

JOATAN PREIS DUTRA

## **História & História em Quadrinhos**

**A utilização das HQs como fonte histórica político-social**

Ilha de Santa Catarina (SC)

2002

UNIVERSIDADE FEREDAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

## **História & História em Quadrinhos**

**A utilização das HQs como fonte histórica político-social**

**Acadêmico: Joatan Preis Dutra**

**Orientador: Prof. Dr. Henrique Luiz Pereira Oliveira**

Monografia apresentada para a  
obtenção do grau de Bacharel e  
Licenciatura no Curso de História.

Ilha de Santa Catarina (SC)

2002

UNIVERSIDADE FEREDAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

A presente monografia de final de curso, intitulada: **História e História em Quadrinhos: a utilização das HQs como fonte histórica político-social**, elaborada por Joatan Preis Dutra e aprovada pela banca examinadora, composta pelos professores abaixo mencionados, **obteve aprovação com nota 10 (dez)**, sendo julgada adequada para o cumprimento do requisito legal previsto para a obtenção do grau de Bacharel e Licenciatura no Curso de História.

Ilha de Santa Catarina (SC), Setembro de 2002

---

Presidente: Prof. Dr. Henrique Luiz Pereira Oliveira

---

Prof. Dr. Ernesto Aníbal Ruiz

---

Prof. Msc. Mário Cézar Coelho

## **RESUMO**

A presente monografia propõe-se a descobrir e analisar as informações que estão incluídas nas *Histórias em Quadrinhos*, utilizando-as como fonte de pesquisa histórica político-social contemporânea.

Como as *Histórias em Quadrinhos* fazem parte da cultura industrial, o contexto histórico e social do momento de sua criação fica presente, mesmo de maneira subjetiva, em suas histórias.

O método de pesquisa utilizado consiste na seleção de passagens e momentos de histórias publicadas, nas quais é possível fazer a leitura crítica dos seus significados, sempre comparando com o momento político-social referente ao período de sua edição. A ênfase deste estudo é dada aos Super-Heróis das *comics* norte-americanas, tendo ainda um capítulo destinado à um grupo em especial de heróis: os X-Men, no qual a abordagem de assuntos como racismo e preconceito é analisado no decorrer da década de 1960 até a de 1990.

Como é demonstrado neste estudo, as *Histórias em Quadrinhos* são uma ferramenta poderosa de propagação de idéias e princípios, como também reflexo do contexto histórico e social que as cercam, tornando-se uma fonte inesgotável de pesquisa.

# SUMÁRIO

RESUMO.....	4
INTRODUÇÃO .....	6
1 - A INDUSTRIA CULTURAL.....	8
1.1 – A sociedade nas HQs .....	9
1.1.1 – As aventuras do Nhô Quim .....	10
1.1.2 – Yellow Kid .....	11
1.1.3 – Dick Tracy .....	11
1.1.4 – Zé Carioca.....	11
1.1.5 – Mafalda .....	12
1.1.6 – Graúna .....	12
1.1.7 – Chiclete com Banana .....	13
1.2 – Registros inconográficos.....	14
2 – AS COMICS NORTE-AMERICANAS.....	17
2.1 – Superman .....	17
2.2 – Namor e Tocha Humana.....	19
2.3 – Capitão América .....	21
2.4 – Os anos anti-comunistas e o Comics Code Authority .....	22
2.5 – Quarteto Fantástico .....	24
2.6 – Hulk.....	25
2.7 – Homem de Ferro.....	27
2.8 – Homem Aranha.....	28
2.9 – Surfista Prateado .....	30
3 – O UNIVERSO DOS X-MEN: PRECONCEITO, LUTA E EVOLUÇÃO .....	32
3.1 – Década de 1960 .....	33
3.2 – Década de 1970 .....	35
3.2.1 – Kurt Wagner, o Noturno: Alemanha .....	36
3.2.2 – Logan, o Wolverine: Canadá .....	37
3.2.3 – Sean Cassidy, o Banshee: Irlanda .....	38
3.2.4 – Ororo Munroe, a Tempestade: Quênia.....	39
3.2.5 – Shiro Yoshida, o Solaris: Japão .....	39
3.2.6 – Piotr Nikolievitch Rasputin, o Colossus: União Soviética (Sibéria)....	40
3.2.7 – John Proudstar, o Pássar Trovejante: Estados Unidos da América ..	41
3.3 – Década de 1980 .....	42
3.4 – Década de 1990 .....	46
4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	52
5 – REFERÊNCIAS BILIOGRÁFICAS .....	54
5.1 – Histórias em Quadrinhos utilizadas dos X-Men .....	56
6 – ANEXOS .....	58

## INTRODUÇÃO

Este estudo tem o objetivo de descobrir e analisar as informações que estão incluídas em um dos mais fascinantes produtos da cultura de massa contemporânea: as **Histórias em Quadrinhos** (comics - nos Estados Unidos da América, *bandes dessinéss* - na França, *fumetti* - na Itália, *historietas* - na América espanhola), também conhecidas pela abreviação **HQ**, ou ainda Arte Seqüencial e/ou Gibi.

Quem nunca leu um gibi que atire a primeira pedra! Mesmo não gostando, certamente entrou em contato com algum exemplar, não importando o gênero. Mas o que poderia revelar uns quadradinhos coloridos, com onomatopéias, homônimos, animais falantes ou ainda alienígenas? Muita coisa com certeza. Até chegar no produto final, a história pronta, tem que haver uma concepção criativa dos personagens, ambientação, enredo, etc.

No amplo universo de informações desta arte centenária, limitamos este estudo à se fixar na análise do comprometimento político-ideológico dos personagens e das histórias, como também na sua abordagem à temas sociais. Ao analisar mais profundamente as HQs, não só de maneira textual, como também pictórica, podemos obter nas suas entrelinhas um universo amplo de informações e conceitos.

Dentro dos diversos estilos de personagens, um dos que mais despertam o interesse dos leitores, principalmente os jovens, é o super-herói. Vamos ver neste estudo que um super-herói é bem mais do que alguém forte com capa, calça colante e sunga colorida. Ao longo desses mais de 100 anos de existência, as HQs nos trazem heróis para todos os tipos de gostos e interesses.

A variedade é imensa, e o apelo comercial também. Indo mais além, podemos perceber que muitas vezes esses mesmos queridos heróis são manipulados em prol de um objetivo maior, normalmente indo a favor dos interesses do Estado. Através de suas histórias fascinantes, é possível notar a utilização das HQs como disseminação e reflexão de idéias e conceitos, podendo assim capturar diversos momentos da História Contemporânea.

A discussão em torno do conceito de cultura de massa como propagação ideológica tem sua origem na década de 1930 com a Escola de Frankfurt, a primeira a abordar essa questão, tornando-se um forte referencial para pesquisas nessa área, inclusive neste trabalho.

O método de pesquisa utilizado consiste na seleção de passagens e momentos de histórias publicadas, nas quais é possível fazer a leitura crítica dos seus significados, sempre comparando com o momento político-social referente ao período de sua edição. Para completar o método de trabalho empregado, foram capturadas imagens rigorosamente selecionadas, através de processo de digitalização de imagens. Como as Histórias em Quadrinhos são uma arte visual, torna assim imprescindível a utilização gráfica neste discurso teórico.

Para uma melhor organização, este estudo foi divido em três partes:

1<sup>a</sup> - HQ e a indústria cultural: a primeira parte aborda o conceito de cultura de massa, utilização histórica da imagem, analisados juntamente com grandes exemplos do quadrinho nacional e internacional, desde a sua origem.

2<sup>a</sup> - As comics norte-americanas: neste capítulo veremos o mundo dos super-heróis como reflexo da cultura e política externa norte-americana, focalizando principalmente no universo da editora *Marvel Comics*.

3<sup>a</sup> - O universo dos X-Men: preconceito, luta e evolução: na parte final é analisado um grupo especial de super-heróis, os X-Men. As histórias destes personagens inaugura um novo conceito de abordagem à temas como: preconceito, racismo e evolução.

As fontes utilizadas nessa pesquisa giram em torno de publicações teóricas em História, cultura de massa e HQ. As fontes primárias vem de um acervo pessoal que conta com mais de 3000 exemplares, englobando principalmente a década de 1970 até os dias atuais. O foco de análise são histórias selecionadas afim de objetivar esta pesquisa histórica, evitando dessa maneira cair em uma generalização. Através dos exemplos escolhidos é possível fazer a análise proposta por este estudo.

**PARA O ALTO E AVANTE!**

## 1 - A INDUSTRIA CULTURAL

As *Histórias em Quadrinhos*, como todas as formas de arte, fazem parte do contexto histórico e social que as cercam. Elas não surgem isoladas e isentas de influências. As ideologias e o momento político e social moldam, de maneira decisiva, até mesmo o mais descompromissado gibi.

Desde o começo da industrialização, com o crescimento das cidades, a cultura popular passou a ser sistematicamente substituída pela cultura de massa. Enquanto a primeira tem como motivo a espontaneidade, a segunda depende da tecnologia e da intenção de ser assimilada; é produzida para ser distribuída e consumida, formando e refletindo influências no coletivo popular (FEIJÓ, 1997).

Mesmo nas HQs produzidas sem finalidade política ou de propagação ideológica, podemos encontrar referências das circunstâncias na qual foram elaboradas. Por se tratar de um produto industrial, o apelo comercial tem que estar presente para justificar sua venda. Se o leitor não se identificar com o que está sendo oferecido, provavelmente não vai adquirir a edição à venda.

Assim chegamos ao ponto importante desta discussão: a arte como manipulação através da indústria cultural. Esse tipo de análise tem início na década de 1930 com a Escola de Frankfurt, que se aprofundou na economia política dos meios de comunicação, juntamente com a análise cultural dos efeitos sociais e ideológicos da cultura e das comunicações de massa.

Surge a partir de então o conceito “indústria cultural”, divulgado principalmente por Theodor W. Adorno e Max Horkheimer. Adorno, afirma que ele e Horkheimer empregaram o termo indústria cultural, pela primeira vez, no livro *Dialética do Esclarecimento* publicado em 1947, após abandonarem a expressão *cultura de massa* que utilizavam em seus esboços. O abandono dessa expressão é justificado no argumento de que a “cultura de massa” se origina do povo, enquanto que a “cultura industrial” é produzida para ser consumida pelo povo. (FREITAG, 1986)

Inovando o pensamento crítico à respeito da cultura de massa como propagação ideológica, revelando a dualidade existente nas produções artísticas, a Escola de Frankfurt tornou-se referencial obrigatório para qualquer ponto de partida nesta discussão, inclusive em HQ como é o caso do livro “Para ler o Pato

*Donald: comunicação de massa e colonialismo*", de Ariel Dorfman e Armand Mattelart. Nesta obra é abordado o universo de Walt Disney como manipulador ideológico, como podemos conferir no destaque:

*"A literatura infantil é, por isso, talvez o foco onde melhor se pode estudar os disfarces e verdades do homem contemporâneo, porque é onde menos se pensa encontrá-los. E esta é a mesma razão pela qual o adulto, carcomido pela monotonia cotidiana, defende cegamente essa fonte de eterna juventude: penetrar esse mundo é destruir seus sonhos e revelar sua realidade"* pp 22.

Provavelmente essa visão “pessimista” proposta pela Escola de Frankfurt onde a cultura de massa é projetada como manipulação ideológica, tenha sido espelhada no momento de sua concepção: a Alemanha nazista. Como todos sabemos o III Reich, em especial o ministério da propaganda liderado por Goebbels, utilizou a indústria cultural como propagação massissa de seus ideais, talvez esse fator tenha ajudado na percepção dos autores da Escola de Frankfurt em elaborar sua concepção “maniqueísta” da cultura de massa.

### 1.1 – A sociedade nas HQs

Podemos observar que desde o seu início - no final do século XIX, as Histórias em Quadrinhos se caracterizam como um excelente veículo de comunicação, justamente por abranger vários ambientes e faixas etárias. Só para citar a sua importância no que diz respeito a propagação de idéias e valores, as HQs “ocidentais” foram proibidas durante a Segunda Guerra Mundial pelas potências do Eixo, como também pelos países do bloco socialista no período da Guerra Fria. Em contrapartida, durante o governo de Mao Tsé-Tung, na China Popular, foram feitas HQs para divulgar a ideologia da ‘Revolução Cultural’ (BIBE-LUYTEN, 1988). Por ter essa facilidade de divulgação e assimilação, as HQs tornam-se uma poderosa “arma” para difundir conceitos e ideologias.

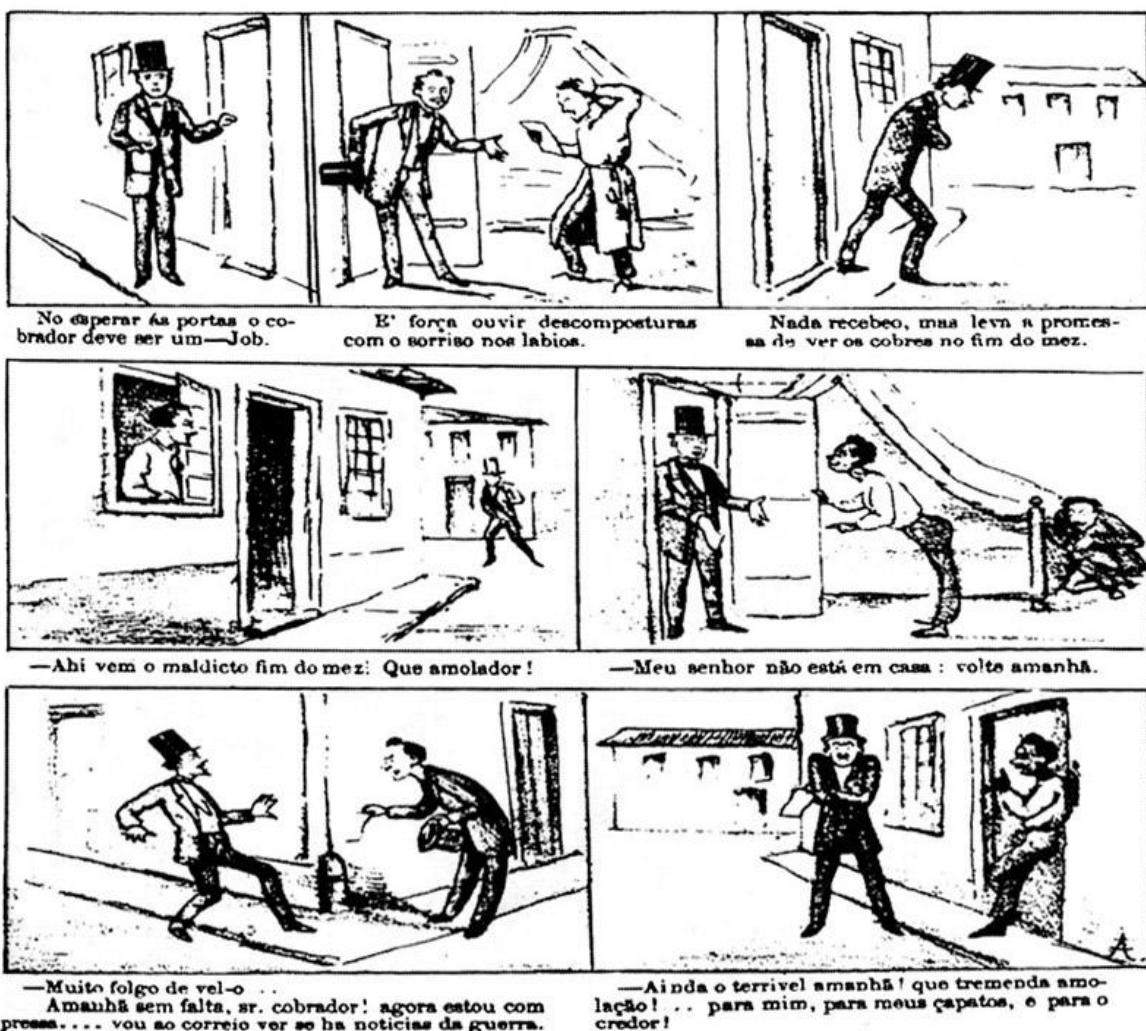
Indo além desse “maniqueísmo” proposto pela Escola de Frankfurt, podemos perceber que a indústria cultural utilizou em diversos momentos a arte como instrumento ideológico, mas também temos muitos exemplos em que as influências sociais aparecem de outra maneira. Ao longo de mais de 100 anos,

podemos destacar vários momentos em que o reflexo da sociedade aparece bem marcante nas HQs, em alguns casos chega a ser explícito.

Vamos passar rapidamente por alguns exemplos, onde a influência nas HQs não se limitou apenas aos interesses da classe dominante, servindo de referência também para situações do cotidiano e muitas vezes de oposição política:

### 1.1.1 – As aventuras do Nhô Quim

Criado em 1869 por Ângelo Agostini (1843-1910), um italiano radicado no Brasil desde 1859. Foi um dos primeiros artistas a utilizar o formato de quadrinhos. As suas histórias são recheadas de críticas à escravidão e a monarquia, refletindo a transição do Brasil Império à República.



Acima três ilustrações das aventuras do Nhô Quim, nas quais podemos observar o legítimo “calote brasileiro”, pelo visto comum desde a época do Brasil Império...

### 1.1.2 – Yellow Kid

Criado em 1895 por Richard Outcault, considerado pela imprensa internacional a primeira História em Quadrinhos publicada, tendo como cenário de fundo em suas histórias cortiços irlandeses de New York.

Nota-se que ainda não se utilizavam os “balões”, aparecendo a mensagem na própria camisa amarela do personagem. Na ilustração ao lado temos uma versão em italiano.



### 1.1.3 – Dick Tracy

Criado em 1931 por Chester Gould. Mostra a era da lei seca e do gangsterismo, ambiente que vai propiciar a criação do personagem Dick Tracy, o policial destemido e pragmático, sempre pronto a combater o crime, representando a luta do bem contra o mal. Foi o primeiro gênero policial de sucesso.



### 1.1.4 – Zé Carioca

Criado por Walt Disney, totalmente imerso na política de “boa vizinhança” dos EUA durante a Segunda Guerra Mundial. Assim Disney deu vida em 1941 a um personagem tipicamente brasileiro, representado por um papagaio amigo do americano Pato Donald.

Chegou inclusive a ser lançado em 1943 o filme “The Three Caballeros”, juntamente com Pato Donald, Panchito (galo mexicano) e a nossa saudosa Carmem Miranda.



### 1.1.5 – Mafalda

Criada pelo argentino Quino (Joaquim Salvador Lavado) em 1964. Destaca-se como um dos maiores quadrinhos sul-americanos.

Mafalda é uma menina precoce, sempre preocupada com a humanidade, a paz, e os direitos humanos. É muito patriota, e gosta dos Beatles. Reflete todos os anseios e angústias de um país latino-americano dominado economicamente (qualquer semelhança não é mera coincidência).



Acima duas tiras extraídas da revista Mafalda n° 1

### 1.1.6 – Graúna

Criado por Henfil - Henrique de Souza Filho (1944-1988).

Através do humor crítico e satírico, seus personagens retratam a vida político-social nacional, e seus problemas durante o regime militar. Henfil teve forte atuação nos movimentos sociais publicando suas histórias na revista Pasquim (1964-1984), revista recentemente relançada por outro desenhista e ilustre colaborador: Ziraldo. Henfil estréia com "Fradim" em 1964, a Graúna surgiu alguns anos depois, em 1971 no Jornal do Brasil nas aventuras de "Capitão Zeferino".



acima temos dois momentos com a Graúna e um com o bode Francisco Oreleana

### 1.1.7 – Chiclete com Banana

Revista criada por Angeli, retratando os anos 80 no Brasil com muito humor e crítica. Essa revista vai caracterizar com grande ironia e sarcasmo a sociedade brasileira, satirizando a esquerda, a direita e demais personagens da política nacional.



Exemplo de uma tira publicada na revista Chiclete com Banana, publicada pelo Circo Editorial.

Nestes exemplos, pudemos observar melhor como os autores foram influenciados e reagiram ao contexto da época através das histórias e personagens, em muitos momentos como forma de crítica à sociedade. Ainda haveriam muitas outras possibilidades de análise, nas mais diversas escolas e estilos de HQs e os seus respectivos contextos: *Mangá* – estilo japonês,

abrangendo desde samurais a monstros intergalácticos; *Franco-Belga* – principal estilo europeu; *Undergrounds*, dentre milhares de outras opções.

Vale ressaltar que a utilização de imagens como meio de comunicação não é uma exclusividade, ou invenção dos quadrinhos. Desde o primórdio da civilização, o homem transmitiu suas idéias e impressões através de desenhos. A arte ou a comunicação é a tentativa de dizer ou registrar algo, seja qual forma ou meio. Vamos pegar alguns exemplos em que a utilização de imagens serviu como registro histórico do momento.

