanterna Verde com uma flecha a Hal Jordan, mesmo estando em um barco a uma longa distância, com extrema precisão a ponto de deixar o anel em seus dedos ou disparar diversas flechas de uma só vez e acertar todos os seus alvos. É claro que Queen deu uma modernizada em muitas de suas flechas, criando flechas lançadoras de gás, flechas sônicas e até mesmo a sua famosa flecha soco, mas seu desempenho era o mesmo com flechas normais. Ele é capaz de improvisar um arco e uma flecha de forma inacreditável como em uma luta contra o Charada em um

restaurante, transformando uma harpa em arco e espetos de churrasco em flechas. Precisão e astúcia é o que não faltam nesses dois exímios arqueiros.

A escolha por atirar flechas não mortais é algo que os dois preferem optar. Robin Hood já mostrou isso ao acertar uma flecha que deixou pregada a mão de um assassino à madeira de seu arco sem que o bandido o visse e depois, tirando-lhe o gorro com uma outra flecha, punindo-o e o assustando, mas não o matando. Também fez isso com os soldados do barão, atirando em seus cavalos, mas poupando-lhes a vida. O Arqueiro Verde prefere por imobilizar os seus oponentes, mesmo usando flechas afiadas, acerta em pontos não vitais, dando um belo castigo aos bandidos, mas sem lhes tirar a vida, pelo menos na maioria das vezes. E, quando cruzou essa linha, teve que pagar um alto preço, fugindo da polícia e pagando com a sua liberdade.

Super-heróis não são perfeitos, como todos os seres humanos, erram, mas tentam aprender com os seus erros, tentam crescer em meio aos desafios e às dificuldades que a vida lhes dão e tentam lutar até o fim por aquilo em que acreditam, lutam batalhas que muitos preferem desistir, lutam porque sabem a responsabilidade que carregam e não são capazes de ver inocentes sofrendo e ficarem de braços cruzados, pois esse é o caminho que escolheram trilhar. Às vezes, pelas dores que sofreram no passado, às vezes, por não aguentarem mais a situação do mundo em que vivem, mas todos compartilham um mesmo objetivo, a vontade de ajudar o próximo e levar a justiça para todos. Essas qualidades são os motivos de serem tão queridos por seus leitores, com ou sem poderes, eles buscam o que a maioria de nós busca: um mundo melhor.

O Arqueiro Verde também puxou o lado galanteador do Robin Hood, mas assim como o Arqueiro de Sherwood, possui sua amada Lady Marian, o Arqueiro de Star City possui sua amada Canário Negro, sendo totalmente fiéis a elas e dispostos a morrerem por elas se necessário.

Oliver Queen foi amadurecendo bastante em sua carreira de defensor da justiça, tornando-se cada vez mais atento ao sofrimento de seu povo e sempre disposto a ajudar, seja como Arqueiro seja como um simples cidadão. Mesmo depois de perder sua fortuna e voltar do mundo dos mortos, com o pouco que lhe sobrou, criou um centro da juventude para acolher os jovens carentes da cidade e ele viu que isso lhe trazia muito mais felicidade do que no tempo da riqueza. Nessa mesma época, teve que aprender a ser pai de um filho que não viu crescer e que se tornou o segundo Arqueiro Verde, mantendo o legado do pai quando este estava morto e depois se tornando parceiro dele durante um tempo. E ainda conheceu uma jovem chamada Mia que precisava de alguém

para lhe orientar e apoiar e que depois de tanto insistir conseguiu se tornar a Ricardita, a sua nova parceira. Queen tem um forte lado paternal e, por isso, se viu relutante em aceitar a parceria de Mia e de treiná-la, os tempos não eram mais os mesmos de quando começou e os inimigos estavam cada vez mais impiedosos, como o vilão Onomatopeia, que tirou a vida de vários vigilantes com tortura e crueldade e quase matou o seu filho. Mas todo super-herói precisa de ajuda às vezes e o Arqueiro não é exceção assim como Robin Hood que tinha João Pequeno e o seu bando para lhe ajudar a defender o seu povo. Queen está disposto a perder sua própria vida por sua cidade, mas não aguentaria perder alguém que ama por fazer o seu dever, a única vida que ele está disposto a arriscar é a sua e nenhuma mais.

Assim como Robin, Queen não foge de uma boa luta e nunca deixa um amigo na mão, transformando os prédios e as ruas asfaltadas de Star City em sua Sherwood de concreto, onde nenhuma injustiça será perdoada e nenhum grito de socorro deixará de ser escutado. Por isso, quando sua cidade mais precisou dele, ele estava lá. Quando boa parte de Star City fora destruída, milhares de pessoas morreram, centenas de milhares ficaram feridas e quase 38% do povo ficou sem casa, ele viu que ser apenas o Arqueiro Verde não bastava para salvar seu lar. Ele precisava se tornar algo mais e, por isso, se tornou o prefeito da cidade, sem se esquecer do mais importante: o bem-estar dos cidadãos. As grandes empresas queriam se aproveitar da tragédia, reconstruindo a cidade, mas só sua fachada, para ganhar mais dinheiro, ignorando a fome, a pobreza e a segurança de quem lá vive. Sendo uma pedra no caminho dos magnatas, o novo prefeito começou a tentar mudar a situação e reerguer dos destroços e das lágrimas a cidade que há anos jurou defender.

Da mesma forma que Robin Hood se sentiu responsável e aceitou se tornar o líder de seu bando, Queen aceitou ser o líder de sua Star City antes que não houvesse mais cidade para defender e, para os dois, o que importa não são os ricos e poderosos, mas sim os pobres e indefesos, os invisíveis para os governantes, pois não lhes dão lucro e sim despesas. Os dois se tornam líderes que realmente se importam com o seu povo, mesmo tendo suas cabeças a prêmio por mexer com os interesses dos poderosos. E, como já era de se esperar, os pobres foram os que mais sofreram na cidade de Queen, sofrendo cada vez mais com a pobreza, a criminalidade e a segregação. Antes de Queen assumir como prefeito, o governo resolveu abandonar o sul da cidade como se fossem animais a própria sorte e construíram uma muralha para separá-los do resto de Star City. E agora, como prefeito e super-herói, é seu dever acabar com a divisão e restaurar a paz

que o povo tanto precisa e clama. Sua luta continua, seu dever cresceu e sua vontade de ajudar também. Enquanto houver injustiça, exploração e sofrimento, suas flechas não descansarão e sua pontaria não irá falhar. Como todo super-herói, ele será aquilo que precisa ser, um defensor de todos os inocentes.

