



Análise Comparativa: Homem-Aranha x Batman¹

Eliane GÜNTZEL²

Marcos V. B. TASSOTTI³

Fernando SANTOR⁴

Universidade de Cruz Alta, Cruz Alta RS
Universidade Federal do Pampa, São Borja RS

RESUMO: As histórias em quadrinhos são um tipo de mídia que durante algum tempo conquistaram muitos fãs. No entanto, por conta dos avanços tecnológicos e da ascensão de novas mídias, acabaram sendo gradativamente menos procurados pelo público, ficando com apenas alguns seguidores fiéis. Existem vários heróis que surgiram nesse tipo de revistas e migraram para o cinema e para a televisão, fazendo sucesso até hoje e rendendo milhões a seus idealizadores. Porém, mesmo estando à margem dos avanços os quadrinhos são consumidos. Por este motivo, o objetivo deste trabalho é investigar como as marcas líderes neste mercado, *Marvel* e *DC Comics*, movimentam sentidos em suas capas com o intuito de manter os seguidores que ainda persistem. Comparamos e analisamos semioticamente, com base em Peirce e Santaella, as capas de dois grandes nomes de cada marca, Homem-Aranha da *Marvel* e Batman da *DC Comics*.

PALAVRAS-CHAVE: Análise semiótica; quadrinhos; super-heróis.

O contexto

As histórias em quadrinhos vêm, gradativamente, perdendo sua força e dando lugar a outros formatos midiáticos, porém alguns heróis que surgiram com elas no início do século XX continuam fazendo cada vez mais sucesso, seja na TV com desenhos animados ou no cinema em seus filmes com grandes orçamentos e estética bem trabalhada, ou seja, de uma forma ou de outra, suas histórias ainda fazem tanto sucesso quanto na época de ouro dos quadrinhos. Tendo como base esta visão e procurando entender como as imagens desses heróis são movimentadas discursivamente nas capas dos quadrinhos, será feita uma análise semiótica comparativa entre duas capas de dois grandes heróis das líderes mundiais neste mercado, *Marvel* e *DC Comics*.

¹ Trabalho apresentado no IJ 02 – Publicidade e Propaganda do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul e realizado de 26 a 28 de maio de 2011.

² Aluno do 7º Semestre – Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da Universidade de Cruz Alta UNICRUZ, email: ellyane.g@hotmail.com

³ Aluno do 7º Semestre - Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da Universidade de Cruz Alta UNICRUZ, email: marck_15@msn.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Pampa UNIPAMPA, email: fernandosantor@terra.com.br



As marcas

A *Marvel* é uma empresa norte americana de histórias em quadrinhos, também conhecida como “*House of Ideas*” (casa das ideias). Pertence à *Walt Disney Company*, que comprou a empresa em 2009 por 4 bilhões de dólares, possui em seu universo 5.000 personagens, entre eles algumas das histórias mais conhecidas no mundo dos quadrinhos como: Capitão América, O Demolidor, X-Man, Blade, Motoqueiro Fantasma, Homem Aranha, etc. Foi fundada em meados dos anos 30, com quadrinhos de faroeste e só em 1939 foi publicada a primeira revista *Marvel*, com a aparição do primeiro super-herói de seu universo, o Tocha Humana. (*CNN Money, online, 2011*).

É uma das maiores empresas de quadrinhos do mundo e tem como principal concorrente a *DC Comics*. Sua maior arma nesta concorrência pela preferência do público é a semelhança de seu universo de super-heróis com o mundo real, o que a torna muito atrativa. Até mesmo a *DC Comics*, adotou essa característica, devido ao grande sucesso, porém a *Marvel*, apesar da crise no mundo dos quadrinhos, se mantém há pelo menos três décadas a principal empresa norte-americana no ramo.

Outro fato importante que manteve a *Marvel* como líder foi à parceria com Hollywood, e seus principais heróis começaram a migrar também para o cinema. Foi o que aconteceu com o próprio Homem-Aranha, Hulk, Quarteto Fantástico, X-Man, Capitão América, e vários outros que não foram citados.

A *DC Comics*, também é norte americana e uma das maiores do mundo, ficando atrás apenas da *Marvel*. Detém a propriedade intelectual de muitos dos mais conhecidos heróis da história: Superman, Batman, Mulher Maravilha, Flash, Lanterna Verde, Liga da Justiça, entre outros.