## 1.2 – Registros inconográficos

A imagem sempre fez parte da vida do homem. Desde os primórdios da civilização, na pré-história, encontramos registros como as gravuras, que tornam-se importantes fontes de análise e estudo, da qual pode-se desvendar alguns rituais antigos, como caça e dança. Quando o homem fez a pintura rupestre, deixou marcada a sua impressão da realidade que o cercava, seus sonhos e desejos. Independente de seu objetivo inicial, conseguiu transmitir através do tempo a sua impressão.



*Detalhe da Grande Sala de Lascaux (Dordonha), antes de 20.000 A.C. – Cultura Gravetiense*

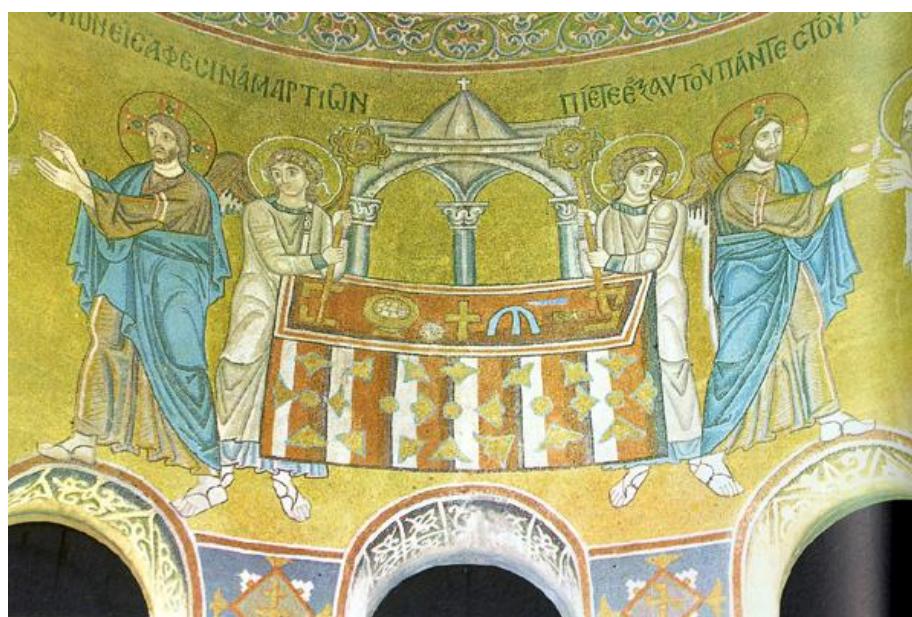
O antigo Egito também é outro brilhante exemplo de como as gravuras nos permitiram reconstruir grande parte de sua história. Desenvolvido por volta do ano 3.200 a.C., os hieróglifos foram utilizados por sacerdotes e escribas do faraó, registrando várias atividades, desde assuntos religiosos à comerciais. Claro que

neste momento ainda não está caracterizado uma cultura de massa, até mesmo porque esses registros não estavam ao alcance do povo, mas de qualquer forma o emprego de elementos iconográficos é amadurecido e perpetuado (BAINES, 1996).



*Acima temos lintel de Sesóstris III proveniente de Nag el-Madamud: cena dupla, com o faraó oferecendo pão branco (à esquerda) e bolo (à direita) a Montu, "Senhor de Tebas". Museu do Louvre, Paris*

Um outro exemplo “mais recente” é a utilização de imagens na doutrinação religiosa com é o caso do Império Bizantino, que utilizou uma série de mosaicos para passar a mensagem cristã aos fiéis analfabetos, como podemos conferir na ilustração abaixo. (HISTÓRIA GERAL DA ARTE, 1995)



*Acima temos um detalhe de um mosaico, aproximadamente de 1204/46, contando a Comunhão dos Apóstolos. Santa Sofia, Kiev.*

Até mesmo nos dias atuais, quem entra em uma Igreja Católica logo se depara com a ‘Via Sacra’ exposta em doze quadros enfileirados em ordem na parede, mostrando a passagem em que Jesus Cristo carrega a cruz, cai três vezes e por fim é crucificado. Não é necessário alguém explicar cada gravura, o fiel olha a imagem e reconhece seu profeta na penitência final, sacrificando-se em prol da humanidade.

Partindo do pressuposto de que “uma imagem vale mais do que mil palavras”, esses foram exemplos de como a imagem foi utilizada para propagar os ensinamentos, mesmo para os que não possuíam recursos para aprender a escrita. Através de elementos significativos o conhecimento conseguiu transpor as barreiras e se perpetuar até os nossos dias.

De qualquer modo, quem possuia o domínio da tecnologia e os recursos da imagem era normalmente a classe dominante, que dessa maneira conseguiu registrar e transmitir as suas idéias, o que nos faz remeter novamente ao conceito abordado pela Escola de Frankfurt, onde a cultura de massa é utilizada para propagar interesses e manipular impressões.

Claro que nos tempos atuais o avanço tecnológico permitiu um acesso muito maior no que diz respeito à velocidade de propagação e distribuição. Com a evolução capitalista da nossa sociedade, o fator “venda e compra” tomou outro sentido também, surgindo várias opções de consumo, de diversas mídias. Agora o consumidor tem que encontrar uma necessidade ou mesmo afinidade na sua escolha, mas mesmo assim é suscetível à manipulações subjetivas, ou mesmo explícitas como veremos adiante.

Quando o assunto é mensagem política e HQ, não podemos nos esquecer do “lado escuro da força”. É o caso dos super-heróis das Comics norte-americanas, que veremos no próximo capítulo.

## 2 – AS COMICS NORTE-AMERICANAS

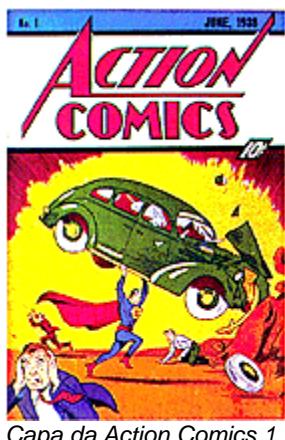
Seguindo a linha de raciocínio da Escola de Frankfurt, podemos perceber como a mídia vai ser usada para reforçar as ideologias e formas de opressão, inclusive através das Histórias em Quadrinhos.

Um dos segmentos de HQs mais populares são as *Comics* norte-americanas, que vendem em todo o mundo, inclusive no Brasil. Se formos à qualquer banca de revistas, certamente encontraremos muito mais material estrangeiro, principalmente americano e japonês, do que nacional. Essa é a força de propagação das HQs, que em muitos casos servem de “embaixadores” da cultura do seu país de origem.

Para verificar o vínculo dos personagens com o contexto sócio-político, foram escolhidas passagens relativas à origem dos personagens com imagens cuidadosamente selecionadas para ilustrar as passagens. Com exceção do Superman, que pertence à editora DC Comics, todos os personagens analisados neste capítulo são da Editora Marvel Comics. Vamos começar por um dos personagens mais populares do planeta, o Superman!

### 2.1 – Superman

Criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, em 1933.



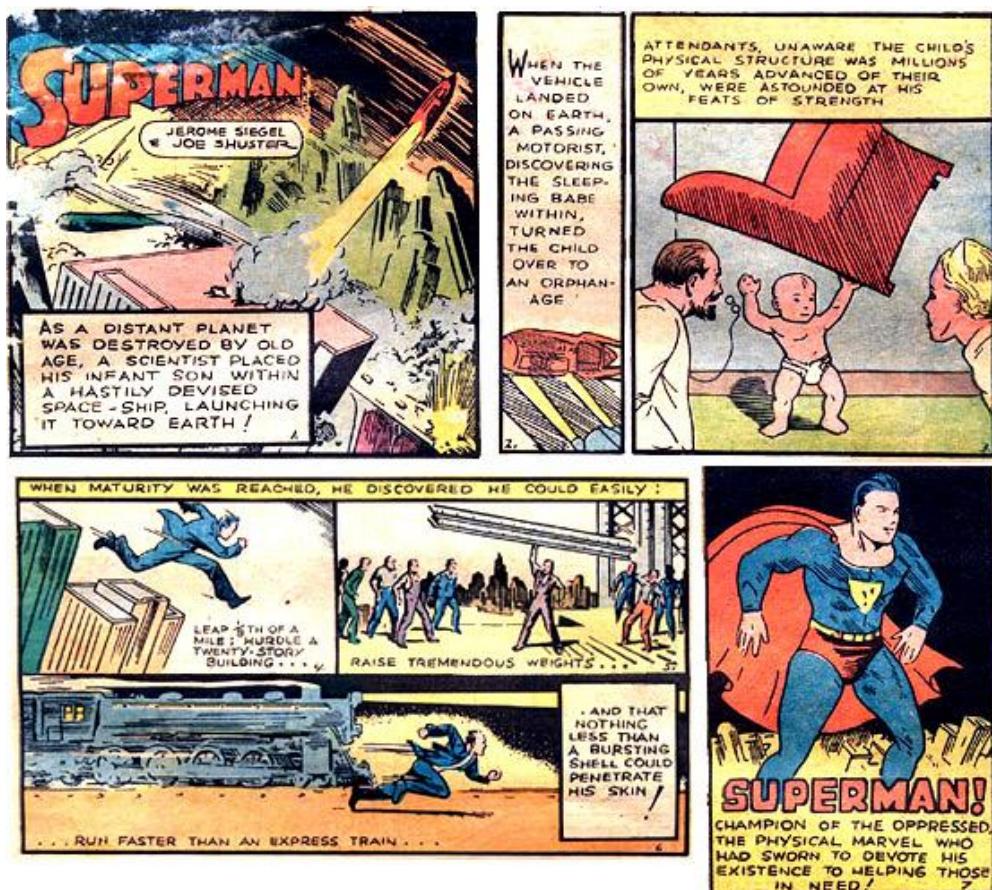
Capa da Action Comics 1

Com Superman (ou Super-Homem), o mito do super-herói toma proporções gigantescas: nos anos 40 foi constatado que cerca de 20 milhões de leitores em 40 países acompanhavam as histórias nos jornais (FEIJÓ, 1997). Criado em 1933, o *Superman* só chegou às bancas em 1938, depois que a dupla vendeu seus direitos para a **DC Comics**, no famoso gibi **Action Comics 1**. Poucos meses depois, teria início a Segunda Guerra Mundial, deflagrada pelas ações expansionistas de uma Alemanha comandada por **Adolf Hitler** desde 1933.

No caldeirão ideológico daqueles anos, os quadrinhos logo despertaram interesses políticos. E o *Homem de Aço* (*Superman*), como um dos principais representantes desta forma de arte, não escapou de ser alvo de polêmica.

A Alemanha nazista havia se apropriado de vários conceitos filosóficos de **Friedrich Nietzsche**, inclusive o do übermensch— que pode ser traduzido como Super-Homem. Assim sendo, quando nosso herói surgiu em cena, ele foi logo colhido pela confusão vigente. As pessoas de esquerda no mundo inteiro, desde o princípio, acusaram-no de ser símbolo do imperialismo norte-americano e, de quebra, da arrogância fascista. Já os políticos linha-dura do Partido Republicano viram nele a personificação do tal super-homem nazista. Por sua vez, os nazistas, encabeçados por **Goebbels**, o ministro alemão da propaganda, afirmava que o Último Filho de Krypton nada tinha a ver com o conceito de Nietzsche, e que o Superman não passava de um judeu. (MOYA, 1996)

Nesse caso pudemos observar em como as HQs começam a interferir no alto escalão político.



Detalhes selecionados da origem do Superman, publicados na Action Comics # 1, de 1933.

## 2.2 – Namor e Tocha Humana

Criados por Bill Everett e Carl Burgos, respectivamente, ambos em 1939.



Quando de sua estréia em 1939, *Namor, o Príncipe Submarino* despontou como o inimigo número um de toda a humanidade. Para nos defender, nós, pobres mortais, contávamos com a valentia do cibernético *Tocha Humana*, um andróide flamejante dotado de tecnologia muito além do seu tempo (e do nosso, diga-se de passagem).

Criado por *Bill Everett*, Namor era um raro híbrido, dotado de grande força, domínio sobre o mundo aquático, dom de voar e capacidade de respirar dentro e fora d'água. O Tocha, por sua vez, foi apresentado aos leitores na primeiro gibi da Marvel, o *Marvel Comics 1*, numa história escrita e desenhada por *Carl Burgos*. Apesar do nome, ele não era realmente humano, mas um robô confeccionado pelo Prof. Phineas Horton.



*Namor e Tocha Humana – antagônicos no momento de sua criação.*

Ambos tomaram parte do primeiro crossover (termo designado para encontro de diferentes personagens em uma mesma história) significativo dos quadrinhos, uma grande batalha entre fogo e água que se estendeu pelas edições 8 e 9 de *Marvel Mystery Comics*. Outros confrontos como este despertaram grande interesse no público. No entanto, quis o desenrolar dos acontecimentos mundiais que Namor e Tocha chegassem a um acordo. Com a eclosão da Segunda Guerra Mundial e a entrada dos Estados Unidos no conflito, o presidente **Franklin Delano Roosevelt** (1933-1945) “convocou” todos os heróis... e super-heróis para o esforço bélico do país.

Essa convocação é realizada em praticamente toda a mídia norte-americana. O cinema, cantores, as produções de Walt Disney, Dick Tracy, os super-heróis, etc, nada escapou do recrutamento. Tudo era válido para “levantar o moral” das tropas americanas.

A interferência do governo mostra como os Comics – tanto os gibis quanto as tiras – chamaram atenção das autoridades já fascinadas e preocupadas com o poder da comunicação de massa. O cinema também não escapou desse chamamento.

Com isso, os dois aventureiros passaram a visitar histórias um do outro de tempos em tempos, agora aliados contra alemães e japoneses. Esta união espelhou um movimento muito semelhante ao que ocorria no cenário mundial. Países historicamente antagônicos juntaram esforços – ainda que a contragosto – contra as potências do Eixo.



*Na capa o “All Winners Squad” lutando contra as potências do eixo, representados pelo “Caveira Vermelha”.*

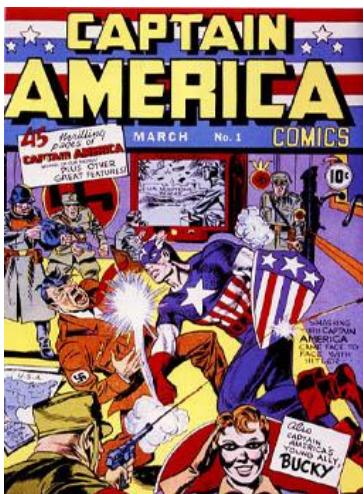
Em 1946, quase acompanhando o espírito da criação da **Organização das Nações Unidas**, os dois heróis tornam-se membros – juntamente com o **Capitão América, Miss América e Whizzer** – do efêmero **All Winners Squad**.

Com a "aliança" do Namor com o Tocha Humana, as vendagens caíram um pouco, mas valeu o registro histórico! (MOYA, 1996). Como podemos ver, a guerra produz as mais surpreendentes alianças. Infelizmente, a paz não tem o mesmo dom.

## 2.3 – Capitão América

Criado por Joe Simon e Jack Kirby, em 1941.

Sempre que se fala em História e Histórias em Quadrinhos, o modelo “clássico” é o do Capitão América. Ao contrário dos outros heróis, que acabaram “recrutados” para lutar na Segunda Guerra Mundial, o “Sentinela da Liberdade” foi criado especialmente com esse objetivo político.



Capa do "Captain America 1"

Logo em sua primeira revista de março de 1941, o “combatente da liberdade” aparece socando nada mais, nada menos do que o próprio *Führer*, **Adolf Hitler**. Quer mensagem política mais forte do que essa?

Desde o início, o único apetrecho que acompanhou o herói foi seu escudo. A princípio, quase triangular, esta peça adquiriu, já na segunda edição, o formato circular famoso até os dias de hoje.

Em momento algum, o Capitão América usou qualquer outra arma. É como se dissesse, para que todos ouvissem, que a “liberdade” é um valor que tem de ser defendido.

Por outro lado, isso representa também a imagem que os Estados Unidos tinham de sua participação no conflito mundial, ou seja, aos próprios olhos, a América “apenas” defendia-se de ataques covardes. Em todo o caso, embora o herói mantivesse a pose, colegas seus, como o jovem **Bucky**, não tinham pruridos em empunhar uma metralhadora e mandar bala na galera!



Detalhe de uma cena de batalha da 2ª Guerra Mundial, onde o parceiro do Capitão América – “Buck” manda rajadas nas potências do eixo.

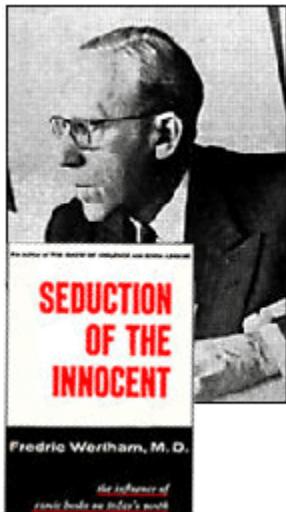


"Caveira Vermelha" o grande arqui-inimigo do Capitão América.

Outro fato curioso e que fala mais do imaginário dos norte-americanos do que da realidade propriamente dita é a escolha do arqui-inimigo do Capitão. Reza a lenda que o **Caveira Vermelha** fora treinado pelo próprio Hitler a fim de por em prática os interesses do 3º Reich. No entanto, os nazistas sempre pregaram a superioridade ariana como um dos princípios-chave de sua ideologia. É difícil, então, imaginar os nacionais-socialistas da Alemanha, que cultuavam

a perfeição física da "raça superior", empregando uma monstruosa caveira vermelha como sua representante.

## 2.4 – Os anos anti-comunistas e o Comics Code Authority



Se, na década de quarenta, os heróis foram "convocados" para lutar na Segunda Guerra Mundial contra as potências do Eixo, os anos cinqüenta caracterizaram-se pela Guerra Fria e pela perseguição aos quadrinhos.

Monstros são corriqueiros nas HQs. Todavia, não raro a vida real também tem dessas criaturas com o detalhe de que se ocultam sob a forma humana. Um desses bichos-papões de carne e osso veio ao mundo sob o nome de **Fredric Wertham**, autor do livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do inocente), publicado em 1954.

Nas 400 páginas de sua obra, o psiquiatra alemão esmiuçou suas idéias sobre o "verdadeiro intento subversivo" por trás dos quadrinhos. Dentre as hipóteses do tratado, havia a de que a **Mulher Maravilha** representava idéias sadomasoquistas, mas a mais famosa – e que ainda perdura em alguns meios – é a da homossexualidade da dupla **Batman & Robin**.

O compêndio de Wertham foi a mais perfeita expressão no terreno das HQs da famigerada caça às bruxas vigente ao longo daquela década, que, numa onda sem precedente de conservadorismo, causou vítimas também no cinema, no teatro e na televisão.



Selo do “Comics Code Authority”, criado nos anos 50 e utilizado até hoje pela indústria de quadrinhos dos EUA.

O impacto da obra de Wertham foi tão grande que, para se protegerem, várias editoras juntaram esforços e criaram a **Comics Code Authority**. O objetivo explícito desta entidade era autocensurar as histórias antes que elas fossem condenadas pela opinião pública e principalmente pelos distribuidores. Se estes últimos boicotassem um gibi, ele não chegaria aos pontos de venda e seria cancelado na certa. Todavia, a intenção não manifesta das empresas participantes era tirar do caminho a notável editora **EC Comics**, cujos gibis repletos de crime, terror e sexo estavam arrasando a concorrência.

Sob o facão do código, as revistas foram padronizadas e ganharam cores consideradas “apropriadas” para o público infanto-juvenil dos Estados Unidos. As revistas que tivessem passado pelo crivo da CCA, então, estampavam na capa o tranquilizador selo do código. Papai e mamãe poderiam dormir sossegados. Seus filhinhos não seriam transformados em delinqüentes ou, pior, comunistas!!! Cabe ressaltar que a Comics Code Authority existe ainda hoje. (FEIJÓ, 1997)

Nos anos cinqüenta, porém, o medo estava em toda parte. Os soviéticos tinham agora a bomba atômica e os americanos batiam-se contra tudo que soasse como ataque velado e subversivo dessa superpotência ao seu precioso “*american way of life*”. Enquanto, na vida real, a população procurava comunistas debaixo da cama, nas páginas dos gibis, os heróis faziam sua parte. Afinal, com o fim do conflito mundial e a polarização de forças entre EUA e URSS, o alvo das investidas não era mais o mesmo. Nada de nazistas ou perigosos cientistas alemães, o inimigo agora trajava o vermelho da ameaça que vinha do leste. Eram tempos em que se confundiam marxistas com comedores de criancinha!

Numa demonstração de que comunismo bom é comunismo morto, Namor rechaçava insidiosos golpes de aquáticas foices e martelos, enquanto, de volta por um breve período no ano de 1954, o Capitão América ensaiava sopapos anticomunistas.



Acima dois exemplos da nova reutilização política dos personagens, que antes lutavam contra os nazistas, agora lutam contra os comunistas.

## 2.5 – Quarteto Fantástico

Criado por Stan Lee & Jack Kirby, em 1961.