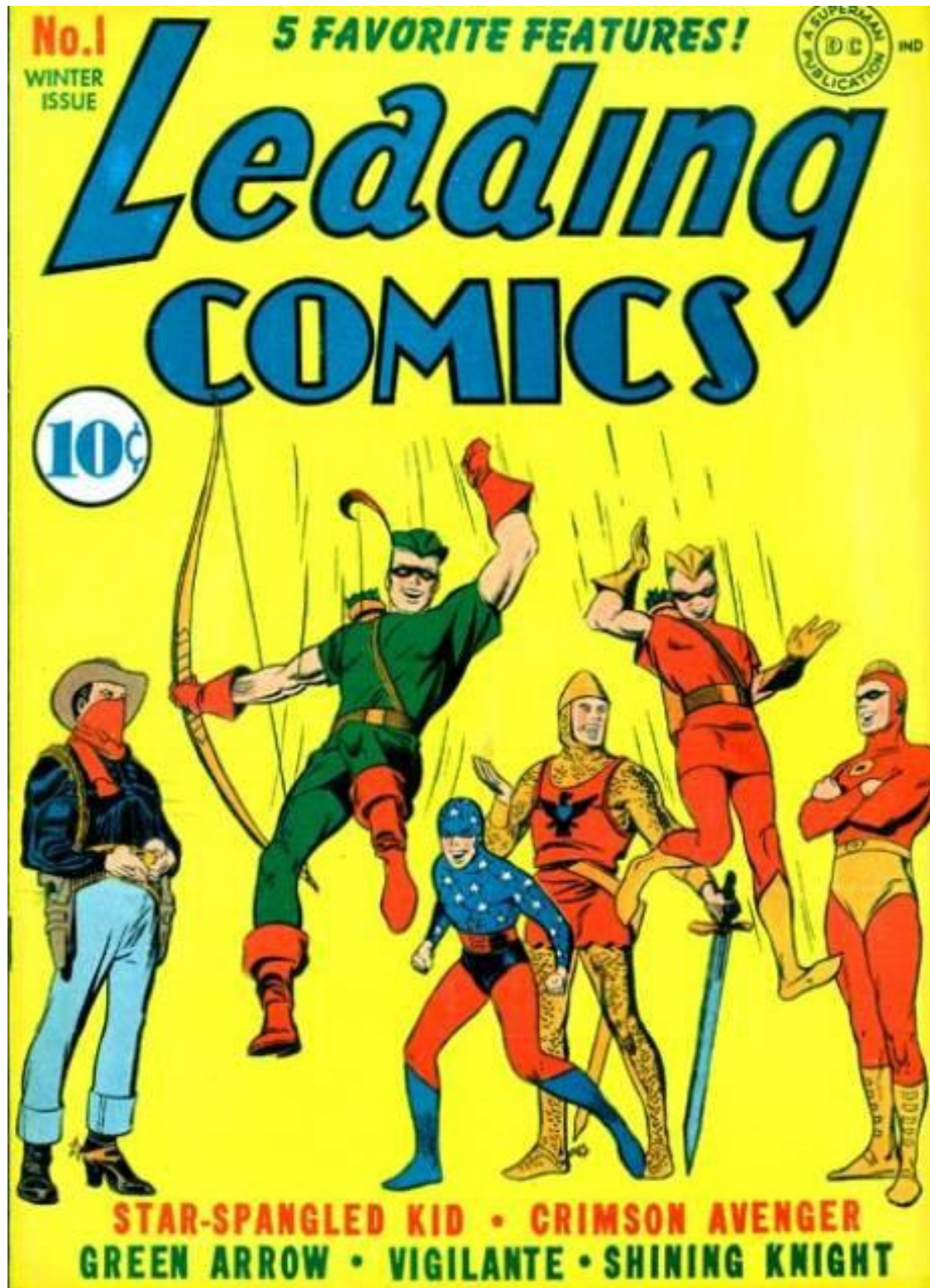


Imagem 6 – Capa de Leading comics 1 de 1941 desenhada por Mort Meskin

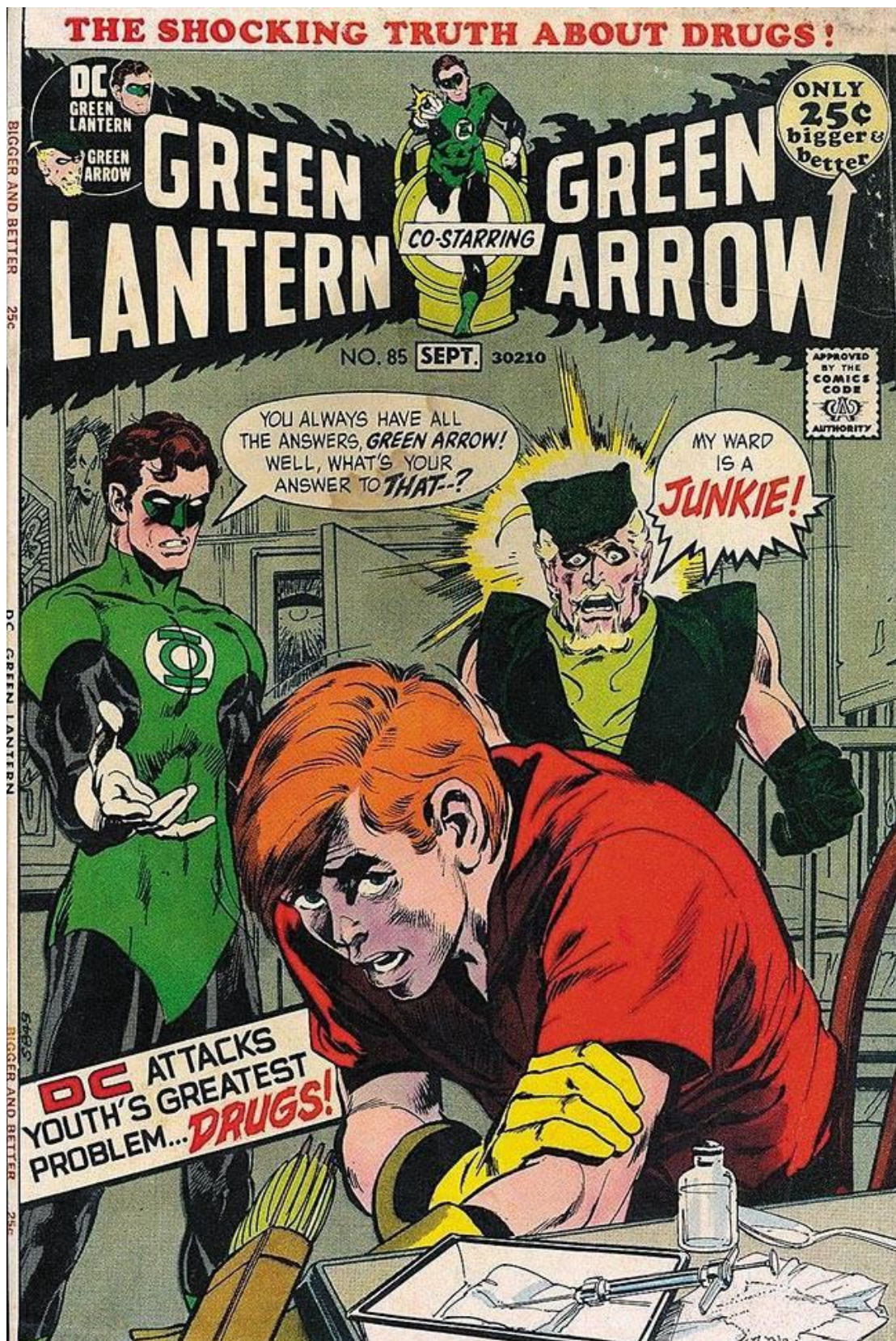


Imagem 7 – Capa de Green Lantern 85 de 1971 desenhada por Neal Adams

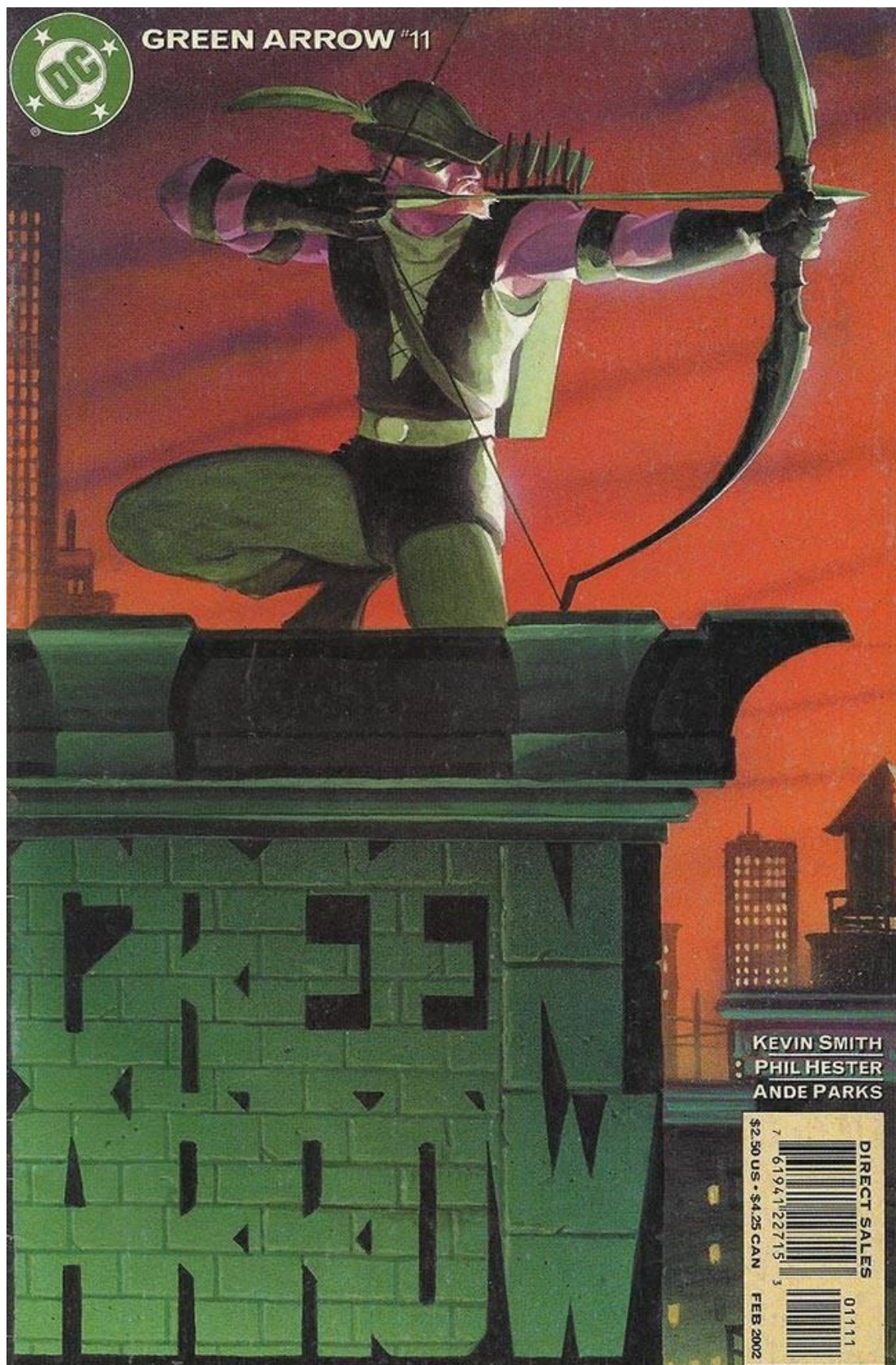


Imagem 8 – Capa de Green Arrow 11 de 2002 desenhada por Phil Hester.

Capítulo 4: O Filho de Asgard

Thor da Marvel Comics, criado por Jack Kirby, Larry Lieber e Stan Lee em 1962, foi concebido para modernizar o mito do deus homônimo da mitologia nórdica. Por causa do seu orgulho e arrogância, Thor foi punido por seu pai, Odin, tornando-se o médico Donald Blake, coxo de uma das pernas e sem nenhuma lembrança de Asgard ou de sua vida como deus do trovão, vivendo no meio dos mortais e aprendendo com eles a ser alguém melhor. Ao aprender a ter humildade, voltou a ser Thor e aos poucos teve suas lembranças de volta e se tornou um verdadeiro super-herói, seja em Asgard (sua terra natal) seja em Midgard (seu lar adotivo).

Com o seu poderoso Mjöltnir, travou batalhas por todos os nove reinos de Yggdrasil, enfrentando vilões dos mais variados, desde simples humanos a deuses asgardianos, como o seu meio-irmão Loki, que sempre o invejou e, por isso, era uma das grandes pedras em seu caminho.

Na saga Ragnarok, o filho de Odin enfrentou seu maior desafio que fora arquitetado por Loki, fazendo uma versão atual do panteão nórdico, utilizando inúmeros elementos mitológicos interligados com elementos dos quadrinhos, utilizando-se até de ficção científica, pois um dos melhores amigos de Thor, Bill Raio Beta, era um alienígena de coração nobre e um dos poucos dignos de levantar o Mjöltnir. Com a morte de Balder, o Ragnarok começou, Loki conseguiu a ajuda de diversos inimigos de Asgard e destronou seu pai adotivo, Odin, que acabou morrendo. Os asgardianos começaram a perecer, Thor perdeu sua força-Odin e sentia o peso de cada vida perdida e a responsabilidade de governar o seu povo, mas sentia que lhe faltava sabedoria para tal feito e foi atrás dela. Lamentava principalmente a perda de sua mãe, a quem não pôde proteger e que amou igualmente Loki e ele como seus filhos. Ao chegar ao poço de Mimir fez o mesmo sacrifício de seu pai, arrancando um de seus olhos e jogando lá dentro, mas não foi o suficiente e, por isso, arrancou e jogou seu outro olho e finalmente pôde alcançar as águas da sabedoria e enxergar o passado. Ele viu a origem do mundo que, assim como na mitologia nórdica, se originara do gigante Ymir, que fora morto por Odin e seus dois irmãos e teve cada parte de seu corpo usada para criar cada pedaço do mundo. Thor vê também a criação do primeiro homem, sua infância ao lado de Balder e Loki e tudo o que passou até chegar ao Ragnarok.

Dessa forma, o filho de Odin descobriu que o Ragnarok é um ciclo que já ocorreu diversas vezes no decorrer dos séculos e é um ciclo interminável. Agora cego,

os corvos de seu pai, Munin e Hugin, serviam-lhe de olhos que lhe permitiam enxergar as perdas, os sofrimentos e o destino do seu povo, mas ainda precisava de mais sabedoria, Thor precisava da magia das runas e mais uma vez seguiu os passos de seu pai, enforcando-se numa árvore. Assim, conseguiu enxergar além do tempo e da sabedoria dos deuses, conseguiu entender o plano de seu pai ao mandá-lo ao mundo dos mortais, ele é a chave para acabar com o ciclo e, indo além da morte, confrontou os deuses que estavam acima dos asgardianos e se alimentavam desse ciclo. Seu maior poder estava na humanidade que teve como Donald Blake e ainda existe dentro de si e, ao entender isso, despertou novamente a força-Odin e foi combater Loki e terminar o plano de seu pai.

O Thor dos quadrinhos, a princípio, é igual ao da mitologia, o deus mais forte de todos, orgulhoso e aventureiro, mas, ao virar o doutor Blake e perder as memórias, aprendeu algo que o original nunca teve, a humildade e isso fez dele um super-herói e o tornou mais forte do que ele poderia imaginar, deu motivos verdadeiramente nobres para lutar. O seu Mjöltnir, diferente dos mitos, ganhou um ar de Excalibur ao só poder ser levantado por alguém digno, mostrando que o maior poder vem da nobreza do coração e essa nobreza é algo que todo super-herói compartilha ao colocar o bem e a segurança do próximo acima do seu.

O Ragnarok é bem diferente no original principalmente em seu final, diferente dos quadrinhos, Thor mata a serpente de Midgard, mas é morto pelo veneno dela e Odin é morto por Fenris, que é morto por Vidar. Fenris, o lobo monstruoso, é morto por Bill Raio Beta nos quadrinhos que nem faz parte da mitologia. O Thor da Marvel se utiliza de todo o panteão nórdico, de todas as criaturas dos nove reinos, mas reescreve a história, dá um novo rumo ao filho de Odin, novas motivações e um destino além do traçado no Ragnarok.

Loki, por sua vez, continua tão artiloso e enganador como sempre, ele ainda é o causador do crepúsculo dos deuses, ainda é motivado pela inveja e quer tudo o que o seu irmão tem e que, ao seu ver, deveria ser seu. Quer o Mjöltnir, quer Asgard, quer Midgard (Terra), quer governar tudo e todos e, para isso, trapaceia, finge ser algo que não é ao mudar de forma, mente e manipula. Se é pego, se faz de vítima e inocente e faz jus ao seu epíteto de deus da trapaça, mas, é claro, continua levando a pior e é sempre derrotado.

Thor se vê dividido por dois amores: Lady Sif (o seu amor de Asgard e na mitologia) e Jane Foster (o seu amor da Terra), enfrenta até mesmo a mitologia grega,

lutando com o seu maior nome: Hércules, que se tornaria seu grande amigo e também um Vingador. Controla os relâmpagos e voa com seu martelo, que é sua marca registrada, mas o seu poder vai muito além, principalmente ao dominar a força-Odin. O Thor mitológico possui elementos mais fantasiosos, como a conversa com elementos da natureza como se estivessem vivos e pudessem falar e até mesmo prometer não machucar alguém.

Em *Os julgamentos de Loki*, os laços entre a mitologia e os quadrinhos ficam mais estreitos e as diferenças são bem menores em relação ao Thor clássico da Marvel. Até nas vestimentas tenta reproduzir uma aparência mais mitológica e realista, dando um ar ainda mais nórdico e clássico à história. O enredo começa nas Quedas de Franang, o único lugar onde Odin não pode enxergar de seu trono e que fica em Midgard, sendo um lugar de escuridão e solidão. É lá onde Loki está escondido após desencadear o Ragnarok, vivendo de forma primitiva, tentando ficar despercebido, temendo até fazer uma fogueira para se esquentar e a fumaça denunciá-lo, sem conseguir dormir ou relaxar. No fim de uma semana exilado, ele foi descoberto por Geri e Freki, os lobos de Odin, e esperou até que Thor chegou. E assim começa a conversa entre os dois irmãos, em que o deus do trovão tenta entender o porquê das atrocidades feitas por Loki, os motivos que o levaram a tal ponto. O deus da trapaça argumenta que é o seu destino, mas Thor discorda, pois acredita que o destino é feito por cada um. Olhando para o Mjöltnir de seu irmão, ele começa a se lembrar do passado e como Thor usurpou, em sua visão, o que era seu por direito.

Quando jovem, Loki era apaixonado por Lady Sif, mas ela só tinha olhos para Thor e ele para ela e isso só alimentou a inveja que tinha do irmão. Sif possuía belos cabelos dourados e, por vingança, durante a noite, Loki entrou em seu quarto e lhe deixou careca. Ao descobrir, Thor, furioso, o obrigou a consertar as coisas ou lhe esmagaria por inteiro. Então, o trapaceiro partiu para pedir a ajuda dos anões, que eram filhos de Ivaldi e grandes ferreiros, enganando-os com suas palavras mentirosas. Eles concordaram em fazer uma peruca de ouro para Sif e, além disso, fizeram a lança mágica Gungnir e o barco dobrável Skidbladnir. Isso deu a ele o começo de um plano e foi até os anões Brokk e Eitri e apostou com eles sua própria cabeça de que eles não seriam capazes de fazer coisas melhores e, dessa forma, o trapaceiro teria belos presentes para ofertar aos outros deuses e, enfim, ele seria querido, mesmo não tendo a beleza de Balder ou a força de Thor, mas para isso ele não podia perder a aposta. Os anões fizeram uma braçadeira de ouro e um javali dourado, mas, quando foram fazer o

Mjölfnir, Loki se transformou em uma vespa e ferrou o olho de Eitri fazendo com que metade do cabo se quebrasse, explicando desse modo o tamanho do martelo. Ao ver o Mjölfnir, o trapaceiro se apaixonou por ele e o quis para si e levou os tesouros para que Odin julgasse qual era o melhor. Deu para Odin a Gungnir, para Balder, o Skidbladnir e deu os outros presentes aos deuses, com exceção do martelo. Mas Brokk o fez mostrar o Mijölfnir e Odin ficou admirado com ele, decidindo que era o melhor dos presentes e fazendo Loki perder a aposta.