Nos anos 60 vamos presenciar uma "renovação" no mundo dos super-heróis. O primeiro "super-grupo" deste novo período é o Quarteto Fantástico de 1961.

Por trás de um grupo de amigos que sofrem um "acidente cósmico" e ganham poderes podemos observar uma forte mensagem política contra os "comunistas".

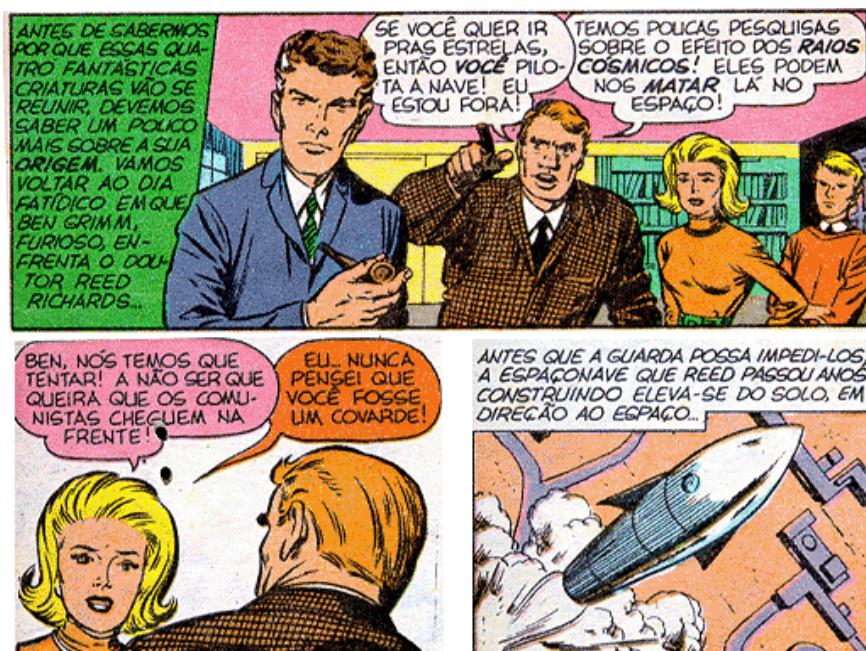


*Yuri Gagarin – o primeiro homem a chegar ao espaço*

O momento que se vive nessa época é a *Corrida Espacial*, e os russos estavam na frente (12 de Abril de 1961, Yuri Gagarin - soviético - torna-se o primeiro homem a ir ao espaço). O clima de guerra-fria está no auge.

Nos quadrinhos também não vai ser diferente. A Corrida Espacial era um objetivo importante - não importando os custos. E é nesse "clima" que vai surgir o Quarteto Fantástico!

Na sua história de estréia, aparece a Sue (mulher-invisível) persuadindo Ben (coisa) a embarcar na aventura espacial proposta por Reed Richards (senhor-fantástico), utilizando o seguinte argumento: "BEN, NÓS TEMOS QUE TENTAR! A NÃO SER QUE QUEIRA QUE OS COMUNISTAS CHEGEM NA FRENTE". Apesar dos argumentos de Ben sobre os perigos dos raios cósmicos, ele aceita a missão - que dá origem ao quarteto mais famoso dos mundos dos quadrinhos.



Momentos selecionados da primeira história do Quarteto Fantástico, onde podemos observar que apesar dos avisos de "Ben" sobre os riscos da viagem espacial, a corrida contra os "comunistas" faz os heróis se arriscarem no espaço, sendo contagiados pelos "raios cósmicos" dando origem ao Quarteto Fantástico.

## 2.6 – Hulk

Criado por Stan Lee e Jack Kirby, em 1962.

Outro fator que marca bem o clima de "guerra fria" nos anos 60 é a corrida armamentista.

Nos Estados Unidos sempre foi comum a militarização dos personagens, envolvidos sempre que possível em questões políticas e guerras, um exemplo clássico é o Capitão América.

É na criação do **Incrível Hulk** que veremos mais uma vez o enfoque militar.

Agora trata-se de uma era pós-nuclear. Os EUA já haviam inaugurado sua "obra-prima" em Hiroshima, e nos quadrinhos começam a especular novos tipos de bombas.

É aí que entra a figura do Dr. Robert Bruce Banner, um gênio que usa seu intelecto para construir a Bomba Gama, para por fim no perigo comunista - evidentemente.

Na ilustração a seguir, podemos presenciar o momento inicial da criação do incrível Hulk: no momento da contagem regressiva, Banner vê Ricky Jones na área de teste e vai correndo socorrê-lo, porém seu companheiro de trabalho "Igor" que era na verdade um espião comunista, faz a bomba explodir - atingindo Dr. Banner, criando a partir daí um dos personagens mais conhecidos da Marvel.

Mais uma vez, a guerra fria cria um novo personagem, no qual a origem baseada na corrida armamentista e no "perigo comunista" foram esquecidas no decorrer dos anos. Atualmente o enfoque no gigante esmeralda é de cunho psicológico, mostrando como um homem consegue sobreviver com um monstro incontrolável dentro de si.



Momentos selecionados da primeira história do Hulk, onde observamos a sua dramática origem, sabotado por um espião russo "Igor".

## 2.7 – Homem de Ferro

Criado por Stan Lee e Don Heck, em 1963.

Continuando a "cruzada" da Guerra Fria, o personagem Homem de Ferro vai colidir com a Guerra do Vietnã.

Em uma guerra como a do Vietnã, no qual é um país que está sendo invadido pelas tropas americanas para "ser salvo" do perigo comunista, é preciso contar com o apoio do povo americano.

E é com esse objetivo inicial que surge o "Iron Man" em 1963. A história começa "nas selvas do Vietnã", na qual se encontra o milionário Tony Stark a serviço do exército americano, no desenvolvimento de novas armas.

A trama tem início quando Stark cai em uma armadilha dos "malvados vietconges", que ao saber que se trata de um gênio industrial - poupa a vida de Stark em troca de seus inventos.

Nesse momento Stark tem seu peito atingido por estilhaços, que vão direto ao coração. Com a ajuda de um outro cientista aprisionado pelos inimigos, constrói a armadura que vai dar origem ao Homem de Ferro.

O restante da história todos já sabem como termina: o Homem de Ferro acaba com os inimigos e se torna um herói!

Um contraponto existente nessa origem, é a postura sempre de "estar do lado do bem" que os americanos - representados pelo Stark - passam na história. Os vietnamitas, que estão fazendo nada mais que sua obrigação de defesa pelo país invadido, aparecem como corruptos e perversos.

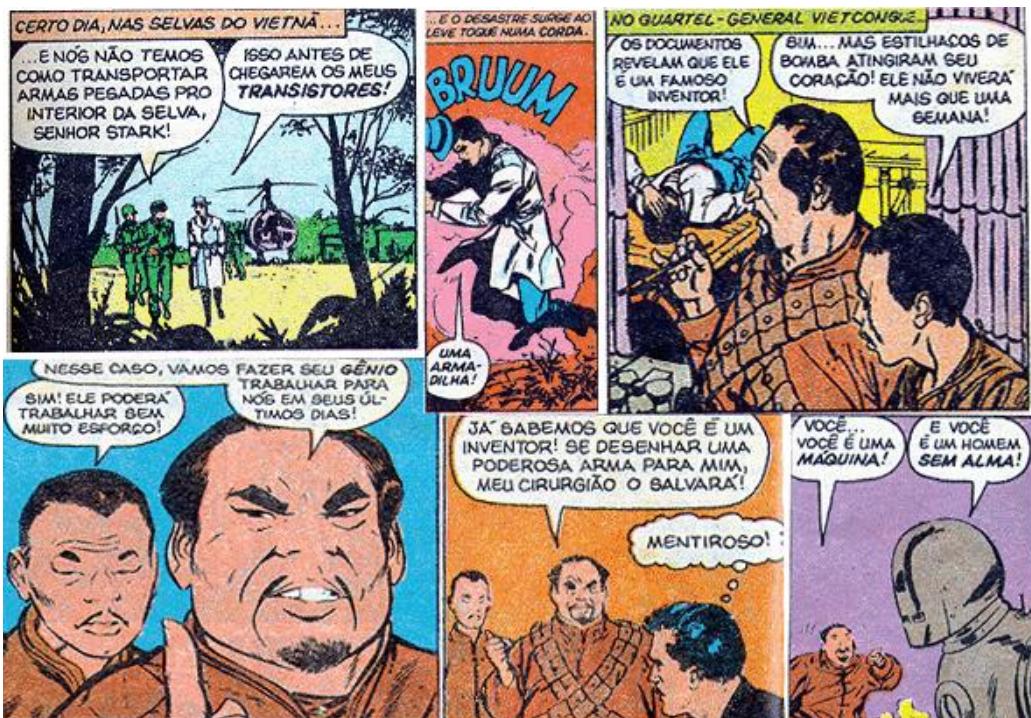
Mais uma vez a História em Quadrinhos a serviço da nação americana.

Com o fim da Guerra Fria (até mesmo antes), o Homem de Ferro passa a ser relacionado à indústria robótica e ao copyright tecnológico.

Outra curiosidade que fecha com esse personagem, é que no Universo Marvel existem os "quatro gênios atômicos": Reed Richards (Quarteto Fantástico), Bruce Banner (Hulk), Anthony Stark (Homem de Ferro) e Victor Von Doom (Dr. Destino).

Desses quatro grandes gênios do Universo da Editora Marvel, os três primeiros tiveram sua origem irrigados pela Guerra Fria, sendo Richards a corrida

espacial, e Banner / Stark a corrida armamentista. Só o Dr. Destino que fica com o papel de "vilão maluco", com obsessão de conquistar o mundo.



Momentos selecionados da primeira aparição do “Homem de Ferro”, onde após sofrer um acidente no Vietnã, Stark vê-se aprisionado e monta uma armadura para impedir que os estilhaços atingem seu coração, e de quebra dar uma lição nos vietconges.

## 2.8 – Homem Aranha

Criado por Stan Lee e Steve Dikto, em 1962.

Saíndo do clima da Guerra Fria, a Marvel investe também - na década de 60 - em motivos mais comuns aos cidadãos americanos. É assim que surge o “amigo da vizinhança”, o “espetacular” HOMEM-ARANHA!!!

Ao contrário dos outros heróis, sempre com físico forte - carreira bem sucedida, o Homem-Aranha vai ser um adolescente farranzinho, “nerd”, com pouca grana, orfão de pais, criado pelos tios, sem mencionar o fato de ser alvo das piadas dos colegas da escola.

A vida para Peter Parker segue ordinariamente quando uma picada de uma aranha radioativa muda completamente a sua vida.

Não é para menos que o “cabeça de teia” é, junto com os X-Men, um dos personagens mais populares da Marvel Comics, justamente por representar o homem comum, cheio de frustrações e batalhas pela vida.

Um exemplo desse lado "vida real" que o Homem-Aranha passa, é a clássica história nos anos 70 onde depois de tomar uma baita chuva, nosso herói aparece resfriado nos episódios seguintes.

Até nos dias de hoje, apesar de ter poderes e de ser um herói espetacular, Peter Parker segue sempre "durão" - com grandes dificuldades financeiras.

Esse personagem muda a maneira de como os heróis eram abordados até então. A "humanização" do herói vai ser um fator de grande aceitação comercial, pois o fã agora pode se identificar com o que está lendo, pois afinal ninguém é cientista, ou super-soldado, etc., e sim uma pessoa comum.

Abaixo podemos presenciar alguns momentos selecionados de sua história de estréia, na qual Peter Parker leva a picada da aranha radioativa, seguindo seu primeiro grande "trauma" - a morte do seu tio Ben Parker por um assaltante que o próprio Homem-Aranha deixa escapar por negligência, surgindo daí o grande lema do aracnídeo: Grandes Poderes Trazem Grandes Responsabilidades...



*Momentos selecionados de sua estréia, na qual o herói descobre da pior maneira as responsabilidades que seus poderes lhe trouxeram.*

## 2.9 – Surfista Prateado

Criado por Stan Lee e John Buscema, em 1966

Projetado para ser um personagem apolítico, o Surfista Prateado tem como partida o planeta Zen-La que sofre a ameaça de Galactus - o devorador de mundos, que pretende consumir o planeta.

Norrin Radd se oferece como arauto em troca da vida de seu planeta. Feito o acordo, se transforma no Surfista Prateado e parte em busca de novos planetas para seu mestre consumir, até que seu mestre encontra o Planeta Terra e pretende "almoçá-lo".

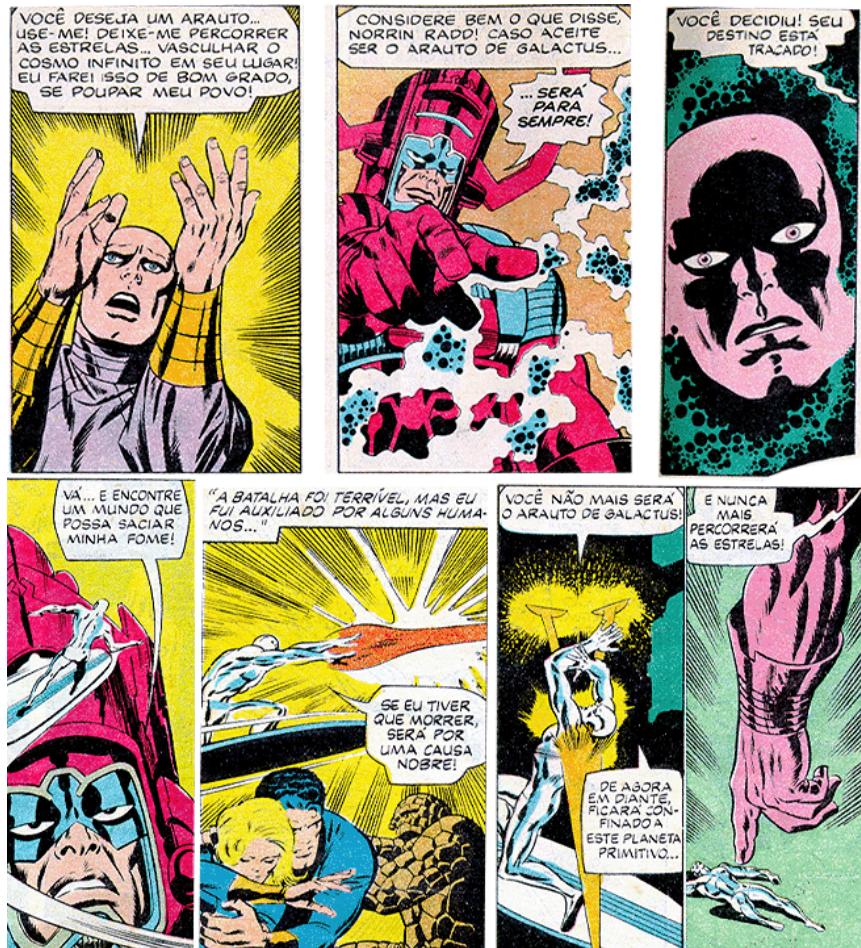
Porém o Surfista Prateado, junto com o Quarteto Fantástico, volta-se contra seu mestre sendo condenado a ficar preso no planeta para sempre.

A princípio este é um fantástico romance "cósmico", na qual o Surfista pode ser enquadrado como um "cristo prateado" que padece em troca da vida do planeta Terra.

Porém percebe-se também que essa origem intergaláctica vai a favor da contra-cultura altamente presente nos idos de 66, tornando-se um ícone do psicodelismo lisérgico.

Apesar de ter uma origem alienígena - o que não possibilita tomar posição política, o Surfista Prateado vai se tornar alvo do preconceito humano (ao contrário do Superman, que também é extra-terrestre mas se coloca a serviço do governo americano), fazendo reflexões sobre a maldade humana.

Recentemente, nos anos 90, a sua situação mudou - deixou de ser um personagem melancólico (em vista do seu confinamento na Terra), conseguiu sua liberdade e hoje atua mais nos moldes de "super-herói, perdendo sem dúvida nenhuma seu "charme".



*Momentos de sua história de estréia, onde procurou-se mostrar a sua origem e o decisivo instante em que o Surfista Prateado volta-se contra seu mestre Galactus, ficando confinado ao planeta Terra como penitência.*

Neste capítulo procurou-se fazer uma introdução ao mundo dos “comics” e as suas relações com o ambiente social-político na época de sua criação, através de alguns personagens modelos.

Pudemos observar como as Histórias em Quadrinhos servem como fonte de pesquisa histórica, mostrando-nos muito mais do que músculos e hormônios. Outro atrativo nesse tipo de fonte, é a sua aplicabilidade em sala de aula, onde o aluno – normalmente fascinado por HQs, desenhos animados e afins, encontra informações onde nunca havia pensado antes. O colorido, os heróis, a luta dualista entre o bem e o mal, tudo isso ajuda a reforçar o conteúdo de maneira descontraída e interessante.

Vale reforçar que esse tipo de atividade deve se levar em conta um prévio levantamento do conhecimento da classe sobre os heróis abordados, para um melhor aproveitamento sobre o assunto.

### 3 – O UNIVERSO DOS X-MEN: PRECONCEITO, LUTA E EVOLUÇÃO

O que faz o universo mutante merecer uma atenção especial? Mutação? Evolução? Darwin nos mostrou a escala evolucionária humana, mas quem pode prever qual será o próximo passo? Assim surge o *Fatox X*, o gene que possibilita o *Homo Sapiens* sofrer mutações e evoluir para *Homo Superior*, dotado de habilidades e poderes fantásticos.

Normalmente os super-heróis adquirem seus poderes de fatores externos como: picada de inseto radioativo, bomba atômica, pedra alienígena, poder divino, até onde a imaginação puder alcançar. Com os mutantes é diferente, seu poder é genético.

Ao contrário dos demais super-heróis, os mutantes já nascem com o *Fator X*, geralmente seus poderes despertam na adolescência. Cada caso é singular e a variedade de poderes é infinidável. Muitas vezes os poderes trazem algum tipo de problema, como transformações, deformações, descontrole do poder, acidentes, gerando assim um grande medo que logo é substituído pelo preconceito.

É nesse universo que surgem os X-Men, mutantes treinados para usar o melhor do seu poder em prol da coexistência pacífica com os humanos. Criados em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby, os X-Men inauguraram dessa maneira a questão genética e o preconceito racial na temática das HQs.

Uma constante em suas histórias é o preconceito que os humanos normais (*homo sapiens*) manifestam frente a esses seres extraordinários. Muitos são perseguidos e mortos por serem geneticamente diferentes, e logo considerados não-humanos. O objetivo inicial dos *X-Men* é proteger os mutantes bons dos humanos maus, e vice-versa, defendendo um sonho de harmonia entre as partes.

Pode-se aqui formar um associação com a luta dos direitos civis nos Estados Unidos, onde ainda havia (nos anos 60) dispositivos legais nos quais negros e brancos deviam sentar separadamente em ônibus, por exemplo. Nesse momento surgem líderes mais moderados como *Martin Luther King* (1929-1968), e outros mais radicais como *Malcom X* (1925-1965) (FEIJÓ, 1997). Com as histórias dos *X-Men* não é diferente: de um lado encontramos *Charles Xavier* – mutante telepata, tutor e fundador dos *X-Men*, pregando a harmonia entre

mutantes e humanos (o “sonho de Xavier”), do outro lado temos *Eric Magnus* – o *Magneto*, o mestre do magnetismo (tido como o mutante mais poderoso), que prega a superioridade mutante frente aos humanos, e a subjugação dos mesmos.

Essa história tem início em setembro de 1963 um grupo de adolescentes com poderes especiais estreava no mercado americano de histórias em quadrinhos. Naquela época, Stan Lee e Jack Kirby não sabiam que estes personagens iriam influenciar gerações de leitores e, porque não, mudar a forma de pensar de seus fãs.

São praticamente 40 anos de existência, passando pelas mais variadas e fantásticas situações, momentos de alegria e tristeza. Evolução, comportamento, ideologia, luta, preconceito, costumes, política, indumentárias, etc, qualquer tipo de estudo pode ser feito. Tentar explicar ou resumir a vida dos X-Men não é tarefa fácil.

Para organizar melhor a análise proposta por este estudo, foram selecionadas 8 histórias-chaves, abrangendo todas as décadas desde a criação do grupo em 1963 até o ano de 1999. O critério de seleção utilizado foi o de procurar exemplos onde a questão racial se mostrou mais marcante. As histórias selecionadas passaram por um processo de digitalização de imagem, onde foram escolhidos e “recortados” momentos cruciais, organizados em uma seqüência ilustrativa de cada momento narrado.

### 3.1 – Década de 1960



Capa da primeira edição dos X-Men, de 1963.

Toda a história tem um começo. A dos X-Men tem como ponto de partida a iniciativa de um homem chamado Charles Xavier, responsável pela união do que se tornaria posteriormente o maior grupo de heróis mutantes do mundo. Ao fundar o *Instituto para Jovens Dotados*, ele pretendia acolher os jovens mutantes para ensiná-los a usar seus poderes em favor da humanidade, assim o *homo-sapiens* poderia conviver em igualdade com o *homo-superior* (nome científico para os mutantes).