Loki, porém, era muito astuto e disse que havia perdido a cabeça para os anões, mas não o pescoço e, a menos que conseguissem tirar a sua cabeça sem lhe comprometer o pescoço, sua cabeça não poderia ser arrancada. O anão, então, apelou por justiça a Thor, que de tão farto das zombarias do irmão, resolveu ajudar e os dois costuraram a boca do trapaceiro e, em gratidão, o anão deu a Thor o Mjölfnir, tornando-o o deus do trovão. Entretanto, Thor não se lembra de ter feito isso ou de terem feito isso com o seu irmão, alegando ser mais uma de suas mentiras, o que é algo totalmente possível, já que ele é o deus da trapaça e gosta de se fazer de vítima. E, então, Thor pretende levar Loki para que seja julgado pela morte do irmão deles, Balder, e por todos os seus crimes.

Há uma descrição de Yggdrasil, a árvore do mundo, assim como na mitologia com a localização de cada um dos nove reinos, a Bifrost, ligando Asgard a Midgard, o dragão Nidhogg (a quem Loki se compara) picando a árvore, os quatro cervos que vivem em seus galhos e suas três raízes. Na raiz de Asgard, perto do lago Urdar, havia as bruxas Nornes, as responsáveis por cuidar da raiz, sendo elas: Urd, o passado, Verdande, o presente e Skuld, o futuro. Loki as procurou para saber sobre o seu destino e, ao voltar, encontrou-se com Balder atormentado por pesadelos que o mostravam morrendo. Ao ouvir isso, o trapaceiro o levou aos outros deuses que temeram pela vida de Balder e Odin tentou encontrar uma solução. Os deuses fizeram cada coisa que pudesse matá-lo jurar que não o fariam e assim o fogo, as montanhas, os animais, os rios e lagos e todas as coisas juraram não o machucar, com exceção da árvore de visco a quem Loki não pediu que fizesse tal juramento para que as palavras das bruxas Nornes se cumprissem. Com a morte de Balder, os deuses cairiam e Loki comandaria tudo, ele deixaria de ficar na sombra de seus irmãos.

Com o problema do Ragnarok supostamente resolvido, os deuses começaram a festejar e a jogar vários objetos diferentes em Balder, já que nada iria machucá-lo, assim como na mitologia. Hoder era o único deus que não participava da festa devido a sua

cegueira e velhice e ele era irmão gêmeo de Balder. Loki entregou a lança feita de visco a ele e o enganou para que a atirasse em seu irmão sem que o velho Hoder soubesse da gravidade do que estava fazendo. No quadrinho, Loki se disfarçou de Idunna, a amada de Hoder e deusa guardiã das maçãs douradas que dão a juventude eterna aos deuses, para enganar Hoder. Então Hoder atirou com todas as suas forças a lança e a acertou fatalmente em Balder, concretizando o que Loki havia planejado. O trapaceiro rapidamente pegou a espada de Heimdall e matou Hoder para que ninguém descobrisse a verdade com a desculpa de estar vingando a morte de Balder. Frigga e os outros deuses prepararam o funeral, e Odin sofria pela morte de Balder e Loki pretendia confortá-lo, se aproveitando da situação, mas, para o velho, o único filho que lhe restara era Thor, aumentando a raiva do trapaceiro, que sempre sentiu não pertencer àquela família e isso o tornou ainda mais cruel.

Nanna, a amada de Balder, não aguentou ver seu amor ser levado para o Skidbladnir e morreu e Frigga decidiu embarcá-la junto com seu filho. Os dois foram colocados na pira, Thor empurrou o barco e, com o seu poderoso Mjöllnir, trouxe um relâmpago que o incendiou, dando o seu último adeus ao irmão e a cunhada. Frigga perguntou quem traria seu filho de volta e, em troca, ofereceu todo o seu amor e o de seu marido para aquele que fosse até o reino dos mortos lhe fazer esse favor. Loki, então, se ofereceu para ir, para garantir que o irmão nunca mais voltasse, mas Thor se propôs a ir junto e os dois partiram, mas só Thor teve a honra de usar o Sleipnir, o cavalo de oito patas de Odin. O deus do trovão está desconfiado de que o trapaceiro era o verdadeiro culpado da morte de Balder, pois Hoder havia sido morto por ele e a árvore de visco havia sido queimada calando os dois. Ao chegarem no território de Hela, eles viram Balder e sua esposa e Loki pediu para que o irmão voltasse com eles. A deusa dos mortos concordou desde que todos os seres vivos dos nove reinos chorassem por ele, mas se um olho deixasse de chorar, Balder continuaria por lá. O fantasma de Hoder apareceu e acusou Loki pela morte do irmão e por arquitetar o Ragnarok. Descobrida a verdade, Thor disse ao trapaceiro que confessando ou não, ele deveria ajudá-lo a trazer o irmão deles de volta e depois deixar o reino de Odin. Todos os seres dos nove reinos choraram com exceção de Loki e, então, o vilão mostrou quem realmente era para os asgardianos e se recusou a derramar uma única lágrima.

Preocupados com o Ragnarok, os deuses se reuniram, mas como estavam cercados por bebida, se embebedaram e fizeram uma última homenagem a Balder. Como um intruso, Loki invadiu a reunião e começou a disseminar a discórdia e a intriga

entre os asgardianos. Se eles não poderiam amá-lo como ele queria no passado, eles agora iriam temê-lo. Thor, não aguentando mais os insultos e provocações, resolveu contar toda a verdade para Odin e os outros sobre Loki, mas o próprio se adiantou e lhes contou a verdade. Cantou sua vitória sobre eles e se mostrou como a ameaça que sempre foi e fugiu mudando de forma, até chegar as Quedas de Franang, onde começou a história.

Loki se recusa a ir com Thor para satisfazer a vingança dos deuses, mas o que o deus do trovão quer é justiça. Loki o chama para lutarem ali mesmo, sem o Mjöltnir, até um deles sucumbirem e a batalha dos dois começa, o trapaceiro aproveita a sua habilidade de mudar de forma para atacar o irmão. Por mais astuto que Loki possa ser, ele acaba perdendo para a incrível força bruta de Thor, que não o mata, mas dá a ele o castigo que ele merece. O famoso castigo que está presente na mitologia nórdica: Loki fora acorrentado em uma rocha, com correntes inquebráveis para o próprio Mjöltnir, com a serpente deixando o seu veneno cair em sua cabeça.

Loki, então, indaga o porquê de Thor não o matar, e o deus do trovão diz que ele ainda tem um papel a cumprir, que Odin teve uma visão dele liderando os mortos no Ragnarok e, além disso, o trapaceiro continuava a ser seu irmão e ele não quer vê-lo morto por suas mãos. A cobra que tinha como intuito atrapalhar seus pensamentos para que ele não fugisse e se cumprisse a visão de Odin não o impediu de aguardar pela sua liberdade e, depois disso, todos o temeriam ainda mais e ele teria tudo o que sempre quis em sua vida de trapaça.

Mesmo *Os julgamentos de Loki* sendo mais fiel à mitologia nórdica do que o Thor clássico da Marvel, ele ainda possui algumas diferenças. O Skidbladnir na mitologia não foi dado a Balder e sim a Frey, a braçadeira foi dada a Odin e não a Freyja e o javali foi dado a Frey e não a Heimdall. Na mitologia, não são todos os deuses que pedem a cada criatura que prometam não machucar Balder, mas apenas Frigga, sua mãe, que só não pede à árvore de visco por achá-la jovem e fraca demais e, ao saber disso, Loki se aproveita da situação. Hoder foi morto por Vali, filho de Odin, e não Loki. Quem se oferece a atender o pedido de Frigga e ir ao reino dos mortos salvar Balder é Hermod, também filho de Odin, e não Loki ou Thor, é ele quem cavalga no Sleipnir e traz a mensagem de como Balder poderia voltar a Asgard. Loki se disfarça de gigante e se recusa a chorar pelo irmão, diferente do quadrinho, onde sem disfarce ele se recusa a derramar uma lágrima. Balder é queimado em seu barco, mas não no Skidbladnir, já que na mitologia, como já mencionado, ele era de Frey e sim no

Hringhorne, considerado o maior dos barcos pelo seu dono. Loki é acorrentado pelos deuses e não apenas por Thor e Siguna, sua esposa, que fica enchendo uma taça com o veneno da serpente em cima da cabeça de Loki, não aparece nos quadrinhos, intensificando ainda mais o castigo de Loki. Essas mudanças fazem todo o sentido nos quadrinhos, já que Thor e Loki são os principais e, assim, devem protagonizar os mitos nórdicos para realçar toda a rivalidade dos irmãos, a maldade de Loki e a justiça de Thor, que, apesar de estar um pouco diferente do Thor clássico dos quadrinhos, ainda possui virtudes e um senso de justiça, mesmo quando teve a chance de matar o trapaceiro não o fez, pois não era isso o que o seu coração desejava.

O Thor clássico da Marvel mostra que o orgulho não leva a nada, assim como a arrogância e a prepotência, elas te impedem de enxergar o que realmente importa na vida e, por mais forte que você seja, se não tiver humildade e lutar pelo bem do próximo, sua luta é em vão e sua vitória é vazia. Como Donald Blake, Thor aprendeu o que é ser fraco fisicamente, mas também a ser verdadeiramente forte. Com suas limitações como um médico coxo, foi capaz de ajudar muitas pessoas e, por isso, se tornou digno de um poder maior e de voltar a ser o deus do trovão, só que agora com a humildade humana e isso o possibilitou ser mais do que um grande guerreiro, isso o possibilitou trazer paz e esperança, ser um super-herói que não luta por glória ou apenas por Asgard, mas que luta por qualquer inocente, com a ajuda de seu poderoso Mjölfnir, que nunca erra um alvo e tem sede de justiça.



Imagem 9 – Capa de Journey Into Mystery 113 de 1965 desenhada por Jack Kirby



Imagem 10 – Capa de Thor 84 de 2004 desenhada por Andrea DiVito



Imagem 11 – Yggdrasil, a árvore do mundo, página 31 de *Os julgamentos de Loki* desenhada por Sebastián Fiumara e escrita por Roberto Aguirre-Sacasa.

Capítulo 5: O Golias Esmeralda

Hulk, criado por Jack Kirby e Stan Lee em 1962, foi inspirado em *O médico e o monstro* de Robert Louis Stevenson e mostrando duas personalidades em conflito tentando tomar o controle do mesmo corpo. O doutor Bruce Banner, ao fazer testes com sua bomba gama no deserto, sofreu com uma sabotagem e com a presença inesperada do jovem órfão Rick Jones na área da explosão da bomba. Ao salvar a vida do jovem, se expôs a uma grande dose de radiação gama que mudou sua vida para sempre, transformando-o, em momentos de estresse, no incrível Hulk. O Golias Esmeralda é grande, forte e quase imbatível, sendo bastante temperamental e raivoso, mas com um bom coração, sendo incapaz de machucar um inocente.

Bruce Banner tem como maior desejo a cura para o Hulk e parte em uma jornada que parece interminável, sempre que está perto de uma cura, algo dá errado ou ele precisa continuar sendo o Golias Verde para ajudar alguém, colocando o bem-estar do próximo acima do seu. Ele quer ajudar a humanidade, mas como ele mesmo ou pelo menos controlando o Hulk, para não ser mais perseguido pelos militares, não causar destruição pelo seu caminho e poder ficar ao lado de Betty Ross, a mulher que ele ama. Ao longo de sua jornada, vai conhecendo vários amigos, desde Rick Jones, àquele que foi o seu primeiro ato de heroísmo a super-heróis, incluindo o psiquiatra Leonard Samson, que tentam ajudar Banner em sua procura.

Hulk é para muitos uma ameaça, um monstro verde de 2,10 metros de altura, imprevisível e violento, mas a única coisa que ele quer é paz, não sendo no fundo tão diferente de Banner, só que o problema é que cada um quer o controle para si, nenhum dos dois quer viver à sombra do outro. Bruce não foi o único afetado pela radiação gama e logo inúmeros vilões expostos pelo mesmo tipo de radiação começam a surgir e a única forma de detê-los é com a ajuda daquele que é visto como um monstro por muitos e, assim, o gigante esmeralda salva a cidade inúmeras vezes e continua a ser perseguido pelas autoridades dia após dia sem trégua.

Bruce se torna um super-herói trágico, vivendo fugindo e, por mais que tente transformar o Hulk em algo bom, ainda o enxergam como uma ameaça, como uma coisa selvagem. O Hulk não é tão inteligente quanto Bruce, mas compensa a sua falta de inteligência com sua força descomunal. Ainda assim ele pode raciocinar tendo o equivalente da mente de uma criança e, é claro, tem sentimentos e, quando eles são feridos, sua raiva é solta e causa estragos. Ele é toda a raiva reprimida de Banner

durante toda a sua vida que tomou forma e um poder esmagador, que fica mais forte quando fica com mais raiva. Ele é aquilo que sufocava Banner por dentro por não conseguir se expressar e, por isso, são tão diferentes ao mesmo tempo em que se completam e, por dividirem um mesmo coração, possuem bondade em qualquer forma. Hulk é uma criança grande com um poder destrutivo imenso nas mãos e, por isso, como uma criança, se alguém o machuca ele vai lá e revida, se alguém o aborrece, ele destrói as coisas na frente dele, se ele vê alguém machucando uma pessoa, ele vai lá e a protege, se vê alguém chorando, vai lá e conforta e se alguém quer ser seu amigo, ele aceita a amizade, protegendo essa pessoa custe o que custar, pois ninguém machuca os amigos de Hulk. E se tem uma coisa que ele não suporta é ser enganado e, por ter tanto poder, é fácil perder o controle, mas nunca os seus princípios e, como toda criança birrenta, ele só precisa de um tempo para se acalmar. Por isso, o intelecto de Bruce combinado a força de Hulk o tornaria um super-herói mais completo e transmitiria mais segurança para todos. Essa ideia levou Banner a criar diversos dispositivos que lhe permitiriam controlar o gigante esmeralda, alguns funcionaram, mas não por muito tempo e o conflito interno das duas personalidades continuava sem ter um campeão definitivo, dificultando a vida pessoal do doutor Banner cada vez mais.

Na famosa fase de 1978, escrita por Roger Stern, que mais tarde teve uma ajuda de Peter Gillis e com os desenhos de Sal Buscema (com exceção em *The Incredible Hulk* 228), Bruce transformado no Golias verde continua fugindo pelo país procurando paz e cansado de ser atacado e se depara com um casal que acaba o irritando, entretanto, quanto mais zangado ele ficava ele não ficava mais forte, e sim mais fraco, até voltar a ser Bruce Banner. Banner havia gasto toda energia gama concentrada em seu corpo e, agora, por mais irritado que ficasse, não se transformaria mais em Hulk, ele finalmente estava curado.

Enquanto isso, na base gama, um intruso havia penetrado, controlando a mente dos soldados e aprisionando o General Ross e o Doutor Samson e esse intruso não era ninguém menos que o Líder, o maior inimigo de Hulk e um gigante em intelecto. Bruce decidiu ir até lá, sem saber do que estava acontecendo, para mostrar que estava curado, mas ao chegar lá, se deparou com o Líder controlando toda a base e com mais um dos seus planos para governar o mundo, só que desta vez, sem o Hulk para impedi-lo. O Golias Verde, por ter uma mente simples e uma força bruta grandiosa, era o único capaz de escapar do controle mental do vilão, por isso, Bruce não era uma ameaça para ele,

prendendo-o junto com Ross e Samson para que servissem de plateia para o seu grande momento de conquista.

Samson conseguiu escapar e soltou os outros dois, mas Bruce, depois de conseguir tudo o que queria, não tinha outra escolha a não ser voltar a ser o Hulk para salvar o mundo. Ele teve a ideia de usar um arremetedor de controle gama para controlar o Hulk robô da base e enganar o vilão. Aterrorizado, o Líder tentou para o “Hulk” com seu exército de zumbis, mas não conseguiu e então usou sua última carta, o módulo mortal e percebendo que era apenas um robô, soltou uma descarga de um milhão de volts sobre ele e, em seguida, lançou um feixe de força destruindo o falso Hulk e transmitindo uma energia poderosa pelo arremetedor para Bruce Banner, fazendo-o entrar em choque e perto de morrer. Samson, como último recurso para salvar a vida de Bruce, resolve atingi-lo novamente com radiação gama para ele voltar a ser o Hulk e se curar, mas seus sinais vitais desaparecem e ele é dado como morto. Ao deixarem o corpo sem vida, ele começa a se expandir e a se mexer, transformando-se no Golias Verde novamente, sem saber o porquê de estar ali. Banner estava vivo, mas o seu sonho de uma vida sem o Hulk havia sido adiado, trazendo a esperança de vencer o Líder e frustrar os seus planos mais uma vez.

Samson, junto com Hulk, enfrentam o exército de humanoides do Líder e, em seguida, o próprio vilão que paralisa o psiquiatra, mas não o Golias Verde. Com suas luvas que refletem energia cinética, o Líder parecia ter a vitória ganha, mas, quanto mais furioso o Hulk ficava, mais forte também ele se tornava. Não demorou muito, ele conseguiu esmagar as luvas e derrotar o seu inimigo, mas ainda mais enfurecido, ele fugiu da base gama.

Hulk, em sua busca por paz, instintivamente pelas memórias reprimidas de Banner, foi até a faculdade onde seu alter-ego estudou e lá se deparou com um monumento de Sócrates com as palavras “Conhece-te a ti mesmo”. As lembranças de Banner começam a se intrometer ainda mais na consciência do Hulk e as palavras de Sócrates ecoam dentro de si o transformando de volta em Bruce. Samson tem a ideia de levar o Hulk para o divã de forma que as duas personalidades pudessem viver pacificamente em equilíbrio e o poder de Hulk pudesse ser controlado pela mente de Banner. Com o auxílio de uma máquina, o psiquiatra entra na mente do Golias Esmeralda, que começa a reviver as memórias de Banner desde sua infância, com suas dores, seus medos, os seus traumas, tudo o que foi reprimido. Da mesma forma que a fórmula do Doutor Jekyll materializou seu lado malvado e seus desejos sombrios na

figura de Mr. Hyde, a radiação gama materializou toda raiva e medo oprimidos de Bruce e criou o Hulk. Hulk e Hyde ganharam consciência própria e se rebelaram tentando permanecer no controle dos corpos dos doutores, criando um duelo entre personalidades, sendo uma espécie de castigo por abusarem da ciência. Ambos chamavam a atenção por suas aparências e agressividade, mas enquanto Hyde era maldade pura, Hulk não era só raiva e, apesar de primitivo em alguns pontos, tinha bondade em seu coração e até mesmo a capacidade de amar e, por isso, ele pôde se tornar um super-herói, seu corpo e personalidade eram diferentes, mas sua índole era a mesma de Banner.