Sua primeira turma era composta por cinco alunos: a filha de um amigo, Jean Grey – a garota *marvel*, era uma mutante com poderes telepáticos, Scott Summers – o *cíclope*, um orfão que soltava raios pelos olhos, Warignton III – o *anjo*, um jovem milionário que não podia viver normalmente por ter asas, Robert Drake – o *homem-de-gelo*, mutante com o poder de baixar a temperatura de seu corpo até congelar e Hank McCoy – o *fera*, um garoto com um Q.I. elevadíssimo e um corpo parecido com o de um gorila, liderados por Charles Xavier - o *Professor X*, tido como um dos maiores telepatas do planeta.

Na primeira edição publicada originalmente em 1963, sendo republicada no Brasil em 1987 na revista *Heróis da TV* nº 100 (Editora Abril), temos como ponto de partida o ingresso de Jean Grey no Instituto Xavier, na qual o próprio mostra o seu objetivo pacífico para os mutantes, conforme ilustração abaixo.



Infelizmente não são todos os mutantes que pensam como Xavier e seus pupilos, logo no número 1, enfrentaram aquele que viria ser o maior vilão do grupo, um homem torturado pela guerra, perseguido, desiludido com a humanidade e com o poder de controlar o magnetismo: MAGNETO. Vale ressaltar que antes de sofrer o acidente que o deixou paraplégico, Xavier foi amigo de Magnus (antes deste se tornar conhecido como Magneto) em Israel.



Nos anos 60 as histórias eram mais “enxutas” e iam direto ao assunto. Na primeira edição, temos a apresentação dos personagens e logo o primeiro confronto. Ainda não havia sido explorado o racismo dos humanos em relação aos mutantes. Apesar da ameaça do Magneto ter sido neutralizada pelos X-Men, o oficial responsável pela base atacada faz questão de mostrar sua gratidão, como podemos conferir na próxima seleção de imagens.



### 3.2 – Década de 1970



Capa da Giant-Size X-Men #1 de 1975, reeditada no Brasil na revista Wolverine # 100, pela Ed. Abril em 2000.

Por tratar de assuntos fortes como o racismo, a revista quase foi cancelada e no princípio não foi bem aceita. Mas quando Len Wein e Dave Cockrum assumiram o título, uma nova fase se iniciou, uma nova equipe surgiu, com novos mutantes e problemas (LES, 1993).

Tudo começou, ou melhor, recomeçou quando os X-MEN originais foram sequestrados por Kraken, a ilha viva. Xavier iniciou uma busca incansável pelos melhores mutantes para uma missão: resgatar seus filhos adotivos. Essa trama tem início na revista *Giant-Size X-Men* #1, publicada em 1975.

Vale ressaltar que agora a abordagem sobre o racismo aparece mais amadurecida e evidente, como podemos conferir na apresentação dos novos personagens, com destaque para o *Noturno*. Outro fator muito importante que

merece ser pontuado é a “internacionalização” do grupo. Os X-Men originais eram todos americanos, agora teremos participantes de todos os cantos do mundo: Europa, África, Ásia e América.

Nas apresentações a seguir, foram feitos resumos de sua estréia, destacando alguns quadrinhos pertinentes para um melhor entendimento da nova formação dos X-Men, com o seu país de origem em evidência.

### 3.2.1 – Kurt Wagner, o Noturno: Alemanha.



Podemos notar como o preconceito é repudiado nesta passagem, devido a sua aparência “monstruosa”, Kurt é perseguido e quase assassinado, salvo pela intervenção de Xavier. Inclusive quando indaga se Xavier vai torná-lo “normal”, recebe a resposta: DEPOIS DO QUE VIU... QUER **MESMO** SER NORMAL?

Até então não havia sido abordado a pobreza de espírito dos humanos, que se escondem atrás de crenças e preconceitos. Se o ser humano normal age

de maneira irracional e primitiva, não vale a pena ser tomado como referencial de comportamento.

Ainda pode-se especular se a aparência “monstruosa” de Kurt, o integrante alemão dos X-Men, não é uma resposta à ideologia nazista que pregava a perfeição ariana...

Seus poderes são: capacidade de teleporte e grande habilidade acrobática.

### 3.2.2 – Logan, o Wolverine: Canadá



Capa da primeira aparição do Wolverine, na revista *Incredible Hulk* # 180, de 1974.

Wolverine, ou Arma-X com era conhecido na época, é um dos personagens mais misteriosos da Editora Marvel. Pouco se sabe a respeito do seu passado, exceto que é canadense e muito difícil de matar. Era membro do serviço secreto canadense quando Xavier o recruta, fazendo o “baixinho” desertar o Canadá em prol dos Estados Unidos da América.

A sua estréia no entanto vai se dar um ano antes, na revista *Incredible Hulk* # 180, na qual enfrenta o Hulk e Wendigo (uma espécie de “Pé Grande” do Canadá).

Wolverine vai se tornar uma importante aquisição nos quadros dos X-Men, tornando-se hoje um dos personagens mais populares do grupo. A inovação dada por Wolverine é a violência. Quando descontrolado pode matar sem pensar duas vezes, claro que essa atitude sempre é contornada de alguma maneira pelos seus companheiros de equipe.

Suas habilidades são: fator de cura (capacidade extraordinária de regeneração), força e treinamento em lutas marciais, além de ter todo o seu esqueleto coberto pelo *Adamantium*, o metal mais resistente do planeta (mesmo material usado na confecção do escudo do Capitão América), e as garras retráteis cobertas pelo mesmo material, o que o torna o X-Men mais letal. Seu lema é “sou o melhor no que faço, mas o que faço não é nada agradável”.

### 3.2.3 – Sean Cassidy, o Banshee: Irlanda



Capa da primeira aparição do Banshee, na revista X-Men # 28, de 1967

O Banshee não vai ser um personagem “novo” nas histórias dos X-Men, sua primeira aparição foi no ano de 1967 (na revista X-Men #28). Não é um mutante de grande destaque.

Seus poderes são: voar e emitir rajadas sônicas.

Podemos notar, que ao contrário dos demais “estrangeiros”, o Banshee já estava na América quando foi convocado por Xavier. Entrou para a equipe no clima de “vou dar uma ajuda para um velho amigo”, como podemos conferir abaixo.



### 3.2.4 – Ororo Munroe, a Tempestade: Quênia



Logo no início de sua apresentação, Tempestade aparece como uma "Deusa" no seu país de origem, o Quênia. Os nativos fazem oferendas à sua pessoa em troca de favores climáticos. Xavier aparece e revela para Ororo que ela é uma mutante, fazendo o famoso convite para ingressar nos X-Men.

Com o passar dos anos, Ororo irá se tornar uma das principais lideranças dos X-Men. Um fato curioso na sua estréia, é mostrar o Quênia como um lugar bem primitivo, com nativos usando pele de animais e todo os estereótipos imagináveis a respeito da África.

Seus poderes são: manipular o clima e voar.

### 3.2.5 – Shiro Yoshida, o Solaris: Japão





Capa da primeira aparição de Solaris (Sunfire), na revista X-Men # 64, de 1970.

Assim como Banshee, Solaris já havia feito sua estréia no universo Marvel, na revista *X-Men* # 64, de 1970. Também ingressa nos X-Men para dar uma ajuda à Xavier, somado o fato de querer aparecer na mídia mundial.

É um personagem com pouca significância na história do grupo, não perdurando muito tempo na equipe. Destaca-se sua postura arrogante e servidão à monarquia janonesa.

Seus poderes são: emitir rajadas flamejantes e voar.

### 3.2.6 – Piotr Nikolievitch Rasputin, o Colossus: União Soviética (Sibéria)



Piotr, ou Peter como é chamado pelos colegas, tem sua origem na antiga União das Repúblicas Socialistas Soviéticas. Em sua estréia, é retratada uma Sibéria bastante camponesa, nos remetendo a idéia de um país com pouca tecnologia.

É curiosa a passagem em que Peter questiona se seu poder não deveria ser usado em prol do Estado soviético. Xavier nem pensa duas vezes em falar “**ESSE PODER PERTENCE AO MUNDO PETER... E DEVE SER USADO PELO BEM DE TODOS**”, seria o mesmo que dizer que o mundo é representado pelos Estados Unidos da América, e a URSS era apenas uma parte pequena de um todo.

Os poderes do Colossus são: transformar sua pele em blindagem orgânica e grande força.

### 3.2.7 – John Proudstar, o Pássar Trovejante: Estados Unidos da América

O personagem John Proudstar tem o mérito de ser o primeiro herói nativo-americano da Marvel. Seus poderes são: força e agilidade extra-humana.



Foi também a primeira vez em que o tema indígena foi tratado sob a ótica de um apache, embora com uma visão comprometidamente “branca”. Retirando um trecho da sua apresentação podemos obter a frase: “OS APACHES DEVIAM SER CAÇADORES, GUERREIROS... E NÃO UM POVO LARGADO”.

Embora esse argumento iniba questões de *como*, ou *por que* estão “largados”, de certa maneira faz o leitor refletir sobre o assunto. Outra contradição nesta história é o fato do Xavier, que luta pela igualdade das raças, utilizar um argumento bastante preconceituoso ao dizer: “TALVEZ O QUE DIZEM SEJA VERDADE”, “OS APACHES SÃO CRIANÇAS ASSUSTADAS”. Mesmo que o objetivo fosse de colocar “em xeque” a posição de John, acaba ajudando a disseminar esse pensamento.

De qualquer maneira, temos que nos remeter ao fato de que nos anos 70 ainda não havia o discurso do “politicamente correto” que irá surgir nas décadas

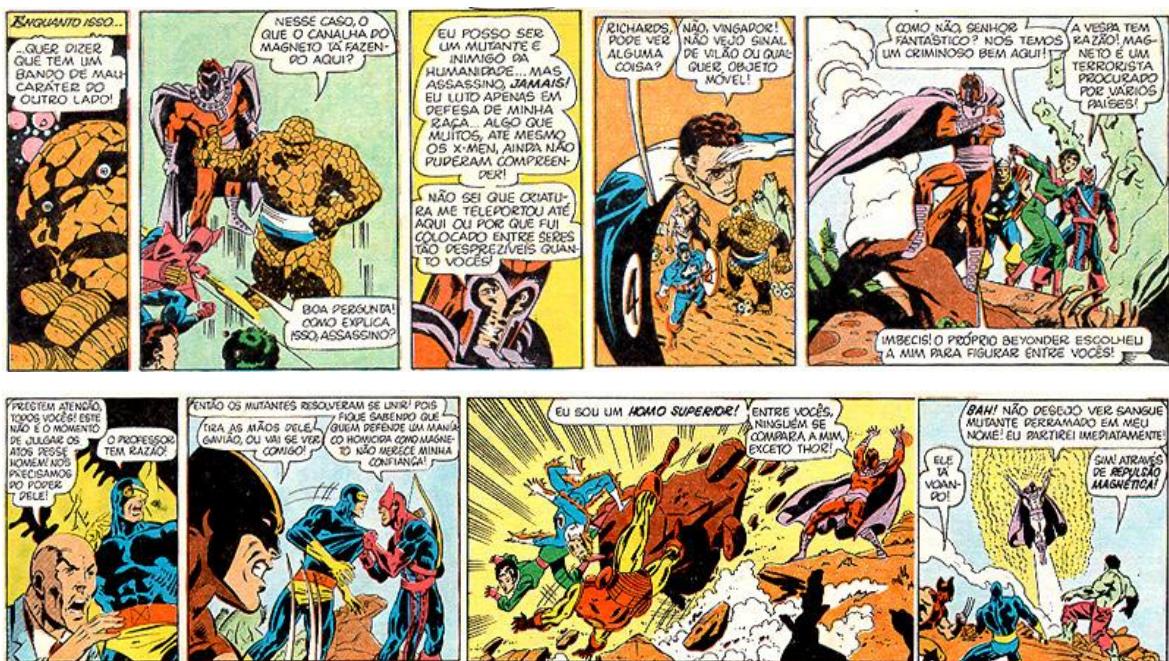
seguintes. Os personagens nesta fase começam a ficar mais radicais poderosos, comparados aos antecessores dos anos 60. Certamente o público ficou chocado com a morte de Pássaro Trovejante logo na terceira aparição. Podemos perceber que o pensamento coletivo amadurece, fazendo a Marvel colocar textos mais complexos e trabalhar melhor o passado dos personagens.

### 3.3 – Década de 1980

Os anos 80 irão ficar marcados pelo amadurecimento e crises existenciais dos personagens. A abordagem ao assunto mutante também sofre essa influência.

Em 1984 é lançada a mini-série *Secret Wars*, publicada no Brasil em 1986 pela Editora Abril com o nome de *Guerras Secretas*. Essa mini-série nada mais é que um “torneio cósmico”, promovido por uma divindade chamada *Beyonder*, que seqüestra heróis e vilões do planeta Terra, colocando-os em um ambiente alienígena onde o vencedor poderia ter qualquer desejo realizado.

O ponto que chama a atenção nessa história é que pela primeira vez desde que foi criado, Magneto aparece figurando entre os heróis, para o estranhamento dos mesmos, como podemos conferir na seleção abaixo.



Embora Magneto ainda acredite na superioridade do *homo superior*, o seu ponto de vista passa a ser revisto pelos autores, e a partir de então pelos leitores também, fazendo-nos refletir: Será que o Magneto tem razão? Deveriam os mutantes lutar pelo seu lugar ao sol de forma menos defensiva?



Capa da edição brasileira de "O Julgamento de Magneto".

Essas questões vão ser respondidas na próxima história selecionada para análise: o julgamento do Magneto!

O "Julgamento de Magneto" foi publicado no Brasil pela Ed. Abril em 1990, na revista X-Men # 24. Nos EUA saiu na revista X-Men # 200, no ano de 1985.

Essa história tornou-se uma verdadeira edição histórica nos arquivos dos X-Men. Pela primeira vez o mestre do magnetismo se submete à um tribunal composto por humanos.

Apesar do título, o julgamento acaba adiado por uma série de motivos, tendo como principal motivo o ataque de membros de uma organização neonazista, chamada de Hidra, que tem interesse na discórdia entre mutantes e humanos. No entanto, o destaque vai para a cena em que Xavier se machuca gravemente durante a confusão, fazendo Magneto jurar que vai tomar seu lugar como mentor dos X-Men. Depois que Magnus presta o juramento, Xavier vai procurar sua cura em outro planeta, chamado Shiар (coisas de HQ), deixando a equipe totalmente nas mãos de Magneto.





Apesar de Magneto ter assumido uma posição diferente quanto à sua postura frente ao tema mutante (na aventura *Secret Wars*), logo os autores o colocaram como um personagem arrependido do seu passado, buscando agora sua redenção na liderança dos X-Men.

Porém o julgamento continua na edição especial americana *X-Men Versus Avangers*, de 1987, publicada no Brasil como: *Épicos Marvel # 2 - X-Men vesus Vingadores: Dia de Julgamento*, no ano de 1991.

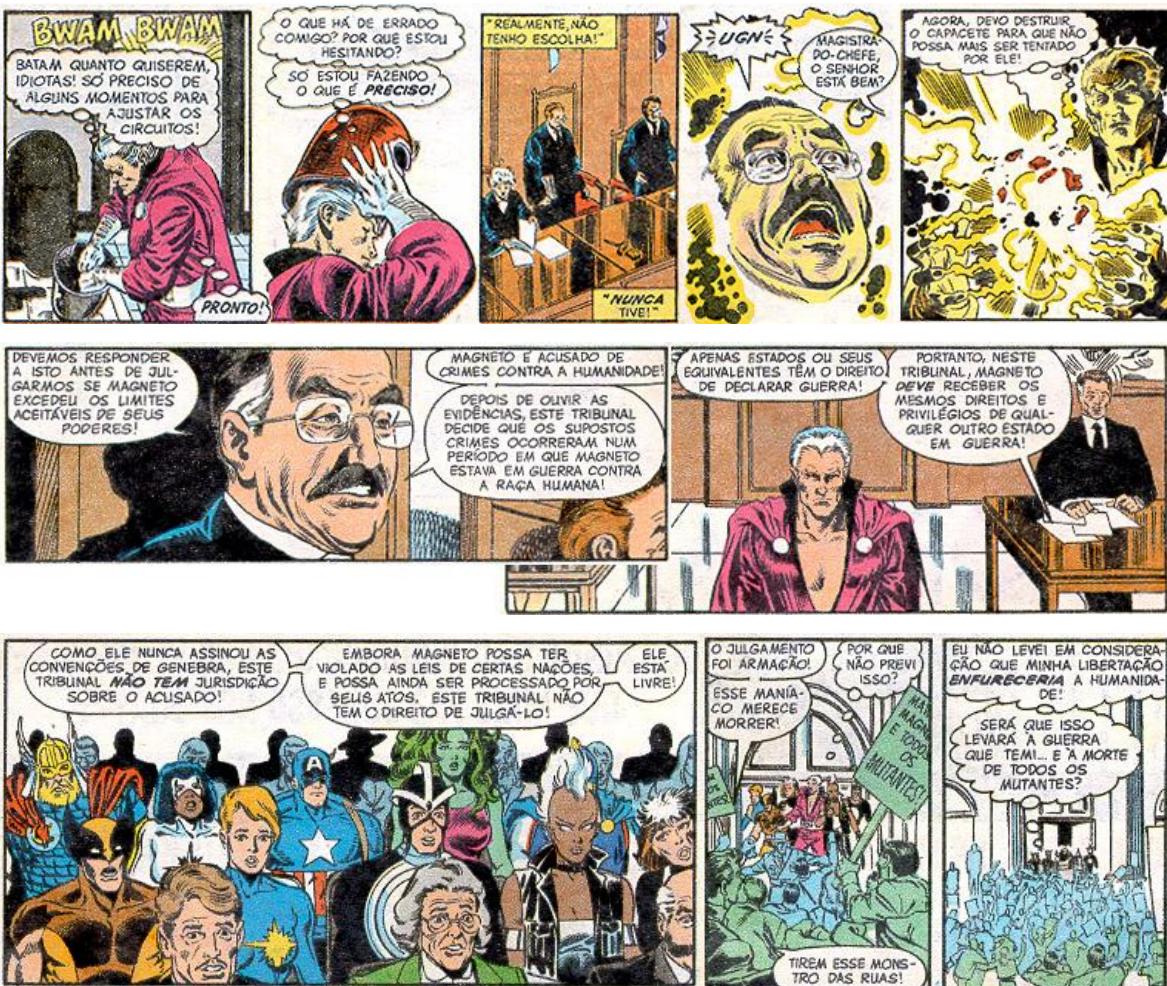
Nessa história, Magneto recupera um antigo artefato que possibilita modificar mentes. Os Vingadores, grupo de super-heróis a serviço do governo americano (tendo Capitão América como líder), recebe a missão de prender Magneto e levá-lo novamente à julgamento.

No trecho abaixo, foram selecionados os quadros em que Magneto testa seu equipamento (embutido no seu capacete) no Capitão América. Vendo que nada foi alterado, Magnus cai novamente em uma crise de consciência e se submete à corte.





Mas como Magnus não é bobo, resolve não arriscar seu pescoço nas mãos da corte humana. Durante o tribunal pede para ir ao banheiro, e lá utiliza mais uma vez sua arma, tendo como alvo os magistrados que o estão julgando.



A novidade porém dessa história foi o reconhecimento de Magneto como Chefe de Estado Mutante. Notem o detalhe em que a sentença é revelada, fazendo todos os heróis e demais presentes ficarem boquiabertos. O único que

permanece igual é o Capitão América, o exemplo vivo da “democracia americana” onde todos tem direitos iguais.

Esse reconhecimento à respeito do Magneto e a questão do Estado Mutante, pode ser encarado como um reflexo do conturbado cenário internacional dos anos 80. Ainda tínhamos duas Alemanhas procurando se unir e conquistar sua autonomia, a Guerra Fria estava se encaminhando para o fim, fazendo surgir insurreições como a das Repúblicas Bálticas. Essa crise internacional, serviu de reafirmação e reconhecimento aos individualismos (HOBSBAW, 1994).

Com os quadrinhos não poderia ser diferente. Afinal, o tema mutante circulava desde 1963 sem ter nenhuma definição ou solução. Agora pelo menos já era reconhecido como um direito étnico, conceito que até então não era palpável.

### **3.4 – Década de 1990**

Os anos 90 começam com uma verdadeira bomba no universo mutante. Novos personagens irão surgir como *Cable* e *Conflyto*, em histórias recheadas de aventura e tecnologia.

Elucidando a origem destes, *Cable* na verdade é Nathan Summers, filho de Scott Summers - o cíclope, infectado por uma doença “tecnorgânica” ainda bebê, sendo enviado para o futuro afim de encontrar a sua cura. Retorna adulto (em uma idade maior que seu pai) ao nosso presente sob a alcunha de *Cable*. *Conflyto* é um clone “perverso” de Natham, criado por outro vilão chamado *Apocalypse*.