Samson continuou vagando pelas memórias de Bruce ao lado de Hulk, testemunhando o seu surgimento e, em seguida, suas memórias, já que cada personalidade tinha suas próprias memórias e pôde ver como o Hulk enxergava as coisas. O Golias Esmeralda era muito mais complexo do que ele esperava, com seus medos e raiva: medo de perder seus amigos porque eles sempre acabam morrendo e raiva por eles o abandonarem e o deixarem sozinho assim como uma criança que chora a morte de seus pais e os culpa por não estarem mais ao seu lado. O psiquiatra vê que Banner e Hulk, aparentemente, são dois opostos que sempre estarão em confronto, inteligência e ignorância, e percebe que sua tentativa de unificá-los foi em vão.

Uma coisa da qual o Hulk enche a boca para falar é de sua incrível força e qualquer um que se ache mais forte do que ele o deixa extremamente irritado assim como tratá-lo como um burro, o Golias Verde não gosta de ser diminuído ou enganado e qualquer um que tente isso irá se arrepender. O Hulk, por ser a encarnação da raiva e da frustração de Banner, age sem pensar e é esquentado e, por isso, é fácil perder o controle, mas a índole e o coração de Banner o mantêm na linha. As virtudes dele estão presentes no Hulk e, ainda que Bruce não o controle como gostaria por compartilhar esse sentimento com ele, faz do Golias Verde uma esperança de derrotar qualquer grande ameaça que surja e traga medo à população. Não é à toa que ele seja um dos membros fundadores dos Vingadores, o maior time de super-heróis da Marvel, mas, mesmo ao lado de outros defensores da justiça, muitos só o julgam por sua aparência e, assim, ferem os sentimentos de Hulk e o fazem querer distância da civilização. Por ser tantas vezes rejeitado, não é estranho que o Hulk se aproxime e faça amizade com vários excluídos da sociedade, como o seu amigo Jim Wilson, um jovem negro que muitas vezes não sabia o que era ter uma cama para dormir ou Rick Jones, um jovem órfão problemático sem ninguém para se preocupar com ele.

O Doutor Samson não desistiu de achar uma cura ou uma forma de Banner controlar o Golias Esmeralda, ele tentou mantê-lo mais calmo e enchê-lo com reforço positivo para que ele não se sentisse um prisioneiro na base gama, apenas o monitorando até que voltasse a ser Banner. E quando tudo parecia estar dando certo, a ladra Rocha Lunar, que se passava por uma psiquiatra com interesse em ajudar o Hulk, frustrada em seu roubo por ele, utilizou toda a sua manipulação nele, estimulando reações que fizessem ele limpar a sua barra e se fingir de vítima dele. Com suas palavras que mudavam de entonação quando bem queria, provocou e atacou os sentimentos do Hulk para despertar toda a sua raiva, manipulando o seu psicológico, fazendo-o de monstro na frente dos outros, até de seu otimista amigo Samson. Afinal de contas, para todos ela era apenas uma dócil psiquiatra nas mãos de um monstro furioso.

Samson tentou contornar a situação e, após ser salvo de uma explosão secretamente feita pela Rocha Lunar, quis mostrar à imprensa o super-herói que o Hulk era e que sua terapia estava dando bons frutos. Sem perceberem, a vilã atacou pelas costas o Golias Verde, que despertou sua fúria e sua desconfiança nos outros, fazendo-o acreditar que todos estavam mentindo para ele e, então, ela apareceu fingindo ser uma heroína para detê-lo. O poder de um Hulk raivoso é demais para ela, fazendo-a voltar para seu estado normal e revelando o seu segredo na frente do General Ross, que fica espantado. Ela começa a usar as suas palavras para confundir e atacar o psicológico do velho general, fazendo-o surtar e desmaiar com um colapso nervoso e isso só deixou o Hulk ainda mais zangado. Samson chega no local e ela se faz de vítima, levando-o a acreditar que o Golias Verde tinha atacado o general e que realmente era um monstro. O doutor se deixou levar pelas aparências, não vendo quem era o verdadeiro monstro que estava ali e não acreditando nas palavras de Hulk, que depois disso resolveu fugir dali, em busca do lugar onde ele possa finalmente ficar em paz.

Todo super-herói sofre tragédias em sua vida. Alguns são motivados por elas para começarem suas carreiras de combate ao crime, seja alguém pobre como Peter Parker, que teve seu tio Ben morto, ou seja alguém bilionário como Bruce Wayne, que teve seus pais assassinados em sua infância. Todos sofrem com a perda, uns mais, outros menos, mas todos sofrem. Entretanto, o super-herói que talvez mais sofra com tragédias seja o Hulk, tanto como o Golias Esmeralda quanto como Bruce Banner. Como Banner, ele perdeu tudo, inclusive viver uma vida normal com a mulher que ama, tornou-se foragido e acorda nos lugares mais estranhos sem saber o que aconteceu quando era Hulk, não tendo uma noite de descanso; e como Hulk, ele experimenta ser

visto como um monstro pelas pessoas, sendo caçado e atacado sem parar e não importa quantos atos de heroísmo ele faça, quantas pessoas ele salve e quantos vilões ele derrote, por parecer com um monstro, muitos o enxergam como um, não se atentam ao que é de fato e as virtudes que compartilha com Banner, a bondade natural que existe nas duas personalidades. Em um mundo onde aparências dizem muito, apresenta um super-herói trágico com uma aparência que assusta e mostra que o que está dentro de você é o que importa, que um defensor da justiça não é medido pelo que ele é por fora, mas sim pela bondade que guia o seu coração. Um monstro de verdade não é medido por sua aparência e sim pelo seu coração corrompido pela maldade. Doutor Jekyll liberou um verdadeiro monstro ao originar Mr. Hyde, mas doutor Banner fez daquilo que poderia ser um monstro ser apenas pura raiva em um super-herói com seu bom coração, sendo, ao mesmo tempo que parecido, o oposto de *O médico e o monstro*. As duas personalidades de Banner possuem seus defeitos, mas também grandes qualidades e a ligação entre elas é o que mantém isso. A bomba de radiação gama de Banner, que poderia destruir milhões de vidas, se tornou alguém que pode salvar esses milhões de vidas. O Hulk é o seu castigo, mas também uma forma de corrigir os seus erros e, por isso, ter o seu controle total seria uma forma de ajudar mais os outros e conseguir a expiação de todos os seus pecados.

Com o passar dos anos, Banner se transformou em um novo Hulk, o Hulk cinza, que era mais fraco que o clássico Hulk verde, porém mais inteligente e com uma certa malícia. Se o Hulk verde representa a infância de Banner, reprimida e sofrida por causa de seu pai, o Hulk cinza representava sua adolescência e, por isso, temos um Hulk com um intelecto maior e com características que lembram as da juventude, com sua impulsividade e atrevimento. E se um Hulk já dava dores de cabeça para Banner, dois eram ainda piores. Originalmente, o Hulk era para ser cinza e não verde, como mostra a primeira edição, porém, um erro na gráfica deixou ele verde na segunda edição, e assim deixaram de vez, o que virou sua marca registrada, por isso, é bem possível que o Hulk cinza seja uma homenagem ao Hulk da primeira edição.

Em sua fase de Hulk cinza, há uma referência direta a *O médico e o monstro*. Em *The Incredible Hulk* 355, uma mulher é perseguida desde o seu quarto por uma figura suspeita que se assemelha muito à descrição de Mr. Hyde e, ao pedir socorro, se depara com o Hulk cinza, que a protege. O vilão tenta convencê-lo a entregá-la e diz que o Hulk é igual a ele, mas o Golias, agora de pele cinza, insiste em protegê-la e o vilão desaparece. A garota seria a quarta vítima da figura cheia de mistério, se ele não a

tivesse protegido e depois, como Bruce Banner, ele se passou por psiquiatra para saber como ela estava e ter pistas sobre quem poderia ser o vilão, que acabou por deixá-la cega e partiu atrás do suspeito. O cara era um frentista perturbado que tinha visões estrangulando mulheres e agredindo homens. Bruce o vigiava pela janela de sua casa e o viu colocar uma fita com o filme *O médico e o monstro* e a começar a dormir. Quando pegou no sono, a figura misteriosa saiu do seu corpo mostrando ter total controle sobre o seu hospedeiro e se deparou com Bruce como Hulk cinza e ofereceu a ele uma chance de se livrar de Bruce Banner e fazer o que bem entender, inclusive matar, dando-lhe uma chance de matar um bandido. Entretanto, o Hulk cinza se recusa e o único em que ele quer bater é nele, fazendo-o fugir, pois ele só pode voltar ao corpo de seu hospedeiro se este acordar. O Golias Cinza vai atrás dele e o impede de escapar, matando-o, mas o mal dele já havia consumido o seu hospedeiro, que já havia se tornado puro ódio e agora sem sua parte malvada estava em coma, como se estivesse vazio. Mostrando o que acontece com aqueles que se deixam consumir pelo ódio e pela maldade: se tornam mortos em vida. Por mais diferentes que as personalidades de Banner possam ser, elas não são consumidas pela maldade e a combatem cada uma de um jeito, sem ferir os seus princípios que são iguais nas três, mostrando que o Hulk jamais será um Mr. Hyde, pois isso não faz parte de sua natureza bondosa.

Doutor Samson tentou juntar as três personalidades de Banner e com a ajuda do vilão Mestre do picadeiro conseguiu originar um novo Hulk, com o corpo do Hulk verde e sua força, características da personalidade do Hulk cinza e a mente de Banner no controle, chamando-se agora de Professor Hulk. Banner nunca quis ser o Hulk, mas já que não podia deixar de sê-lo, agora pelo menos podia controlar cada ação sua e se tornar um super-herói mais completo, uma versão melhorada de si mesmo. Nessa fase, ele chegou a liderar o Panteão, um grupo de defensores da justiça.

Um fator muito importante no Hulk é a religiosidade. Bruce Banner é católico e, por isso, vê no Golias Verde uma chance de redenção, uma chance de compensar seus erros, de transformar a força bruta do Hulk em algo que beneficie a humanidade. O Hulk é a cruz que ele tem que carregar e que, mesmo sendo difícil de carregar, é sua responsabilidade e cabe a Banner, através dele, transformar seus erros em acertos. Ele percebe que o mundo precisa do Golias Esmeralda e, por mais que ele queira ter sua vida normal, ele não pode apenas pensar em si mesmo e ignorar o próximo, ele não pode ficar de braços cruzados sabendo que podia fazer a diferença. O que ele mais quer é paz, seja como Banner ou como Hulk, mas não ao custo de vidas inocentes. Por isso,

ter o controle lhe permitiria ser ele mesmo utilizando todo o poder dos raios gama para ajudar o próximo, além de ser uma forma das pessoas não temerem o Hulk e terem mais confiança nele, enxergando o que ele sempre foi, um defensor de inocentes e não um monstro.

Em *The Incredible Hulk 385*, em sua fase como Professor Hulk, temos uma história com vários elementos religiosos. O quadrinho começa com uma passagem da Bíblia Sagrada, Apocalipse 14:8, mostrando uma mulher sendo perseguida, homens brigando, a escuridão tomando conta dos seus corações, depois de metade da população da Terra ter desaparecido devido à saga Desafio infinito. A cidade mergulha na destruição causada pela maldade despertada em vários seres humanos restantes e uma figura suspeita se alimentando de tudo isso, enquanto a violência continua a crescer. O vilão começa a controlar os corações corrompidos por sua escuridão, transformando-os em fantoches, sem vontade própria, sedentos para matar. Eles chegam na porta de uma igreja, o padre pede para que eles mostrem sua humanidade e que Deus tudo vê, mas o vilão diz que Deus abandonou a todos e que existem novas divindades e atacam o padre para mostrar o seu desrespeito a Deus. O padre é colocado numa cruz e começam a colocar fogo para queimá-lo vivo enquanto a figura misteriosa se delicia com a cena e ao ver que o padre começava a rezar, zomba dele, perguntando-lhe se achava que Deus iria lhe mandar um anjo defensor para defendê-lo. E é nesse momento que surge o Professor Hulk atacando o vilão e salvando o padre com uma mão e a cruz, símbolo do cristianismo, com a outra. O confronto entre o Golias Esmeralda e o vilão começa, que se gaba por estar em todas as cidades e em todos os lugares, onde houver ganância e violência, sendo a escuridão que há nos corações egoístas. O povo escravizado começa a atacar Banner, que ataca o vilão, que gosta de ver sua violência em cima dele, mas quando a luz do dia surgiu, a criatura e seu poder sobre as pessoas sumiu. O Professor Hulk considera isso como um empate, o vilão foi derrotado, mas os desejos sombrios nos corações dos homens continuam a existir e, enquanto isso continuar, a vitória não será completa.

Diferente do Doutor Jekyll, que deixou Mr. Hyde o consumir até fazê-lo desaparecer, doutor Banner viu que ele e o Hulk, para existirem, precisam um do outro. Separado dele, o Hulk era uma criatura que só causava destruição, mas, junto dele, ainda que sem o controle, o Hulk tinha sentimentos e um bom coração, podendo ajudar a defender inocentes e a concretizar o desejo de Banner de auxiliar a humanidade com o grande poder que ele recebeu.

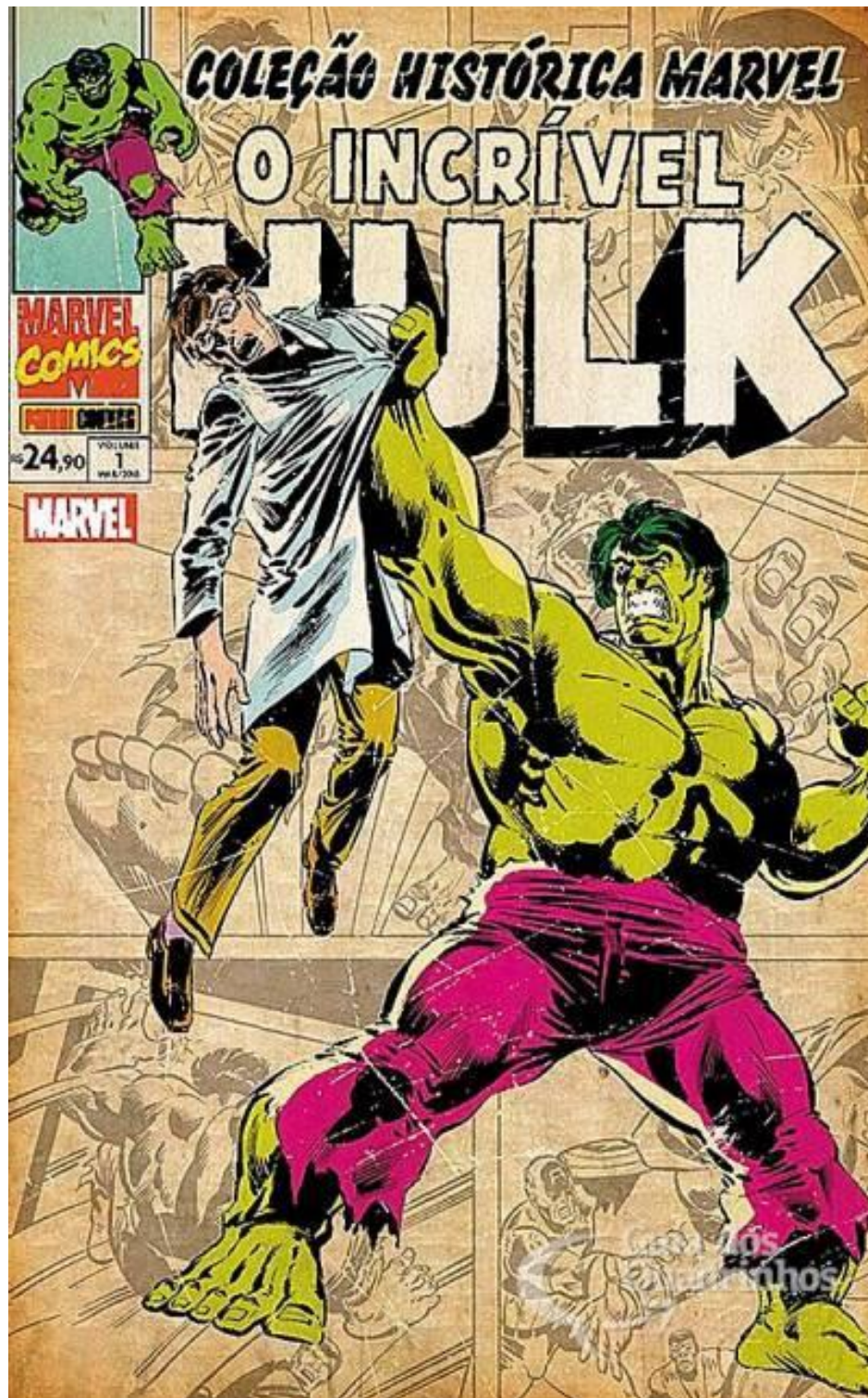


Imagem 12 – Capa da Coleção Histórica Marvel: O Incrível Hulk 1 de 2018 com desenho de Sal Buscema feito em 1978