A história a seguir, “A Canção do Carrasco” foi publicada originalmente em 1992, na revista *X-Force #1-18*, em 1992. No Brasil foi publicada no especial *X-Men Gigante # 1*, pela Ed. Abril em 1996. É um marco nas aventuras dos X-Men por criar um elemento novo no universo mutante: o **vírus legado**. Criado por *Conflyto*, o vírus legado é uma doença que ataca mutantes, fazendo-os entrar em uma espécie de degeneração celular.



Acima temos o momento em que Conflyto lança pela primeira vez o vírus legado.

A aparição do vírus legado muda profundamente o universo mutante e as suas relações com os humanos. A histeria anti-mutante é exacerbada, piorando ainda mais quando uma variação do vírus começa a atingir humanos normais. Mutantes passam cada vez mais a serem perseguidos e mortos. Apesar da sua “estréia” em 1992, o vírus legado é uma referência clara ao vírus da AIDS, e do preconceito que rondava os portadores do HIV, principalmente nos anos 80 quando as informações ainda não eram tão esclarecedoras como nos dias atuais.

Como uma coisa leva a outra, os movimentos anti-mutantes despertam novamente a ira de Magneto, que cansado da sua postura de “cordeiro de Deus” assume novamente uma atitude agressiva quanto à questão dos mutantes. Em uma aventura chamada *Fim Do Sonho*, publicada originalmente em 1993 na revista *X-Men # 1-25*, lançada no Brasil no especial *X-Men Gigante #2* em 1996 pela Ed. Abril, Magneto rouba uma estação espacial pertencente à Cable (trazida do futuro) e monta um novo lar para os mutantes, batizada de *Avalon*. Como era uma estação de muita tecnologia, os humanos ficaram receosos quanto ao poderio bélico nas mãos de mutantes, partindo para o ataque. Magneto revida os ataques, pondo em risco a vida dos humanos, representados pelos Estados

Unidos da América. A situação se complica, até a chegada de Xavier e seus pupilos, para forfim aos ataques de Magneto.



Nesta aventura vamos ter uma novidade quanto à postura “pacífica” de Xavier. Utilizando seus poderes telepáticos Xavier “apaga” de uma vez por todas a mente de Magneto, fazendo-o agir como “vegetal” por muitas edições. Seria essa mudança de comportamento um reflexo da violência do anos 90?

O estado “vegetativo” de Magneto não dura muito tempo. Em 1999 é novamente protagonista em uma história que muda radicalmente o destino dos mutantes. A história “*Pais e Filhos*”, publicada originalmente em 1999 nas revistas *Uncanny X-Men* # 367 e *X-Men* # 87, lançada no Brasil na revista *Wolverine* # 100 pela Ed. Abril em 2000, refaz a condição mutante quanto aos seus direitos de uma etnia em busca de autonomia.

Nesta história Magneto, aliado à equipamentos, monta no Ártico uma base de onde assume controle total sobre o magnetismo do planeta Terra, em represália aos ataques dos humanos contra os mutantes. A situação fica incontrolável e os humanos ficam sem ação. Novamente Xavier e os X-Men vão interferir em prol da humanidade em mais uma batalha homérica.

Mas desta vez os humanos resolvem agir por conta própria, até mesmo porque a atividade dos X-Men não é governamental e nem monitorada, sempre escondidas das autoridades. Agora quem aparece representando os humanos é a Organização das Nações Unidas, como podemos conferir nas imagens seguintes.





Magneto recebe assim os direitos de ocupar um território em prol da comunidade mutante. A título de informação, a nação escolhida é a ilha de Genosha, pertencente ao continente africano, onde no passado os humanos faziam manipulações genéticas, criando uma legião de mutantes controlados, que trabalhavam em um regime de escravidão. Esses mutantes eram chamados de *mutóides*, e foram libertados pelos X-Men, mas essa já é outra história.

Dessa forma Magneto torna-se soberano de uma nação composta por mutantes e alguns humanos, abrindo um novo precedente no universo mutante. Essa história termina com a seguinte reflexão: “CHARLES XAVIER DEDICOU A VIDA A UNIR HUMANOS E MUTANTES. HOJE, MAGNETO CONSEGUIU **SEPARAR DE VEZ AS DUAS ESPÉCIES**”.

Assim termina os anos 90 com essa deixa para o século XXI. O universo mutante ainda vai mudar muito e nos revelar muitas surpresas.



As lutas sociais e políticas dos anos 80 amadurem nos 90: nações pedindo seu direito de autonomia, muitas etnias ainda perseguidas, como pudemos presenciar em guerras como da Iugoslávia, ou Timor Leste. O mesmo acontece com os mutantes, como foi mostrado no episódio “*Julgamento de Magneto*”, no qual é adquirido o direito de “Estado mutante”, ainda nos anos 80. Este Estado é legitimado de uma vez por todas com a aquisição um território físico.

Justamente por tratar de questões polêmicas os X-Men se tornaram um dos maiores sucessos da Editora Marvel, uma prova foi o sucesso de seu primeiro filme *X-Men* no ano de 2000, dirigido por Bryan Singer. Ainda hoje, junto com *Homem-Aranha*, os X-Men são as maiores estrelas do universo Marvel, não só nos EUA com no Brasil também. Recentemente (agosto de 2002) a sua grande rival, a DC Comics, com títulos como *Batman* e *Superman*, fechou no Brasil. A Editora Abril encerrou suas publicações criando um vácuo para os fãs. Em contrapartida, a Marvel continua forte com seis títulos mensais, além de minisséries e especiais, atualmente publicado pela Panini Comics, Mythos Editora entre outras.

O universo mutante, em especial os X-Men, é um capítulo importante na história dos *Comics*. Fica difícil imaginar qualquer leitura sócio-cultural presente nos quadrinhos, sem passar por temas como: racismo, preconceito, luta étnica, mutação, genética, presentes nas histórias dos X-Men. Ainda haveriam muitos outros episódios de extrema importância como objeto de análise, afinal são quase 40 anos de existência vivendo muitos momentos importantes da humanidade.

Apesar do estudo histórico incentivar a limitação do objeto de pesquisa como metodologia científica, não dá para deixar de sentir que poderia ter sido incluído este ou aquele episódio em especial. Porém acredito que a escolha das histórias serviu para completar o objetivo deste estudo, que é abordar as relações político-sociais presentes nas Histórias em Quadrinhos.

## 4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegamos ao capítulo final desta nossa saga. Como concluir um assunto que está aberto em todas as bancas de revistas?

Me pergunto se estudos como esse chegam a tirar a magia que as HQs nos trazem, afinal lemos porque gostamos e sentimos prazer em dedicar nosso tempo livre à essa leitura dinâmica e cheia de aventura. Mas como historiadores não podemos deixar de lado a nossa responsabilidade em “ver além” do que está exposto à nossa frente.

As HQs são um meio fantástico de comunicação de massa, e por isso mesmo tornam-se armas poderosas de más intenções, ou fazem o leitor refletir sobre assuntos que até então não conhecia, ou ainda não havia despertado o interesse.

Como uma mídia que é oferecida aos leitores, seus atrativos podem ser os mais variados possíveis: diversão, aventura, política, luta, sexo, etc. O que está implícito ou mesmo explícito em seu material, corresponde às motivações de seus autores como também à momentos da história contemporânea. Desvendar essas informações subjetivas, é um campo de trabalho que ainda pode ser muito explorado, nos mais variados segmentos.

Com o objetivo de realizar essa análise proposta, este estudo foi concebido e divido em três capítulos, contribuindo para a discussão *História e História em Quadrinhos*, dando ênfase aos *Comics*, justamente por ser um dos estilos mais presentes em nossa sociedade, mesmo não sendo brasileiro.

Na primeira parte deste estudo pudemos conferir como as HQs podem ser usadas na pesquisa de momentos históricos, através da disseminação de conceitos, reflexos e reações aos valores da sociedade.

Já no segundo capítulo fica mais evidente a utilização da linguagem dos quadrinhos na propagação de conceitos de interesse do Estado, assim como são criados personagens que nos revelam momentos-chaves da história contemporânea americana, seus conflitos internacionais e aspectos da conjuntura social.

No terceiro capítulo a abordagem torna-se mais específica, utilizando um grupo de personagens como foco de pesquisa. É o caso dos X-Men, onde pudemos apurar uma série de elementos que nos revelam a visão registrada de temas polêmicos como racismo, preconceito e evolução, dos anos 60 até o final dos 90. É interessante frisar que os temas abordados pelas histórias dos X-Men, são polêmicos e constantes no século XX, gerando discussões e conflitos até os dias atuais.

Ao limitar a análise com algumas histórias selecionadas, fica a sensação de que poderiam ser incluídos outros exemplos em diferentes enfoques. É o caso dos X-Men, onde não foram citados os *Sentinelas*, robôs gigantes criados pelo governo para capturar mutantes, os *Morlocks*, mutantes deformados que vivem nos esgostos – alvo constante de ataques de humanos, ou ainda o personagens como *Apocalypse*, que sugere uma nova concepção evolucionária nas suas histórias na qual o mais forte deve matar o mais fraco, independente de ser mutante ou não.

Como pudemos ver neste estudo, a HQ é uma ferramenta poderosa de propagação de idéias e princípios, e também reflexo político-social de uma época, tornando-se uma fonte inesgotável de pesquisa.

Essa questão vem sendo amadurecida no Brasil nos últimos anos. Hoje contamos com núcleos como o NPHQ – Núcleo de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos, fundado em 1990 no ECA-USP ([www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca](http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca)), por exemplo.

É chegada a hora de deixarmos de lado preconceitos em relação à esse tipo de literatura e encararmos as HQs como fonte séria de pesquisa. Os campos de análise podem ser os mais variados possíveis: história, sociologia, psicologia, moda, desenho, comunicação, etc.

Espero ter contribuído através deste estudo, com mais uma “página” do conhecimento histórico, principalmente em relação às Histórias em Quadrinhos, pois ainda há muito o que explorar neste universo mágico de personagens.

Parafraseando o personagem “gaguinho”, presente nas histórias do *Pernalonga* (Bugs Bunny), encerro este deixando o recado:

**P-P-P-POR HOJE É S-S-S-SÓ P-P-P-PESSOAL!**

## 5 – REFERÊNCIAS BILIOGRÁFICAS

ACEVEDO, Juan. *Como fazer histórias em quadrinhos*. São Paulo: Global, 1990.

ALMEIDA, Lúcia Fabrini de. *Espelhos Míticos da Cultura de Massa: Cinema, TV e Quadrinhos na Índia*. São Paulo: Annablume, 1999.

ASSUMPÇÃO JR, Francisco B. *Psicologia e História em Quadrinhos*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.

BAINES, John, MÁLEK, Jaromír. *O Mundo Egípcio – Deuses, Templos e Faraós. Vol I*. Madrid: Ediciones DelPrado, 1996.

BIBE-LUYTEN, Sônia M. *O que é história em quadrinhos* . São Paulo : Brasiliense, 1988.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CHARTIER, Roger. *A História Cultural*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1991.

CIRNE, Moacy. *A linguagem dos Quadrinhos*. Petrópolis: Vozes Ltda, 1975.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e Paixão* . Vozes : Vozes,2000.

COUPERIE, Pierre. *História em quadrinhos & comunicação de massa*. São Paulo: Museu de Arte de São Paulo, 1970.

DORFMAN, Ariel, MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1980.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

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

FREITAG, Barbara. *A Teoría Crítica – ontem e hoje*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

GOIDANICH, Hiron Cardoso. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.

HISTÓRIA GERAL DA ARTE. *Pintura*. 6 v. vol. 1. Madrid: Ediciones DelPrado, 1995.

HOBSBAWM, Eric. *Era dos Extremos: o breve século xx : 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

IANNONE, Leila Rentoia, IANNONE, Roberto Antônio. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo : Moderna, 1994.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. São Paulo: EDUSC, 2001.

LES, Daniels. *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*. New York: Harry N. Abrams Inc, 1993.

MASSIRONI, Manfredo. *Ver pelo desenho – Aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos*. Lisboa: Edições 70, 1982.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo : Makron Books, 1995.

MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

\_\_\_\_\_. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.

QUELLA-GUYOT, Didier. *A história em quadrinhos*. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

SLATER, Phil. *Origem e significado da Escola de Frankfurt*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

### **5.1 – Histórias em Quadrinhos utilizadas dos X-Men**

Revista: Heróis da TV # 100 – Edição comemorativa.

História: X-Men

Argumento: Stan Lee, Desenhos: Jack Kirby, Arte-Final: Paul Reinman.

Publicado no Brasil pela Editora Abril, em 1987.

Publicado originalmente nos Estados Unidos na revista X-MEN #1, em 1963.

Revista: Brasil: Wolverine # 100.

História: A Segunda Gênese.

Argumento: Len Wein, Arte: Dave Cockrum, Cores: Glynis Oliver.

Publicado no Brasil pela Editora Abril, em 2000.

Publicado originalmente nos Estados Unidos na revista GIANT SIZE X-MEN #1 , em 1975.

Revista: Guerras Secretas # 1.

História: A Guerra Se Inicia.

Agumento: Jim Shooter, Desenhos: Mike Zeck, Arte-Final: John Beatty.

Publicado no Brasil pela Editora Abril, em 1986.

Publicado originalmente nos Estados Unidos na revista SECRET WARS #1, em 1984.

Revista: X-Men # 24.

História: O Julgamento de Magneto.

Argumento: Chris Claremont, Desenhos: John Romita Jr, Arte-Final: Dan Green.

Publicado no Brasil pela Editora Abril, em 1990.

Publicado originalmente nos Estados Unidos na revista X-MEN # 200, em 1985.

Revista: Épicos Marvel # 2.

História: X-Men vesus Vingadores: Dia de Julgamento.

Argumento: Tom DeFalco, Desenhos: Keith Pollard, Arte-Final: Joe Rubinstein.

Publicado no Brasil pela Editora Abril, em 1991

Publicado originalmente nos Estados Unidos na revista X-MEN VERSUS AVANGERS, em 1987.

Revista: X-Men Gigante # 1.

História: A Canção do Carrasco.

Argumento/Arte: não discriminado na revista.

Publicado no Brasil pela Editora Abril, em 1996.

Publicado originalmente nos Estados Unidos na revista X-FORCE # 1-18, em 1992

Revista: X-Men Gigante # 2.

História: Fim Do Sonho.

Argumento/Arte: não especificado na revista.

Publicado no Brasil pela Editora Abril, em 1996.

Publicado originalmente nos Estados Unidos na revista X-MEN # 1-25, em 1993.

Revista: Wolverine #100.

História: Pais e Filhos.

Argumento: Alan Davis, Roteiro: Favian Nicieza, Desenhos: Leinil Francis Yu,

Publicado no Brasil pela Editora Abril, em 2000.

Publicado originalmente nos Estados Unidos na revista UNCANNY X-MEN # 367 e X-MEN # 87, em 1999.

## **6 – ANEXOS**

Com a proposta de elucidar melhor as dúvidas quanto aos personagens mencionados, principalmente no terceiro capítulo, segue uma série de “biografias” explicativas do universo mutante da Editora Marvel, extraídos do site da Marvel Comics, no endereço <http://www.marvel.com>, em agosto de 2002.

As biografias estão escritas no idioma inglês, e trazem dados como poderes, personalidade e histórico.

# APOCALYPSE



Born into slavery at the dawn of civilization, the mutant warlord also known as En Sabah Nur lives by a merciless philosophy: Survival of the Fittest. Only through conflict and strife will the weak be culled from the strong, and only the strong deserve to survive. War. Plague. Pestilence. These are his tools. And with them, he means to rule the world!

**Real name:** En Sabah Nur

**Occupation:** Mutant warlord

**Group affiliation:** None

**Base of operations:** Mobile

**First appearance:** X-Factor #5 (in shadow, 1986), X-Factor #6 (fully seen, 1986)

**Height:** Variable

**Weight:** Variable

**Eye color:** Blue

**Hair color:** Black

**Powers:** A mutant, Apocalypse possesses extraordinary strength. Also, he can alter his body's atomic structure at will, levitate himself telekinetically, survive for weeks without food and water, and recover rapidly from injuries that would prove fatal to most mutants and humans. His physical form eventually grows too aged and enfeebled to contain his vast energies, requiring him to transfer his consciousness into a succession of host bodies.

**Weapons:** None

**History:** Apocalypse was born nearly 5,000 years ago, in ancient Egypt. Ugly and malformed, he was abandoned to the harsh desert. But Baal, leader of a roving band of Sandstormers, recognized the child's potential power. Baal raised the youngster as his own; he named him En Sabah Nur, "The First One." As Nur grew, he surpassed his fellow tribesmen in intelligence and strength. Hated and feared for his inhuman appearance and strange abilities, he hardened his heart. Nur held fast to the tribe's defining principle: Only the fittest, tested by hardship, would and should survive. Egypt was ruled by Pharaoh Rama-Tut -- not a god, as most believed, but a man, rescued by Baal's tribe from a crashed starship. A time traveler from the far future, he later would come to be known as Kang the Conqueror. After ascending to power in Egypt, Rama-Tut massacred Baal's tribe, and enslaved and tortured the survivors in an unsuccessful attempt to learn his ship's location. Knowing Apocalypse had been born in ancient Egypt, Kang had traveled back in time to become master of the most powerful being on the planet. Toward that end, he offered to make Nur his heir if the mutant would swear loyalty. But Nur defeated Rama-Tut, who escaped to the future. As Apocalypse, Nur has plotted ever since to conquer the planet through the instigation of war and conflict, whereby the strong would defeat and destroy the weak. Re-emerging in the present day, Apocalypse turned his attention to X-Factor -- a team consisting of the original X-Men, Professor Charles Xavier's inaugural class of mutant adventurers. Apocalypse rescued the high-flying, heroic Angel from suicide and manipulated the misguided mutant into serving as his Horseman of Death. Warren Worthington eventually broke free of Apocalypse's influence, recognizing the dark scar Nur had left on his soul. Apocalypse later unleashed a techno-organic virus on the infant son of Scott Summers -- a.k.a. Cyclops, cursed with uncontrollable optic blasts. Otherwise, Apocalypse knew, Nathan Summers would grow powerful enough to defeat him when he reached adulthood. Raised 2,000 years into an alternate future, Nathan

matured into Apocalypse's mortal enemy: the telepathic, telekinetic freedom fighter called Cable.

To secure a new host body, Apocalypse sought to siphon the awesome energies of "The Twelve" -- mutants of incredible power, destined to alter the course of human history. This time, it was Wolverine who fell into the warlord's grasp. The feral X-Man fought his teammates ferociously as the Horseman Death, but broke free from Apocalypse's control. However, Wolverine and his fellow Horsemen had served their purpose. Taking advantage of the distraction afforded by their actions, Apocalypse collected the mutants he required to carry out his plan: Cyclops, Phoenix, Cable, Professor X, Storm, Iceman, Magneto, Polaris, Bishop, Sunfire, the Living Monolith and Mikhail Rasputin.

The Twelve were linked to a machine that would channel their awesome energies into Apocalypse, allowing him to absorb the body of X-Man -- a time-tossed teenager possessed of vast telepathic and telekinetic power. As his teammates fell around him, a powerless Cyclops shoved X-Man out of the draining circuit, merging with Apocalypse to create a new evil entity. But the telepathic Phoenix -- Summers' wife, Jean Grey -- detected her husband's psyche inside the composite being and prevented the X-Men from destroying it. Cyclops was presumed dead by most of his teammates; only Cable and Jean refused to believe he had perished. Investigating rumors and hearsay, they helped him reassert his mind over Apocalypse. With Jean's help, Cable exorcised the warlord and shattered his essence.

# ARCHANGEL



Before the battle between good and evil mutants escalated to the brink of genetic war, carefree millionaire Warren Worthington III was the high-flying, heroic Angel. But Warren's world came crashing down when dark forces conspired to clip his wings. Recovered from his brush with evil, Archangel again soars the skies alongside the uncanny X-Men!

**Real name:** Warren Kenneth Worthington III

**Occupation:** Chairman of the board and principal stockholder of Worthington Industries, adventurer

**Group affiliation:** X-Men; formerly X-Factor, the Defenders and the Champions of Los Angeles

**Base of operations:** Xavier Institute for Higher Learning, Westchester County, New York

**First appearance:** *X-Men (Vol. 1) #1* (1963)

**Height:** 6'

**Weight:** 150 lbs.

**Eye color:** Blue

**Hair color:** Blond

**Powers:** Warren Worthington is a mutant who can fly by means of natural wings, which span 16 feet from tip to tip. Archangel's entire anatomy is adapted for flight: His bones are hollow like a bird's, his body is virtually devoid of fat, he possesses greater proportionate muscle strength than a normal human, his eyes can withstand high-speed winds, and a special membrane in his respiratory system allows him to extract oxygen from the air at extreme velocities and altitudes.

**Weapons:** None

**History:** While attending a prestigious East Coast boarding school, Warren Worthington sprouted wings from his shoulder blades. At first easily concealed, the abnormal appendages reached full size within months. Initially alarmed, Warren soon grew to relish the freedom of flight. Still, he strapped the wings tightly to his back to avoid suspicion. Warren was forced into action when fire struck his dormitory. Donning a blond wig and long nightshirt to conceal his identity, he delivered the students inside from certain death -- appearing as an angel to eyewitnesses.

Despite the obvious risks -- exposure, loss of standing, even death -- Warren would not be grounded. Shortly after saving his classmates, he took up life as a costumed crimefighter in New York City. The nocturnal activities of this so-called "Avenging Angel" drew the attention of Professor Charles Xavier -- the telepathic, telekinetic Mahatma Gandhi of the mutant cause. Warren became a founding member of the Professor's X-Men, a handful of troubled teenagers learning to control their strange powers...and fighting to preserve Xavier's dream of peaceful coexistence between humans and mutants.

Hated and feared by humanity, Warren and the X-Men honed their amazing abilities while standing in defense of a world pushed to the brink of genetic war by a handful of mutant terrorists. When the island-being known as Krakoa took Angel and his teammates captive, Professor X assembled a second squad of X-Men. These new recruits rescued Xavier's original students, most of whom left the team soon after. Warren had inherited a vast fortune after his parents died, and he used a portion of the estate to fund a new team of costumed adventurers called the Champions of Los Angeles. When that super-hero startup split, Warren returned to the X-Men for a short time.

Later, he signed on with another team of superhuman adventurers, the Defenders. But after several of his teammates seemingly perished in battle, Warren reunited with the original X-Men to found X-Factor. The latter team would seek out and aid other mutants under the pretense of hunting down menaces to society. When the master geneticist known as Mr. Sinister sicced his squad of superhuman assassins on New York's subterranean mutants, X-Factor and the X-Men intervened. Together, the heroes were able to help some of the Morlocks to safety, and a considerable number managed to escape the Marauders on their own -- but the majority perished. During the clash, the javelin-wielding villain called Harpoon impaled Angel's wings. Thor -- Norse God of Thunder and member of the Avengers, Earth's Mightiest Heroes -- rescued Warren, but his wings had been permanently crippled. When the wounds became infected, doctors were forced to amputate.

Deeply depressed over the loss of his wings, Warren appeared to commit suicide in a small aircraft. Though the world believed him to be dead following a midair explosion, he had been teleported to safety by Apocalypse. The mutant warlord offered to return Warren's ability to fly, but for a lofty price. Desperate to once again soar the skies unfettered, Warren agreed. Through genetic manipulation, he regained what he had lost -- but in his new master's dark, metallic reflection. Embittered by recent events, Warren became the Fourth Horseman of Apocalypse: Death. Born on razor-sharp wings of steel, the fallen hero fought his former teammates. However, he came to his senses when tricked into believing he had killed his old friend Iceman. Warren struck off on his own, too ashamed to reconnect with X-Factor. Eventually, he rejoined the team as the grim Archangel. After returning to the X-Men, he underwent yet another transformation: Warren shed his metallic wings to reveal his natural, feathered appendages.

# BANSHEE



Once a foe of the heroic X-Men, Sean Cassidy now uses his sonic scream to fight alongside the Children of the Atom -- standing in defense of a planet pushing the envelope of evolution!

**Real name:** Sean Cassidy

**Occupation:** Adventurer; former co-headmaster at the Massachusetts Academy, mentor to Generation X, Interpol inspector and agent, freelance detective, professional criminal, and involuntary operative for Factor Three

**Group affiliation:** None; formerly Generation X, Factor Three and the X-Men

**Base of operations:** Unrevealed

**First appearance:** *X-Men (Vol. 1) #28* (1967)

**Height:** 6'

**Weight:** 170 lbs.

**Eye color:** Blue-green

**Hair color:** Reddish-blond

**Powers:** Depending on the intensity of the sound, Banshee's sonic scream can shatter objects, enable him to fly or induce unconsciousness in others.

**Weapons:** None

**History:** Sean Cassidy -- born heir to the castle and estate of Cassidy Keep, Ireland -- manifested his mutant abilities as an adolescent, but kept them hidden. After graduating from Trinity College in Dublin, he went to work for the international law-enforcement agency known as Interpol. While Cassidy was out of touch on a top-secret assignment, his wife discovered that she was pregnant and gave birth to their daughter. Maeve Cassidy took the infant to visit relatives in Northern Ireland, where she was killed in a terrorist explosion. Authorities found no trace of baby Theresa, whom they assumed also had died. Cassidy was not told of his daughter's birth to spare him further heartache.

Grief-stricken, he left Interpol to become a freelance operative, but eventually found himself engaged in criminal activities. Valuable for his mutant powers and insider's knowledge of the law-enforcement community, Cassidy was coerced to obey the subversive organization known as Factor Three with a headband containing explosives. During his time with Factor Three, Cassidy gained the codename Banshee and clashed with the X-Men, an outlaw band of heroic mutant adventurers. The telepathic, telekinetic Charles Xavier subsequently disabled the detonation mechanism in Cassidy's headband, freeing him from indentured servitude to Factor Three.

Banshee returned to an honest life, fighting alongside the X-Men for a time before retiring. Subsequently, Xavier's charges battled Banshee's cousin, the mutant terrorist called Black Tom Cassidy. Joining the fray was Siryn -- Banshee's daughter, Theresa, rescued by Black Tom from the explosion that had killed her mother. After the X-Men defeated the duo, Banshee and Theresa came together at Xavier's mansion for a joyful reunion. Later, Banshee became co-headmaster at the Massachusetts Academy, teaching the young mutants of Generation X to control their strange powers ... and cope with their condition as mutant outcasts, hated and feared by humanity.

# BEAST



Hank McCoy not only possesses superhuman agility, strength, speed, endurance and dexterity -- he's also a world-renowned biochemist. As an X-Man, the blue-furred Beast has dedicated the totality of his physical gifts and scientific genius to the creation of a better world for man and mutant!

**Real name:** Henry "Hank" McCoy

**Occupation:** Biochemist, adventurer

**Group affiliation:** X-Men; formerly the Avengers, the Defenders and X-Factor

**Base of operations:** Xavier Institute for Higher Learning, Westchester County, New York

**First appearance:** *X-Men (Vol. 1) #1* (1963)

**Height:** 5'11"

**Weight:** 400 lbs.

**Eye color:** Blue

**Hair color:** Originally brown, bluish-black in furry form

**Powers:** Besides superhuman strength, speed and agility, the Beast boasts the acrobatic prowess of an accomplished circus aerialist and acrobat.

**Weapons:** None

**History:** Henry McCoy's mutant powers were evident at birth in the form of unusually large hands and feet, likely caused by his father's exposure to massive amounts of radiation during an accident at the nuclear power plant where he worked. As a youth, Hank's superhuman agility and athletic prowess earned him recognition on the gridiron. When the telepathic, telekinetic Charles Xavier learned of Hank's existence, he invited him to enroll in his School for Gifted Youngsters. The prestigious, private institution offered limitless academic opportunities and personalized study amid a small, select student body.

Few suspected Professor Xavier's pupils also were the masked X-Men -- a handful of troubled teenagers learning to control their genetically endowed powers...and fighting to preserve Xavier's dream of peaceful coexistence between humans and mutants.

Under Xavier's tutelage, Hank assumed the nom de guerre "Beast" -- joining Warren Worthington III, the high-flying, heroic Angel; Jean Grey, the telekinetic Marvel Girl; Robert Drake, the irrepressible Iceman; and Scott Summers, a modern-day Cyclops, cursed with uncontrollable optic blasts. Hank's days were rich with differential equations, Proust and workouts in the Danger Room. The latter training stood the X-Men in good stead on their periodic field trips to discourage Magneto, mutant Master of Magnetism, from his plans for world domination.

Hated and feared by humanity, the X-Men honed their strange abilities while standing in defense of a world on the brink of genetic war. Hank left the team after graduation, accepting a position as a genetic researcher with the Brand Corp. There, he isolated a chemical catalyst that triggered mutation. Hank tested the serum on himself, with unintended results. The experiment caused him to grow fur, enlarged his canine teeth and amplified his already prodigious athletic abilities. By remaining too long in this hirsute state, he discovered he could not return to his former appearance. At first, he tried to hide his mutation. Later, he learned to accept his more beast-like form.

Leaving the Brand Corp., the Beast joined the Avengers, Earth's Mightiest Heroes. Hank parted ways with the Avengers following a distinguished term of service and

joined the Defenders -- originally a loose-knit collection of loners like the Incredible Hulk, green-skinned engine of mass destruction; Prince Namor, the Atlantean Sub-Mariner; Dr. Strange, Master of the Mystic Arts and Earth's Sorcerer Supreme; and the Silver Surfer, Lone Sentinel of the Spaceways. After the Beast, Angel and Iceman reorganized the team into a more formal and cohesive unit, the members of Xavier's inaugural class of X-Men reunited to form X-Factor.

Along with the rest of X-Factor, the Beast later returned to the X-Men -- again applying his athletic prowess and vast intellect to aid the team in its fight for genetic equality. The Beast's greatest accomplishment has been implementing the work of his former colleague, the late geneticist Moira MacTaggert, to eradicate the mutant plague known as the Legacy Virus. Unfortunately, he was unable initially to discover a means of administering the cure without emulating the manner in which the plague first had been discharged: through the death of an infected mutant. Though the Beast was resigned to pursue a more benign antidote, the panacea would proceed without his direction. The steel-skinned X-Man known as Colossus, distraught over the loss of his sister to the lethal virus, administered the serum to himself. The Beast had saved the world, but the cost was the life of his good friend and teammate.

# CABLE



Mankind always has feared that which is different. In the future, that fear will explode into a bloody genetic war. Brother will fight brother. Society will be torn asunder. And the human race will wipe itself from the face of the Earth. In the present, there exists one last hope for humanity -- for Nathan Summers has traveled back in time to prevent the war between man and mutant. Now, the soldier called Cable uses his mutant abilities to fight for a better tomorrow -- and seeks his own fate as a man out of time!

**Real name:** Nathan Christopher Charles Summers

**Occupation:** Adventurer

**Group affiliation:** None; formerly the X-Men, X-Force and the Six Pack

**Base of operations:** Mobile

**First appearance:** *Uncanny X-Men* #201 (as baby Nathan Summers, 1985), *New Mutants* #87 (as Cable, 1990)

**Height:** 6'8"

**Weight:** 350 lbs.

**Eye color:** Blue

**Hair color:** White, originally brown

**Powers:** A telepathic and telekinetic mutant, Cable's physical attributes have been enhanced to superhuman levels. Although his telekinesis allows him to levitate objects and erect protective force shields, he must turn the majority of his energies inward to prevent the techno-organic virus with which he is infected from ravaging the remainder of his body. Cable's techno-organic left arm and shoulder possess even greater strength than his entirely organic right appendage. Similarly, his right eye enables him to see into the infrared spectrum.

**Weapons:** Cable wields a long staff with a blade at its tip. Using this psimitar to channel his awesome telepathic and telekinetic powers, he can attack enemies both physically and mentally.

**History:** The time-tossed soldier called Cable was born in the latter part of the 20th century to Scott Summers -- a.k.a. the X-Man known as Cyclops, cursed with uncontrollable optic blasts. Subsequently, Nathan was infected with a techno-organic virus created by Apocalypse. The mutant warlord feared the baby one day would develop the power to destroy him. As the virus threatened to transform Nathan's body into a mass of liquid metal and organic steel, a member of the time-traveling Clan Askani appeared to Cyclops. She revealed that Nathan would mature into mankind's savior even as he was cured of the virus, but only if the youngster accompanied her 2,000 years into the future. Choosing to save his son's life, but believing he would never see the boy again, Cyclops assented.

The clan raised Nathan to be the Askani's son -- preordained to deliver the world from annihilation at the hands of Apocalypse and his disciples, the New Canaanites. Still, Mother Askani -- the clan's matriarch -- created a clone of Nathan. She feared he would not survive the techno-organic virus. The clone -- kidnapped by the Canaanites, who thought the boy to be the real Nathan -- grew into the mutant madman known as Stryfe. Nathan was raised by Slym and Redd -- actually Cyclops and his wife, the

telepathic Jean Grey. Their souls had been drawn into the future and inhabited new bodies. During this time, Nathan discovered how to use his telekinetic abilities to halt the spread of the virus. But already the disease had deformed the left side of his body, now cybernetic in appearance. After a teenage Nathan used his powers to resist Apocalypse, the souls of Cyclops and Phoenix were returned to the era of their birth. To fulfill his mission as the Askani's son, Nathan returned to the 20th century to end the reign of Apocalypse before it could begin. Now answering to the name Cable, he formed a mercenary outfit called the Wild Pack, later known as the Six Pack. Stryfe, who also had traveled to the 20th century, decimated the Six Pack when the team assaulted one of his hidden bases. Seriously wounded, Cable returned to the future. There, he discovered records claiming that Sam Guthrie, the human rocket called Cannonball, existed at least into the 23rd century. Cable believed Guthrie to be the next in a line of immortal mutants known as Externals. To guide the youngster's ascension, he returned to the present to take command of Guthrie's team -- the New Mutants, former students of Professor Charles Xavier. Cable reorganized the squad into the strike team known as X-Force.

Believing himself to be the real Nathan, Stryfe attempted to assassinate the telepathic, telekinetic Xavier -- and kidnapped Cyclops and Phoenix in retaliation for their supposed abandonment of him as an infant. During the battle that ensued, Cable and Stryfe tumbled into a temporal rift; both were thought to be destroyed. In fact, the two mutants survived. Cable returned to the present and X-Force, finally providing the team with an explanation of his origins -- which soon was confirmed. Cable subsequently experienced a marked increase in his telekinetic abilities, as well as the re-emergence of his latent telepathic powers. As a consequence, the techno-organic virus claimed an even greater percentage of his flesh and blood.

Cable fulfilled his destiny when Apocalypse sought to siphon the awesome energies of "The Twelve" -- mutants of incredible power, destined to alter the course of human history. Cable, Cyclops, Phoenix, and a number of their allies and adversaries were linked to a machine that would channel their energies into Apocalypse, allowing him to absorb a new host body. When his plans were overturned, Apocalypse instead took possession of Cyclops and fled. The first X-Man was presumed dead by most of his teammates; only Cable and Jean refused to believe he had perished. Investigating rumors and hearsay, they found him alive and struggling to reassert his mind over Apocalypse's psyche. With Jean's help, Cable exorcised the warlord and shattered his essence.

Having reluctantly taken his father's place among the X-Men, Cable broke with the team following a long-festering philosophical rift. Increasingly, he had found himself questioning Xavier's dream of peaceful coexistence between man and mutant. Cable believes the war between *Homo sapiens* and *Homo superior* already has begun...and that only he can stop it. And so he travels the globe, forcibly intervening in world conflicts -- targeting terrorism, Communism, ethnic cleansing and the oppression of any minority by a tyrannical majority. He is a soldier; he makes his own rules. In Cable's mind, the ends justify the means.

# CYCLOPS



Longtime leader of the X-Men, Scott Summers is cursed with optic blasts that fire whenever he opens his eyes. Cyclops must wear a protective ruby-quartz visor to hold these destructive beams in check -- or risk destroying everyone and everything around him!

**Real name:** Scott Summers

**Occupation:** Adventurer

**Group affiliation:** X-Men, formerly X-Factor

**Base of operations:** Xavier Institute for Higher Learning, Westchester County, New York

**First appearance:** **X-Men (Vol. 1) #1** (1963)

**Height:** 6'1"

**Weight:** 185 lbs.

**Eye color:** Glowing red

**Hair color:** Brown

**Powers:** Cyclops possesses the mutant ability to project a beam of concussive force from his eyes. As he cannot control his optic blasts, he must wear a visor or glasses with ruby-quartz lenses that block the beams.

**Weapons:** None

**History:** Scott Summers was the first of two sons born to Major Christopher Summers, a test pilot for the U.S. Air Force, and his wife, Katherine. Major Summers was flying his family home from vacation aboard a vintage aircraft when a midair accident crippled the Summers' plane. Katherine pushed Scott and his brother, Alex, out the door with the only available parachute. With Christopher and Katherine presumed dead, the authorities separated the two boys: Alex was adopted, but Scott remained comatose in a hospital for a year. On recovering, he was placed in an orphanage in Omaha, Nebraska. Years later, as a teenager, Scott began to suffer from severe headaches and eyestrain. He was sent to a specialist, who discovered that lenses made of ruby quartz corrected the problem.

While Scott was visiting a large city, his mutant power finally erupted -- bursting forth in an uncontrollable blast of optic force that demolished a crane, causing it to drop its payload toward a terrified crowd. Scott saved the onlookers' lives by obliterating the object with another blast. But the bystanders rallied into an angry mob, believing that he had tried to kill them. Scott fled, escaping on a freight train. The telepathic, telekinetic Professor Charles Xavier rescued the youngster from an abusive foster parent and enlisted him as the first member of the X-Men, a team of young mutants he planned to train to use their powers -- and in time, stand in defense of a world on the brink of genetic war.

As Cyclops, Scott became deputy leader of the X-Men. While he was a natural field general, his social skills were somewhat lacking. Scott had fallen in love with teammate Jean Grey, born with the powers of telepathy and telekinesis, but his reserved demeanor prevented him for years from expressing his feelings. When Xavier's other original recruits left the fold following an encounter with the sentient island-being Krakoa, Cyclops stayed on as deputy leader of the "new" X-Men. Shortly thereafter, the cosmic entity known as the Phoenix Force took Jean's place on the team. When the Phoenix Force committed suicide, Scott believed the love of his life had died. Grief-stricken, he left the X-Men. After returning to the team, Scott met and married Madelyne Pryor -- unaware she was a clone of Jean created by the master geneticist called Mr. Sinister. Scott and Madelyne had a baby boy, Nathan Christopher,

and Cyclops again parted ways with the X-Men. When the real Jean emerged from suspended animation, Scott left his wife and rejoined the original X-Men to establish a new team: X-Factor. Madelyne went insane, developed superhuman powers and perished in combat with Jean. After Cyclops and the founding members of X-Factor returned to the X-Men, the mutant warlord known as Apocalypse infected Nathan with a techno-organic virus. To save his son's life, Scott was forced to allow a time-traveling member of the Askani Clan to transport Nathan two millennia into the future, where it had been foreseen that he deliver would the world from annihilation at the hands of Apocalypse. Inevitably, Scott married Jean. While they were on their honeymoon, Mother Askani -- matriarch of the Askani Clan -- drew their spirits into the future. There, they inhabited new bodies; as Slym and Redd, the couple raised Nathan into early adolescence. When Scott and Jean returned to their own time and bodies, Nathan remained in the 30th century; he would mature into his time's greatest hero: Cable.

After Nathan had traveled back in time to avert mankind's destruction, Apocalypse captured the Twelve: powerful mutants who would determine the fate of their kind -- including Scott, Jean and Cable. They were wired to a machine that would channel their awesome energies into Apocalypse, allowing him to absorb the body of X-Man -- a time-tossed teenager possessed of vast telepathic and telekinetic power -- and ascend to cosmic awareness. As his teammates fell around him, a powerless Scott shoved X-Man out of Apocalypse's draining circuit, merging with the would-be conqueror to create a new evil entity. Jean detected Scott's psyche inside Apocalypse and prevented the X-Men from destroying him. However, he was presumed dead by most of his teammates. Only Cable and Jean refused to believe Scott had perished. Investigating rumors he was alive, they found him struggling to reassert his mind over Apocalypse's psyche. With Jean's help, Cable exorcised the warlord and shattered his essence. Thanks to the support of his adopted family, Scott was able to shake off the devastating effects of his merger with Apocalypse and rejoin the X-Men.

# COLOSSUS



As the world inched irrevocably closer to the precipice of genetic war, Piotr Rasputin stood his ground. The powerhouse of the X-Men, he used his mutant powers to protect those who had come to hate and fear his kind. But the cold, organic steel into which the Russian-born Colossus could transform masked an artistic heart -- a heart of such courage and strength that he sacrificed his life to cure the lethal Legacy Virus!

**Real name:** Piotr (Peter) Nikolaievitch Rasputin

**Occupation:** Former adventurer, farmer

**Group affiliation:** Formerly the X-Men, the Acolytes and Excalibur

**Base of operations:** Formerly the Xavier Institute for Higher Learning, Westchester County, New York

**First appearance:** *Giant-Size X-Men #1* (1975)

**Height:** 6'6" (normal), 7'5" (armored)

**Weight:** 250 lbs. (normal), 500 lbs. (armored)

**Eye color:** Blue (normal), silver (armored)

**Hair color:** Black

**Powers:** Colossus was a mutant with the ability to convert his body tissue into an organic, steel-like substance -- granting him superhuman strength and a high degree of resistance to injury. The composition of this material was unknown, but it appeared to be analogous to osmium and carbon steel.