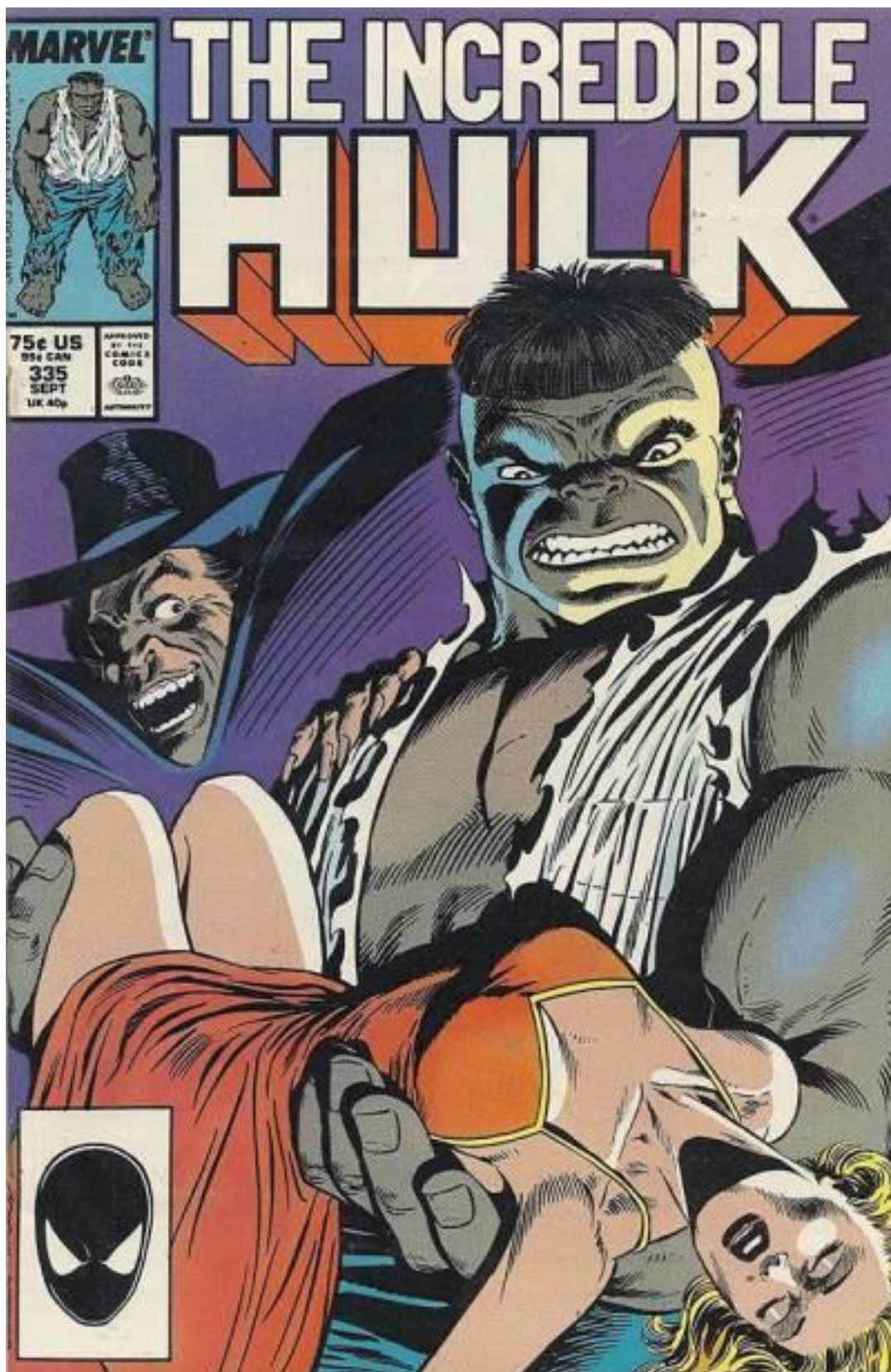


Imagem 13 – Capa de The Incredible Hulk 335 de 1987 desenhada por Steve Geiger



Imagem 14 – Capa de The Incredible Hulk 385 de 1991 desenhada por Dale Keown

Conclusão

Os super-heróis das revistas em quadrinhos serviram de ponte, ligando a literatura clássica com a modernidade, através dos quadrinhos, mostrando o poder da literatura de unir o passado com o presente, inspirando-se no que já foi feito, renovando-o e acrescentando coisas novas, trazendo novos conceitos. O conceito do super-herói trouxe com ele a valorização da vida e do altruísmo e mostrou que a defesa daqueles que precisam é mais importante do que qualquer tesouro no mundo, o sorriso de cada criança salva, a alegria de cada família que pode se reunir mais uma vez, a esperança do povo por dias de paz se tornou a recompensa de todo super-herói e essa sede de justiça e de fazer o bem ao próximo é o que os mantém em suas batalhas diárias, revelando a influência do cristianismo no surgimento desse novo conceito que se baseia muito no mandamento de amar ao próximo como a si mesmo. É pelo bem-estar do próximo que estão dispostos a morrer, se conhecem ou não aqueles que precisam de sua ajuda, pouco importa, o que importa é saberem que num mundo onde as pessoas estão cada vez mais individualistas e indiferentes a dor do outro, eles podem fazer a sua parte na construção de um mundo melhor e, quem sabe, servir de exemplo ao mostrar que, para salvar o mundo, não é necessário grandes atos de heroísmo, pois cada ato de heroísmo, por menor que seja, desde que guiado pelo amor, faz toda a diferença, um simples ato de repartir o pão com quem tem fome faz toda a diferença e não precisa que os outros saibam disso, pois o verdadeiro reconhecimento está no próprio ato de ajudar.

Os super-heróis dos quadrinhos inspiram os super-heróis que existem dentro de nós, fazendo-nos buscar o que é certo e persistir em ajudar a quem precisa e cada ato de bondade conta na construção de uma sociedade mais justa, mas como todo super-herói sabe, certas coisas não se podem fazer sozinho, é necessário a ajuda de outras pessoas, é necessário a união com o próximo para transformar a utopia de um mundo melhor em realidade.

Os defensores da justiça aprenderam com os erros e acertos dos personagens clássicos da literatura que lhes serviram como base e se tornaram formas aprimoradas e, dessa maneira, ensinam-nos que devemos aprender com os erros e acertos do passado, corrigindo os erros e repetindo os acertos para nos tornarmos seres humanos melhores que se preocupam com coisas maiores do que apenas seus desejos e objetivos egoístas, seres humanos que se preocupam com os outros ao seu redor e entendem o valor que tem a humanidade e o respeito que todo o ser vivo tem direito.

Como toda obra de arte, os quadrinhos de super-heróis nos fazem refletir sobre assuntos e problemas do cotidiano e que muitas vezes podem ser resolvidos com pequenos gestos de carinho, incentiva a imaginação com suas histórias incríveis e seus desenhos espetaculares e nos trazem alegria ao entrarmos em sua gama de multiversos e nos sentirmos personagens nas suas aventuras que atravessam décadas e atingem as mais diversas idades, desde os mais jovens aos mais velhos e mostram a sua importância na vida de seus entusiasmados leitores que esperaram por justiça, não só na ficção como também no seu mundo de verdade. As suas histórias são mais do que apenas para passar o tempo e divertir, elas são para serem guardadas no coração de seus leitores, pois muitas delas são lições para serem levadas para a vida inteira, da infância à velhice.

Referências bibliográficas

ARQUEIRO Verde. Guia dos Quadrinhos, 2018. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/arqueiro-verde-\(oliver-queen\)/32](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/arqueiro-verde-(oliver-queen)/32)>. Acesso em: 11 de maio de 2020.

ARQUEIRO VERDE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Arqueiro_Verde&oldid=57851033>. Acesso em: 20 mar. 2020.

Arqueiro Verde. São Paulo: Panini Brasil, n. 6, maio 2003.

Arqueiro Verde. São Paulo: Panini Brasil, n. 7, junho 2003.

Bulfinch, Thomas. *O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis*, 34 ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

Coleção Histórica Marvel: O Incrível Hulk. São Paulo: Panini Brasil, n. 1, março 2016.

Dumas, Alexandre. *As aventuras de Robin Hood*, edição comentada. Zahar, 2004.

Lendas do Universo DC: Lanterna Verde e Arqueiro Verde. São Paulo: Panini Brasil, n. 1, nov. 2016.

Lendas do Universo DC: Mulher-Maravilha. São Paulo: Panini Brasil, n. 1, fev. 2017.

O novo Incrível Hulk. São Paulo: Editora Abril Jovem, n. 143, maio 1995.

O novo Incrível Hulk. São Paulo: Editora Abril Jovem, n. 92, fev. 1991.

Os Julgamentos de Loki. São Paulo: Panini Brasil, 2013.

Os Novos Vingadores. São Paulo: Panini Brasil, n. 25, fev. 2006.

Robb, Brian J. *A identidade secreta dos super-heróis: a história e as origens dos maiores sucessos das HQs: do Super-Homem aos Vingadores*, 1 ed. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

Stevenson, Robert Louis. *O médico e o monstro*. Melhoramentos, 2014.

Superman & Batman. São Paulo: Panini Brasil, n. 23, maio 2007.

Superman: o último filho. São Paulo: Eaglemoss, 2015.

THOR. Guia dos Quadrinhos, 2016. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/thor-\(thor-odinson-\(donald-blake-jake-olson\)\)/14](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/thor-(thor-odinson-(donald-blake-jake-olson))/14)>. Acesso em 11 de maio de 2020.

THOR. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Thor&oldid=57479929>>. Acesso em: 19 fev. 2020.

Zanolini, Maurício (Picareta Psíquico). *O Incrível Hulk, Mr. Hide e Frankenstein – Ciência e religião*. 18 set. 2013. Disponível em <<https://quadrinheiros.com/2013/09/18/o-incrivel-hulk-mr-hide-e-frankenstein-ciencia-e-religiao/>>. Acesso em 17 nov. 2019.