**Weapons:** None

**History:** Piotr Rasputin was born on the Ust-Ordynski Collective near Lake Baikal in Siberia. His mutant abilities emerged during adolescence, but the kind-hearted youngster was content simply to use his incredible strength and durability to aid his fellow farmers. Soon, however, the reality of a world on the brink of genetic war would intrude on the simple life to which he had grown accustomed.

Professor Charles Xavier -- telepathic, telekinetic founder of the masked, mutant X-Men -- contacted Piotr when the sentient island called Krakoa captured his original students. Reluctantly, Piotr agreed to help Xavier's other new recruits. After the battle was won, Piotr remained in the United States with the X-Men. Hated and feared for his strange and frightening powers, Colossus and his teammates stood in opposition to those who would use their genetic gifts to subjugate humanity.

Although half a world away, Piotr's family remained close to his heart and ever present in his thoughts. Despite his best efforts to keep them from danger, his actions often placed them in harm's way -- as when the woman known only as Miss Locke kidnapped many of the X-Men's loved ones to coerce the team into rescuing her employer, the eccentric assassin called Arcade. Among her hostages was Piotr's younger sister, Illyana. The X-Men freed their friends and relatives, and Illyana remained with her brother at Xavier's Westchester mansion. The X-Men proved to be dangerous company. Following one of the team's extra-dimensional adventures, Illyana was held captive for a number of years in the demon-filled realm known as Limbo. During that span, mere moments elapsed on Earth. As a consequence of her captivity, Illyana matured into the adolescent sorceress called Magik. After she reverted to her true age and lost her mystical abilities, Colossus thought it would be safer for her away from the X-Men. But her latent mutation made her a target, even

back on the Siberian collective. Illyana's parents were slain by the Soul Skinner, who possessed the ability to strip his victims of their memories. The mad mutant hoped to evolve Illyana genetically, to the point where she would be able to access her powers. With the help of the X-Men, Piotr saved his sister.

When Illyana became the first victim of the mutant plague known as the Legacy Virus, Colossus began to rethink his belief in Xavier's dream of peaceful coexistence between humans and mutants. The philosophical gulf between Piotr and the X-Men grew so wide that Colossus joined the Acolytes, disciples of Magneto -- genetic terrorist, would-be world conqueror and self-anointed Master of Magnetism. Piotr's ideological sojourn was short-lived. Following the destruction of Avalon, the asteroid haven Magneto had created to separate himself and his followers from humanity, Colossus returned to Earth. Piotr set out in search of former teammate Kitty Pryde, the phase-shifting Shadowcat, with whom he shared a special kinship. When Colossus found his dear Katya kissing her then-boyfriend, he nearly beat the other man to death in a fit of jealous rage. Excalibur, England's premier super-team, took responsibility for Colossus as part of his rehabilitation. He came to accept his role and remained until the group's dissolution, whereupon he returned to the X-Men with Kitty and the mutant teleporter known as Nightcrawler.

Following the death of renowned geneticist Moira MacTaggart, the blue-furred X-Man known as the Beast managed to extrapolate on her work to create a cure to the lethal Legacy Virus. However, he was unable to deduce a means of administering the antidote without emulating the manner in which the plague first was discharged: through the death of an infected mutant. The serum would cause the host's powers to flare -- spreading the cure into Earth's atmosphere, but claiming a final victim in the process. Having stood by, powerless, as his sister succumbed to the dreaded disease, Colossus came to a decision that would rock the X-Men. Without revealing his plan, he strode into the Beast's laboratory and injected himself with the formula. Piotr Rasputin, the stalwart X-Man known as Colossus, sacrificed his life to eradicate the Legacy Virus and deliver countless other mutants from death's doorstep.

# ICEMAN



There's one in every class: a joker with amazing gifts, but lacking the ambition to tap his true potential. One of Professor Charles Xavier's original students, Bobby Drake found out the hard way that he still had a lot to learn. But once he glimpsed the full extent of his mutant power to freeze water molecules, Iceman returned to the X-Men with evolution on his mind!

**Real name:** Robert "Bobby" Drake

**Occupation:** Adventurer, former accountant

**Group affiliation:** X-Men; formerly the Champions of Los Angeles, the Defenders and X-Factor

**Base of operations:** Xavier Institute for Higher Learning, Westchester County, New York

**First appearance:** *X-Men (Vol. 1) #1* (1963)

**Height:** 5'8"

**Weight:** 145 lbs.

**Eye color:** Brown

**Hair color:** Brown

**Powers:** Iceman is able to lower his external and internal body temperature, thereby radiating intense cold. In addition, he can transform himself into ice at will and freeze any moisture in the air around him -- thus generating slides, shields, bats and other objects. He is immune to sub-zero temperatures.

**Weapons:** None

**History:** Bobby Drake discovered his mutant power to create ice while in his early teens, yet kept his condition hidden from everyone but his parents. When bullies attacked Bobby and his girlfriend, the youngster panicked. He temporarily encased their ringleader in ice, thus revealing his abilities for all to see. Believing the boy to be a menace, the townspeople organized a lynch mob. They broke into Bobby's home and overpowered him, but the local sheriff took the teenager into custody for his own protection. Meanwhile, the situation had come to the attention of telepath Charles Xavier -- mentor to the masked, mutant X-Men.

Professor X dispatched his first X-Man -- Cyclops, cursed with uncontrollable optic blasts -- to contact Bobby. Cyclops stole into the jailhouse as planned, but the two began fighting when Bobby refused to accompany him. Caught by the lynch mob, Cyclops and Bobby were about to be hanged when they broke free. Professor X used his psionic powers to halt the townspeople in their tracks and erase their memories of Bobby's abilities. A grateful Bobby then accepted Xavier's invitation to enroll at his School for Gifted Youngsters, home to a handful of troubled teenagers learning to control their strange powers...and fighting to preserve their teacher's dream of peaceful coexistence between humans and mutants.

Hated and feared by humanity, the X-Men honed their amazing abilities while standing in defense of a world pushed to the brink of genetic war by a handful of mutant terrorists. Iceman, the team's youngest founding member, became known as the comedian of the group. Regardless, he pulled his weight and worked well with rest of the X-Men. When the island-being known as Krakoa took Iceman and his teammates captive, Professor X assembled a second squad of X-Men. These new recruits rescued Xavier's original students, most of whom left the team soon after.

For a time, Bobby attempted to live a normal life. Eventually, he joined the Champions of Los Angeles -- a short-lived team of costumed adventurers founded by the high-flying Angel, Iceman's classmate at Xavier's school. When the Champions disbanded,

Bobby went to college to study accounting. Later, he joined the Defenders -- originally a loose-knit collection of loners like the Incredible Hulk, green-skinned engine of mass destruction; Prince Namor, the Atlantean Sub-Mariner; Dr. Strange, Master of the Mystic Arts and Earth's Sorcerer Supreme; and the Silver Surfer, Lone Sentinel of the Spaceways. Iceman helped reorganize the team into a more formal and cohesive unit -- along with Angel and the blue-furred Beast, another of the Professor's original students. The Defenders disbanded when several of their members appeared to perish during a climactic battle.

Shortly after the Defenders' demise, Bobby joined the other founding X-Men to form X-Factor. During this period, the Asgardian trickster Loki increased Iceman's powers to such an extent that he was forced to wear a power-dampening belt. Once able only to sheathe his own body in a protective coating of ice, he now could encase the entirety of the Empire State Building. With time, Iceman gained sufficient control over his augmented powers that he was able to jettison the inhibitor belt. Believing he had achieved his full potential, Bobby never attempted to push himself beyond his perceived limits.

When Professor Xavier returned to Earth following an extended absence in outer space, Iceman and the other members of X-Factor rejoined the X-Men. Shortly thereafter, Iceman confronted former Cosmonaut Mikhail Rasputin, reality-warping brother of his steel-skinned teammate Colossus. Rasputin forced Bobby into a form composed entirely of ice, affording the young mutant a glimpse into his true nature. Subsequently, Bobby began experimenting with his abilities -- using ice to add mass to his slight frame, or lift himself high into the air without the benefit of his usual slides. Months later, the psychically incapacitated Emma Frost took mental possession of Iceman. Frost, the psionically powered mutant known as the White Queen, was able to activate the full extent of Bobby's powers. Until coaxed back into her own body by Professor Xavier, she pushed his form to the limit. With Frost's prodding, Iceman later learned to transform his body into its full-ice state on his own.

Two subsequent events served to shed further light on Iceman's untapped potential. To secure a new host body, the would-be conqueror Apocalypse sought to siphon the awesome energies of "The Twelve" -- mutants of incredible power, destined to alter the course of human history. Among their number was Iceman, who survived the ordeal thanks only to the apparent sacrifice of Cyclops. A second defining event occurred when the sentient spaceship Prosh escaped the confines of a Celestial prison, returned to Earth and dispatched a group of disparate beings on a journey through time to uncover the keys to preserving human evolution. Their mission: Save the human race from a threat that might not manifest itself for millions of years. When Prosh reassembled the members of his team in the present, they fought and defeated the enigmatic alien entity known as the Stranger, who sought to control the natural evolution of humans and mutants. These experiences forced Iceman into the realization that he no longer need fear the evolution of his abilities, and he returned to the X-Men to explore his mutant powers to the fullest.

# JEAN GREY



One of the first mutants recruited by Professor Charles Xavier, Jean Grey has been an anchor of the X-Men since the team's inception. Tempering telepathy and telekinesis with warmth and compassion, Jean has overcome seemingly insurmountable challenges -- rising from the ashes of her apparent death like a Phoenix to stand in defense of a world on the brink of genetic war!

**Real name:** Jean Grey

**Occupation:** Adventurer

**Group affiliation:** X-Men, formerly X-Factor

**Base of operations:** Xavier Institute for Higher Learning, Westchester County, New York

**First appearance:** *X-Men (Vol. 1) #1* (1963)

**Height:** 5'6"

**Weight:** 115 lbs.

**Eye color:** Green

**Hair color:** Red

**Powers:** A telepath, Jean Grey can read minds, project thoughts and illusions into others' heads, and discharge mind-numbing mental bolts. Her telekinetic abilities allow her to levitate herself, other living beings and inanimate objects.

**Weapons:** None

**History:** When Jean Grey was 10 years old, she watched helplessly as her best friend was struck by a car. The strength of Jean's emotions awakened her latent telepathic powers, and she experienced the dying girl's feelings. Withdrawn and deeply depressed, Jean discovered she could not control her newly awakened mental powers and was forced to isolate herself from others to keep hold of her sanity. Jean had been an average teenager; now, she could hear thoughts louder than voices and lift weights with her mind.

Jean's parents were referred to Professor Charles Xavier, secretly a mutant with similar telepathic and telekinetic powers. Xavier treated Jean for several years, erecting psychic shields in her mind so she would not be able to use her telepathic abilities until she achieved the maturity necessary to control them. When Jean had attained a certain level of mastery, Xavier recommended that her parents enroll her in his newly established School for Gifted Youngsters. Adopting the guise of Marvel Girl, Jean became the fifth member of the X-Men -- a handful of troubled teenagers learning to control their strange powers...and fighting to preserve Xavier's dream of peaceful coexistence between humans and mutants. Jean harbored strong feelings for fellow student Scott Summers -- alias Cyclops, whose uncontrollable optic beams would fire whenever he opened his eyes. For years, both were too shy to express their emotions.

Hated and feared by humanity, Jean and the X-Men honed their strange abilities while standing in defense of a world on the brink of genetic war. Following the removal of Xavier's psychic shields, she proved highly adept at using her telepathic powers. When the mutant island known as Krakoa held Jean and several of her teammates captive, Professor X assembled a second squad of X-Men. Led by Cyclops, the new recruits rescued Xavier's original students. Jean left the X-Men soon after, but continued her romantic relationship with Scott.

However, her unique genetic gifts would not allow her to lead a normal life. The government created a new breed of mutant-hunting Sentinels, and the androids abducted Jean and the other X-Men. Imprisoned in an orbiting space station, the team was forced to escape back to Earth in a space shuttle through a lethal solar-radiation

storm. The pilot's cabin lacked sufficient shielding, but Jean insisted on flying the craft. Already succumbing to the agonizing effects of radiation poisoning, she was touched by the cosmic being known as the Phoenix Force. The entity created a body for itself that was identical to Jean's, duplicated her memories and personality, and absorbed a portion of her consciousness. It then guided the shuttle to a crash-landing in Jamaica Bay off New York City.

The Phoenix Force placed the real Jean in suspended animation within a cocoon-like pod resting on the bottom of the bay. The Phoenix Force eventually was corrupted by its own power, becoming a threat to all creation. But Jean's persona was dominant, and her psyche caused the entity to sacrifice itself to save the universe. Subsequently, the Avengers -- Earth's Mightiest Heroes -- discovered the pod and turned it over to elastic inventor Reed Richards of the Fantastic Four. Finally breaking through the cocoon's psi-damping, the real Jean released herself. Fully healed, she reunited with Scott and the original X-Men; together, they founded a new team, X-Factor. Later, the members of X-Factor rejoined the X-Men.

Inevitably, Jean married Scott. However, their toughest trial was yet to come. At the dawn of the new millennium, the mutant warlord Apocalypse captured the Twelve: powerful mutants who would determine the fate of their kind, including Scott and Jean. They were wired to a machine that would channel their awesome energies into Apocalypse, allowing him to absorb the body of X-Man -- a time-tossed teenager possessed of vast telepathic and telekinetic power -- and ascend to a state of cosmic awareness. As his teammates fell around him, a powerless Scott shoved X-Man out of Apocalypse's draining circuit, merging with the would-be conqueror to create a new evil entity. Jean detected Scott's psyche inside Apocalypse and prevented the X-Men from destroying him. However, he was presumed dead by most of his teammates. Only Jean and the future-era freedom fighter called Cable refused to believe Scott had perished. Investigating rumors that he was alive, Jean and Cable found Cyclops struggling to reassert his mind over Apocalypse's psyche. With Jean's help, Cable exorcised the warlord and shattered his essence. Thanks to the support of his wife and adopted family, Scott was able to shake off the devastating effects of his merger with Apocalypse and rejoin the X-Men.

# MAGNETO



Once a close friend of mutant mentor Charles Xavier, the genetic terrorist known as Magneto is now his deadliest foe. The self-anointed Master of Magnetism has dedicated his life to the advancement of *Homo superior*, even if he must bring about humanity's downfall to ensure the ascendance of mutantkind. Arguably the most powerful man on Earth, Magneto believes that mutants represent the next step in human evolution ... and he's grown weary of waiting for *Homo sapiens* to cede control of the planet!

**Real name:** Magnus

**Occupation:** Would-be world conqueror

**Group affiliation:** None, formerly the Brotherhood of Evil Mutants

**Base of operations:** Genosha

**First appearance:** X-Men (Vol. 1) #1 (1963)

**Height:** 6'2"

**Weight:** 190 lbs.

**Eyes:** Bluish-gray

**Hair:** Silver

**Powers:** Magneto is a mutant with the ability to shape and manipulate magnetic fields, both natural and artificial. Using his powers to augment his strength, he can lift up to 100 tons. Magneto also possesses minor psychic skills, such as the ability to create a mental barrier against psionic attack and read minds on a basic level.

**Weapons:** Occasionally, Magneto has employed magnetically powered devices of his own design, such as a machine capable of inducing earthquakes and volcanic eruptions from afar.

**History:** Long before he learned of his mutant powers, the charismatic subversive now known as Magneto felt the bitter sting of discrimination. He spent his youth interred at the Nazi death camp in Auschwitz, Poland, and was the only member of his family to survive the Holocaust. To Magnus, this experience bluntly and irrevocably demonstrated the potential for inhumanity of an intolerant majority. After World War II, Magnus married Magda, a Gypsy girl he had rescued from Auschwitz. Their first child, Anya, was born several years later. When a mob prevented the couple from rescuing their young daughter from a fire, Magnus lashed out with his fledgling mutant abilities. In a white-hot moment of rage and pain, he killed his attackers and several onlookers. A terrified Magda fled, never having revealed that she was pregnant. Arriving in Israel, Magnus worked as a volunteer orderly at a psychiatric hospital near Haifa that treated Holocaust survivors. There, he befriended Charles Xavier, a young mutant telepath. Xavier held fast to his optimistic belief that *Homo sapiens* and *Homo superior* could coexist, while Magnus foresaw mutants as the new minority to be persecuted for their differences. He desperately tried to share his friend's hope, however, even as his sanity slowly began to ebb. Eventually losing his grip, Magnus began planning his campaign against what he perceived to be the inferior species of man. He swore history would not repeat itself. Determined to conquer the human race and prevent the oppression of his kind, Magnus became known to the world as the genetic terrorist Magneto. Xavier's original students, the X-Men, thwarted his initial plot: the takeover of the Cape Citadel missile base. When next they clashed, Magneto had assembled the first Brotherhood of Evil Mutants -- which included Wanda and

Pietro Maximoff, a.k.a. the Scarlet Witch and Quicksilver. Not until years later would Magneto learn they were his children.

Rarely has Magneto hesitated to employ extreme tactics to enforce his misguided agenda. Still, certain missteps have caused him to question the morality of his chosen path. Battling Xavier's second team of X-Men, Magneto struck down the adolescent sprite known as Shadowcat. Shocked and dismayed by his own actions, he withdrew to Asteroid M, his space-borne fortress. Some time later, he surrendered himself to the law to stand trial for past deeds. A special tribunal of the International Court of Justice convened to judge him for crimes against humanity, but violence cut short the proceedings before a verdict could be reached. Meanwhile, an ailing Xavier pleaded with Magneto to assume control of his school and help guide the X-Men in his absence. Posing as Xavier's cousin, Magnus mentored the next generation of genetic heroes. But relations between the New Mutants and Magneto grew progressively worse, and they frequently disobeyed his orders -- resulting in the death of one of their own and pushing their teacher over the edge. Distraught over the pending Mutant Registration Act and dissatisfied with "Xavier's way," Magnus abandoned the team.

Magneto attempted to follow his own path, but soon grew disgusted with the fight against anti-mutant bigotry. As before, he secluded himself on Asteroid M. Once again, Magneto became a "villain" in the world's eyes -- if not his own. Xavier remained hopeful that he could convince his old friend to set aside his extremist beliefs -- that is, until Magnus forcibly extracted the Adamantium implants grafted to the skeleton of the feral X-Man known as Wolverine. To Xavier, this act proved Magneto to be irredeemable. He telepathically lobotomized his one-time ally, temporarily rendering him a vegetable. After recuperating from the wounds inflicted by Xavier, Magneto launched perhaps his most ambitious offensive to date: Holding the planet hostage with its own magnetic field, he demanded a homeland where mutants could govern themselves. Ultimately, the United Nations conceded. Members hoped that by granting Magneto sovereignty over the African island of Genosha, where humans once enslaved mutants, he would withdraw from the world stage.

Magneto managed to rebuild much of the war-torn country, elevating mutants to positions of power within the government and restricting the liberties of humans. At first forced to cope with civil war and the effects of the lethal Legacy Virus, the Master of Magnetism gained the might of a unified nation when a cure for the mutant plague was released into the atmosphere. Magneto proclaimed his intended dominance over mankind, and stood ready to unleash an entire nation of mutants upon the planet. His rallying point? Xavier's battered body, bound in the center of Magda Square, the very heart of Genosha. In the face of overwhelming odds, the X-Men narrowly averted the would-be conqueror's attempt to incite global genetic war. Magneto sustained grave injuries during the conflict.

# NIGHTCRAWLER



Raised in a traveling circus, German-born Kurt Wagner learned that his mutant abilities were a gift to be celebrated. Since joining the X-Men, Nightcrawler has changed costumes, switched teams and even shifted his life's focus: He now dedicates himself to a higher calling as a priest in training. Nightcrawler may look like a blue-skinned demon, but this swashbuckler is one of mutantkind's guardian angels -- using his amazing agility and power of teleportation to fight the forces of bigotry!

**Real name:** Kurt Wagner

**Occupation:** Adventurer, priest

**Group affiliation:** X-Men, formerly Excalibur

**Base of operations:** Xavier Institute for Higher Learning, Westchester County, New York

**First appearance:** Giant-Size X-Men #1 (1975)

**Height:** 5'9"

**Weight:** 195 lbs.

**Eye color:** Shining yellow, with no visible pupils

**Hair color:** Indigo

**Powers:** Nightcrawler can teleport himself, his clothing and a certain amount of additional mass from one point to another almost instantaneously. He leaves behind smoke and the smell of burning brimstone, actually atmosphere from the unknown dimension through which he travels. Nightcrawler's infallible spatial awareness enables him to avoid teleporting into solid matter, which could cripple or kill him. As a result, he generally teleports only to places he can see or those he knows well. Through practice, Nightcrawler has increased the amount of mass he can teleport with him. Nightcrawler's spine is more flexible than that of an ordinary human, allowing him to perform contortionist-like feats and spend much of his time in a semi-crouching position without damaging his posture. Due to the dark coloration of his fur, he can blend into deep shadows.

**Weapons:** None

**History:** Kurt Wagner has resembled a demon in appearance since birth, but his powers of self-teleportation did not emerge until puberty. His unusual physical characteristics -- including indigo-colored fur, a prehensile tail, pointed ears, fang-like canine teeth, three-fingered hands and two-toed feet -- caused Kurt's mother to abandon her newborn son. Pursued by fearful villagers, she threw him over a waterfall to save her own life.

Margali Szardos, a sorceress and gypsy queen, discovered Kurt less than an hour after his birth in a small roadside shelter in the Bavarian Alps and brought him to the traveling circus at which she worked as a fortuneteller. Kurt was raised by a motley crew of circus performers, who bore no prejudice against so-called "freaks," and Margali acted as his foster mother. His two closest friends were her natural children, Stefan and Jimaine. Long before his mutant talent emerged, Kurt demonstrated tremendous natural agility. By adolescence, he had become the show's star acrobat and aerial artist. Audiences assumed he was a normal human wearing a demon-like costume.

Years later, a Texas millionaire who sought to cast Kurt in his American freak show purchased the Bavarian circus. Appalled, Kurt made his way to Winzeldorf, Germany, where his foster brother was living. But Stefan had gone mad and slain several children, and Kurt confronted him in an attempt to end his rampage. During the struggle that ensued, the young mutant unintentionally broke Stefan's neck. When the villagers discovered Kurt, he was assumed to be some sort of demon, responsible for the murders. The townspeople were about to kill him when they were psionically paralyzed by Professor Charles Xavier, who had come to recruit Wagner into the X-Men -- his team of masked, mutant adventurers.

Hated and feared for his strange powers and frightening appearance, Nightcrawler stood with his teammates in opposition to those who would use their genetic gifts to subjugate humanity. As an X-Man, Kurt learned to teleport multiple times in a few seconds, allowing him to attack foes from unexpected directions with uncanny accuracy. On rare occasions, he could teleport more than one person at a time, but it strained him tremendously. When the weather-manipulating Storm lost the use of her mutant abilities for a short period, Nightcrawler was designated leader of the X-Men. After most of the X-Men appeared to die in battle, Nightcrawler teamed with the phase-shifting Shadowcat, his teammate and good friend; the time-tossed, telepathic Phoenix II; the shape-changing mutant known only as Meggan; and the mystically empowered Captain Britain, chosen protector of the United Kingdom. This unlikely quintet formed Excalibur, England's premiere squad of costumed champions. Captain Britain led Excalibur in name; in reality, the task fell to Nightcrawler, due to the other hero's incompetence. Even after it was discovered that otherworldly forces had blocked Captain Britain's ability to be a team player, Nightcrawler remained leader. Excalibur disbanded following the wedding of Captain Britain and Meggan, and Nightcrawler rejoined the X-Men. Always a devout Catholic, Kurt later left the team to enter the priesthood. Subsequently, Nightcrawler returned to the X-Men with a renewed commitment to Professor Xavier's dream of human and mutant coexistence.

# PROFESSOR X



Telepath. Teacher. Visionary. The planet's most powerful mutant is also its most compassionate leader. In pursuit of his dream for peaceful coexistence between *Homo sapiens* and *Homo superior*, Professor Charles Xavier established his School for Gifted Youngsters to help a select class of troubled teenagers hone their strange abilities -- and protect society from those who would use such gifts to rule mankind. Today, as ever, he and his X-Men stand in defense of a world on the brink of genetic war!

**Real name:** Charles Xavier

**Occupation:** Geneticist, teacher, leader of the X-Men; former adventurer and soldier

**Group affiliation:** X-Men

**Base of operations:** Xavier Institute for Higher Learning, Westchester County, New York

**First appearance:** **X-Men (Vol. 1) #1** (1963)

**Height:** 6'

**Weight:** 190 lbs.

**Eye color:** Blue

**Hair color:** Bald (blond as a child)

**Powers:** The world's most powerful telepath, Charles Xavier possesses vast psionic abilities. He can induce illusions, temporary mental or physical paralysis, loss of specific memories, or total amnesia; project mind-numbing mental bolts; and sense the presence of mutants within a small radius. Other abilities include telekinesis and astral projection.

**Weapons:** Professor X designed and constructed the Cerebro system -- a room-sized super-computer capable of detecting mutants over vast areas. Cerebro's range is broader when operated in conjunction with the telepathic ability of Xavier or another mutant.

**History:** Charles Xavier's crippled body serves as a constant reminder of his troubled past -- fraught with pain, loss and the bitter sting of oppression. The son of nuclear researcher Brian Xavier and his wife, Sharon, Charles experienced the emergence of his telepathic powers while still a boy. Following her husband's accidental death, Sharon married Brian's colleague, Dr. Kurt Marko. Cain, Kurt's son by a previous marriage, came to live at the Xaviers' Westchester mansion shortly thereafter. A cruel and spiteful boy, he bullied his new stepbrother. As punishment, his father secretly beat him -- and the untrained Charles felt his sibling's pain firsthand, because he could not yet control his fledgling abilities or terminate his contact with Cain's mind. As he grew older, Charles learned to control his burgeoning powers.

A brilliant student, he enrolled in the graduate-studies program at England's prestigious Oxford University, where he met and fell in love with a young Scotswoman named Moira Kinross. Of all their classmates, Charles and Moira were the only ones who understood the ultimate implications of genetic mutation. Their passionate discussions on the subject gave way to an equally passionate romantic relationship, and the two planned to be married. Standing in their way was Moira's former boyfriend, Joe MacTaggert, a lance corporal in the Royal Marines -- and a bully and thug, just like Cain. In Joe's eyes, Charles was an effete, good-for-nothing intellectual. To prove him wrong, to validate himself in terms his rival would understand, Charles enlisted in the military after completing his studies at Oxford.

His first day in combat, he thought he would go mad. Nothing could have prepared him for the mental horrors he would experience as his fellow soldiers were maimed and killed around him. Somehow, he found a way to cope -- becoming something of a legend in the area of search and rescue. Attached to the same unit as his stepbrother, Charles was present when Cain discovered the ages-old ruby that transformed him into the mystically empowered Juggernaut. Crushed when Moira broke off their engagement without explanation, Charles traveled abroad after leaving the Army. While in Cairo, Egypt, he clashed with Amahl Farouk -- a.k.a. the Shadow King, a mutant capable of summoning forth the darkness in the souls of others. This confrontation led to Charles' decision to devote his life to protecting humanity from evil mutants bent on world domination and safeguarding innocent mutants from human oppression.

Charles next traveled to Israel, where he fell in love with Gabrielle Haller, an Israeli diplomat. Also, he befriended fellow drifter Erik Magnus Lehnsherr, the mutant who would become his greatest enemy and rival: the genetic terrorist known as Magneto, Master of Magnetism. Charles espoused his optimistic belief that *Homo sapiens* and *Homo superior* could coexist, but Magnus foresaw mutants as the new minority to be persecuted and hunted because of their differences. Charles was unaware when he left Israel that Haller was pregnant with his son. Only years later did he learn of his connection to the psionically powered mutant known as Legion. Arriving in London, Charles renewed his friendship with Moira, who had married Joe MacTaggert and was now a renowned geneticist. The two began to discuss the idea of founding a school for mutants. En route to the United States, Charles encountered an alien calling himself Lucifer, the advance scout for an invasion by his race. Lucifer dropped a massive stone block on Charles, crippling his legs. During his convalescence at a hospital in India, Charles met and fell in love with Amelia Voght. The young nurse who renewed his will to live.

Professor X's first student was 11-year-old Jean Grey, traumatized when she telepathically experienced the emotions of a dying friend. Charles helped Jean recover and taught her to use her telekinetic powers. Following his success with Jean, he embarked on his long-held plan to locate young mutants and enroll them in his School for Gifted Youngsters. Professor X even converted his ancestral mansion into a base where he could train them to use their powers for humanity's benefit. Voght remained with Charles until the arrival of Scott Summers -- a modern-day Cyclops, cursed with uncontrollable optic blasts. Voght fled, fearing an escalating "genetic arms race" between Professor X and Magneto.

During the months that followed, Charles assembled the balance of his original students: Warren Worthington III, the high-flying, heroic Angel; Robert Drake, the irrepressible Iceman; Henry McCoy, the big-brained, able-bodied Beast; and an older, more powerful Jean Grey, the telekinetic Marvel Girl. He dubbed his students the "X-Men," because each possessed an "extra" ability normal humans lacked. Years later, when the mutant island Krakoa captured most of his original proteges, Professor X recruited a new team of X-Men to rescue them. Encouraged by Moira, he took on another class of students after the second wave of X-Men appeared to die in battle: the New Mutants. Later, he assumed control of a private institution, the Massachusetts Academy, and transformed it a new School for Gifted Youngsters. There, yet another new crop of young mutants, Generation X, learned to use of their amazing abilities. As a young mutant, Charles Xavier dedicated his life to the attainment of peaceful coexistence between *Homo sapiens* and *Homo superior*. He has seen this dream nearly snuffed out on countless occasions, but his X-Men continue their fight to make his vision a reality -- raging against hate, prejudice and the oppression of mutantkind.

# STORM



Orphaned as a child, Ororo Munroe developed the power to command the forces of nature -- and once was worshipped as a goddess in Africa for that very reason. As a member of the X-Men, she wields her unique genetic gifts to protect a world that hates and fears mutants!

**Real name:** Ororo Munroe

**Occupation:** Adventurer

**Group affiliation:** X-Men, formerly the Morlocks

**Base of operations:** Mobile

**First appearance:** Giant-Size X-Men #1 (1975)

**Height:** 5'11"

**Weight:** 127 lbs.

**Eye color:** Blue

**Hair color:** White

**Powers:** Storm is a mutant with the ability to manipulate weather. She can stimulate any form of precipitation, generate winds in varying degrees of intensity, raise or lower the humidity and temperature in her immediate vicinity, induce lightning and other electrical atmospheric phenomena, and disperse natural storms so as to create clear change.

**Weapons:** None

**History:** Storm is descended from an ancient line of African priestesses, all with the potential to wield magic. Her mother, the princess of a tribe in Kenya, married an American photojournalist and moved with him to Manhattan. When Ororo was 6 months old, she and her parents relocated to Cairo, Egypt. Five years later, a bomb destroyed their home. Ororo's parents were killed, but she survived, buried under rubble near her mother's body. This traumatizing experience left Ororo with severe claustrophobia, which still afflicts her today. Homeless and orphaned, she came under the tutelage of master thief Achmed el-Gibar. Ororo soon became his prize pupil. Years later, feeling a strong urge to head south, Ororo journeyed alone across the Sahara Desert. Finally, she reached her ancestors' homeland: the Serengeti Plain, straddling the modern nations of Kenya and Tanzania. By this time, her mutant ability to manipulate the weather had emerged; she used it to aid the local tribes, who worshipped her as a deity. Ororo played goddess for several years -- until the telepathic, telekinetic Professor Charles Xavier recruited her to help rescue his team of mutant adventurers, the original X-Men, from the island-being known as Krakoa. Hated and feared for her strange and frightening powers -- not worshipped, as she had been in Africa -- Ororo joined Professor X and his charges in defense of a world on the brink of genetic war. Except for brief periods away from the team, she has remained an X-Man ever since -- even enduring the temporary loss of her mutant abilities to lead the Children of the Atom into battle.

For a time, Storm's loyalties were divided between the X-Men and the Morlocks. Ororo became leader of the underground community of mutants when she fought Callisto, who had gathered together the social outcasts in the sewers beneath New York City, and defeated her in single combat. But during one of Storm's frequent absences from the Morlocks tunnels, the majority of the population was slaughtered by the Marauders

-- a team of superhuman assassins employed by the mysterious Mr. Sinister, an obsessed geneticist working to create the world's most powerful mutant. The X-Men were able to help some of the Morlocks to safety, and a considerable number managed to escape the Marauders on their own. Still, news of the massacre sent Storm reeling; she blamed herself for not being there during the Morlocks' time of need.

Storm left the X-Mansion once again to lead a team of mutants in search of the diaries of the blind mutant seer known as Destiny, which map out human history.

# WOLVERINE



Little is known of his past, save that it was fraught with pain and loss. Long ago, he trained as a samurai in Japan; later, he became Weapon X, an operative for the Canadian government. Today, Logan is an X-Man -- using his animal-keen senses, healing factor and razor-sharp claws to help protect a world that fears and hates mutants!

**Real name:** Logan

**Occupation:** Adventurer

**Group affiliation:** X-Men

**Base of operations:** Xavier Institute for Higher Learning, Westchester County, New York

**First appearance:** **Incredible Hulk (Vol. 1) #180**  
(1974)

**Height:** 5'3"

**Weight:** 195 lbs.

**Eye color:** Brown

**Hair color:** Black

**Powers:** Wolverine is blessed with animal-keen senses that enable him to track people and objects with an impressive degree of success. In addition, his accelerated healing factor allows him to survive wounds that would prove fatal to most humans and mutants.

**Weapons:** Wolverine's skeleton has been bonded with the indestructible metal Adamantium. Also, he possesses Adamantium-laced, retractable claws housed in his forearms. At will, he can release them through the skin on the back of each hand.

**History:** Until his first recorded encounter with the green-skinned behemoth called the Hulk as an agent of Canada's Department H, Wolverine's past remains shrouded in mystery. Due to extensive memory implants, even his own recollections are suspect: Was he a samurai in Japan? A mercenary operative for the Central Intelligence Agency? A "wild man" living off the Canadian wilderness? At least one of Logan's earlier memories -- meeting Captain America, the star-spangled Super-Soldier, during World War II -- has been verified as true. It's possible his healing factor affords him an extended life span and has granted him the physical condition of a man in his prime, despite his age.

Some time after World War II, Logan was drafted into the Canadian government's Weapon X project by a group of scientists who had been hired to perfect and implement a technique that would graft the indestructible metal Adamantium to human bone cells. The Adamantium was bonded with Logan's skeleton during a procedure he survived thanks only to his accelerated healing factor; he was indoctrinated into the program as an assassin, codename Wolverine.

Following Wolverine's encounter with the Hulk, Canada's Department H conscripted him to lead Alpha Flight, a team of superhuman government agents. Wolverine aided in the initial phases of the team's creation, but left Department H at the request of the telepathic, telekinetic Professor Charles Xavier to help rescue the original X-Men from the clutches of the island-being known as Krakoa.

Wolverine remained with the X-Men, standing in defense of a world on the brink of genetic war, partly because he had fallen for telekinetic teammate Jean Grey.

Following an encounter with the mutant assassin Omega Red, Logan began to question his memories. However, all efforts to discover his true identity and past proved fruitless.

During one of the many clashes between the mutant terrorist Magneto and the X-Men, the Master of Magnetism tore the Adamantium from Wolverine's body. Logan's extensive injuries shorted out his healing factor for a time, and he learned the claws he believed had been a product of the Weapon X program were in fact a natural mutation. Wolverine's actual claws are bones, part of his skeletal structure. Still without his Adamantium, Logan was kidnapped by the would-be conqueror Apocalypse, perhaps the world's first mutant, and forced to fight the savage assassin Sabretooth for the mantle of the Horseman Death. Viewing himself as a more merciful candidate than his fellow mutant, Logan fought hard to win the battle. As a result, his skeleton again was laced with Adamantium. Under the control of Apocalypse, Wolverine fought the X-Men ferociously in his Death persona. But with the help of his teammates, he eventually broke free from Apocalypse's control.

# X-MEN

Change is coming. A new breed of man has emerged. They are the Children of the Atom, *Homo superior*, individuals gifted with strange and fantastic abilities simply by virtue of their genetic makeup. Many of these mutants believe they should rule, and that open conflict with the human majority is inevitable. Hated and feared by those they've sworn to protect, another group stands in defense of a world on the brink of genetic war!

**Base of operations:** Xavier Institute for Higher Learning, Westchester County, New York

**First appearance:** X-Men (Vol. 1) #1 (1963)

**History:** Under a cloud of increasing anti-mutant sentiment, Professor Charles Xavier -- possessed of the world's most powerful mind -- saw fit to create a safe haven at his Westchester mansion where he could train teenagers to use their unique genetic gifts for the betterment of mankind. His never-ending quest: to bridge the growing gap between humanity and mutants. During a span of several months, the telepathic teacher assembled his first recruits: Scott Summers, a modern-day Cyclops, cursed with uncontrollable optic blasts; Warren Worthington III, the high-flying, heroic Angel; Robert Drake, the irrepressible Iceman; Henry McCoy, the big-brained, able-bodied Beast; and Jean Grey, the telekinetic Marvel Girl. Xavier dubbed his students the "X-Men," because each possessed an "extra" ability normal humans lacked.

The X-Men first appeared in public when they battled the mutant terrorist known as Magneto, Master of Magnetism, who had captured the American missile base at Cape Citadel. The U.S. military was grateful to the X-Men for driving off the would-be conqueror, and the youngsters were regarded as heroes -- initially, at least. However, fear and distrust of their kind continued to mount, reaching new heights when noted anthropologist Bolivar Trask announced the existence of his mutant-hunting Sentinel robots.

Through it all, the handful of troubled teenagers known collectively as the X-Men learned to control their powers...while fighting to preserve Xavier's dream of peaceful coexistence between humans and mutants. Often, team members have been regarded with undue suspicion and unjustly accused of crimes they did not commit. Since the termination of Xavier's cooperative relationship with the FBI, the X-Men have been regarded officially as outlaws.

Hated and feared by humanity, the young X-Men continued to hone their strange abilities while standing in defense of a world pushed to the brink of genetic war. When the sentient island called Krakoa held most of his original students captive, Professor X was obliged to assemble a second squad of X-Men: Banshee, Colossus, Nightcrawler, Storm, Sunfire, Wolverine and Thunderbird. Unlike Xavier's first team, these mutants were adults and already adept in the use of their abilities. Led by Cyclops, the all-new, all-different X-Men rescued their predecessors. All the original X-Men left the mansion soon after, except for Scott Summers.

Ramping up its efforts to tame evolution, the government unleashed a new breed of mutant-hunting Sentinels. Striking on Christmas Eve, the androids abducted Jean Grey and several other X-Men. Imprisoned in an orbiting space station, the team was forced to escape to Earth through a lethal solar-radiation storm after hijacking a shuttle. The pilot's cabin lacked sufficient shielding, but Jean insisted on flying the craft. Already succumbing to the agonizing effects of radiation poisoning, she was touched by the cosmic being known as the Phoenix Force. The entity created a body for itself that was identical to Jean's, duplicated her memories and personality, and absorbed a portion of her consciousness. It then guided the shuttle to a crash-landing in Jamaica Bay off New York City. The Phoenix Force placed the real Jean in suspended animation within a cocoon-like pod resting on the bottom of the bay. The entity took her place on the team, but eventually was corrupted by its own power.

Jean's persona was dominant, however, and her psyche caused the Phoenix Force to sacrifice itself to save the universe. Subsequently, the real Jean emerged from her cocoon. Fully healed, she reunited with the original X-Men; together, they founded a new team, X-Factor. Later, the members of X-Factor rejoined the X-Men.

As anti-mutant hysteria continued to escalate, so did the rivalry between Xavier and Magneto -- with the world holding its collective breath in anticipation of a cataclysmic outcome. When the X-Men attacked Magneto's asteroid base, the Master of Magnetism nearly killed Wolverine -- forcibly extracting the Adamantium implants grafted to the feral mutant's skeleton. To Xavier, this tactic proved Magneto was irredeemable. He used his telepathy to lobotomize his one-time ally, temporarily rendering him a vegetable. However, it was Xavier who paid the price for this act.

Tainted by Magneto, Professor X found himself transformed into the evil entity known as Onslaught. The sentient psionic menace brought about the supposed demise of nearly every super hero in New York City, including the mighty Avengers and the fabled Fantastic Four. The deposed heroes eventually returned home, and Xavier regained his senses. But in the wake of these earth-shattering events, Magneto resurfaced to strike a severe blow in their genetic war. Holding the planet hostage with its own magnetic field, he convinced the world's leaders to grant him sovereignty over Genosha, the South Africa island where humans once enslaved mutants. At first forced to cope with civil war and the effects of the lethal Legacy Virus, the Master of Magnetism gained the might of a unified nation when a cure for the mutant plague was released into the atmosphere.

Magneto proclaimed his intended dominance over mankind, and stood ready to unleash an entire nation of mutants upon the planet. His rallying point? Xavier's battered body, bound in the center of Magda Square, the very heart of Genosha. Narrowly averting the would-be conqueror's ultimate offensive in the face of overwhelming odds, the X-Men entered a bold, new era. Their world is changing. Every day, mutants are born in greater numbers -- and humanity's panic and paranoia increases exponentially. Mutants will be called freaks. Genetic monstrosities. They will be mocked, feared, spat upon and accused...of stealing human jobs, eating human food, taking human partners. But they are emerging in the inner cities, in the suburbs, in the deserts and in the jungles. They will need teachers, people who can help them overcome their anger and show them how to use their strange gifts responsibly. They will need the X-Men.