Originalmente conhecida por *National Comics*, passou a adotar o *DC* em uma revista que se referia a *Detective Comics*, que vem sendo publicada até hoje com histórias apenas do Batman. Foi fundada em 1935 para publicar sua primeira revista *More Fun Comics/Fun: The Big Comic Magazine #1*. Em 1944 duas empresas distintas *National Allied Publication* e *Detective Comics*, se uniram e fundaram a atual *DC Comics*. Um fato curioso sobre a empresa é o herói Capitão Marvel, o qual ela ganhou os direitos na justiça e por ter o nome de sua principal concorrente, foram obrigados a publicar sempre com o nome de “*Shazam*” podendo usar o nome *Marvel* apenas nas páginas internas (*DC Comics, online, 2010*).

Em meados dos anos 90 a indústria dos quadrinhos passaram por um breve crescimento com algumas edições como a morte de *Superman* e a que *Batman* é



aleijado, mas passado isto voltaram as vendas baixas. Em resposta a isso a *DC Comics* lançou algumas edições encadernadas e para colecionadores.

Os Personagens

Homem Aranha: personagem fictício da empresa *Marvel Comics*, um dos mais importantes heróis das histórias em quadrinhos. Criado Por Stan Lee, na década de 60 e um dos mais humanizados das histórias em quadrinhos, devido ao fato de ajudar financeiramente sua vó, situação com o qual varias pessoas se identificavam.

É o alterego de Peter Parker, um jovem órfão que se criou junto com os tios em Nova York. Sempre tímido e desajeitado, foi picado por uma aranha exposta à radiação o que lhe trouxe seus poderes. Só descobre seus poderes quando quase é atropelado por um carro, seu sentido de aranha o avisa e por puro reflexo pula e se fixa a parede de um prédio. Movido apenas pelo objetivo de conseguir dinheiro com os poderes, deixa alguns ladrões escaparem sem se esforçar, um desses mata seu tio, o que lhe traz a lição que ele segue pelo resto da série “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”.

Existem algumas variações da história, mas a mais conhecida no Brasil é a que Mari Jane é o amor de sua vida, e ele acaba se casando com ela. Peter tem uma filha com Mari Jane que é raptada e devido a um pacto ele se afasta também de sua esposa com o objetivo de protegê-la (*Marvel, online, 2010*).

Batman: um dos personagens mais conhecidos da empresa *DC Comics*, cujas primeiras aparições têm registros nos anos 30, mais tarde juntamente a Super-Homem e Homem Aranha, seriam os personagens mais conhecidos do mundo. Foi criado por Bob Kane e Bill Finger, embora inicialmente os créditos tenham sido dados apenas para Kane, fã da cultura vampiresca.

Ao longo dos anos a história sofreu várias revisões, com trocas de alguns personagens e até mesmo da personalidade de Bruce. Abaixo segue a mais conhecida atualmente.

Alterego do bilionário (por vezes milionário) Bruce Wayne, que presencia o assassinato de seus pais na saída de um cinema é criado pelo mordomo da família Wayne (na versão mais conhecida no Brasil, em outras versões é criado pelo tio). Possuía um medo extremo de morcegos o que inspirou sua fantasia, pois ele queria que os bandidos compartilhassem desse medo com ele.

É um humano comum, sem nem um tipo de superpoder, mas possuidor de várias habilidades de combate, é um atleta incomparável, um grande detetive, especialista em



fugas, disfarces, explosivos, acrobacia, pilotagem. Sabe como interrogar e intimidar um suspeito. Além disso, é muito inteligente, estando sempre à frente de seus inimigos (*DC Comics, online*, 2010).

Referencial metodológica para a análise Semiótica comparativa

A semiótica, de forma geral, é a ciência que estuda os signos. Para Peirce “um signo é (...) algo que representa algo para alguém, sob algum prisma” (1972, p. 26). Sob este aspecto inicial, pode-se apreender que, muito embora a teoria peirceana seja amplamente utilizada como pressuposto metodológico, ainda se mostra válida para compreender textos (verbais e/ou icônicos) de diversos suportes. Para esta análise, em específico, foram usados os métodos de Lucia Santaella, fundamentada nos preceitos básicos de sinsigno, qualisigno e legisigno (em Peirce). Partindo desta definição, faremos uso dos métodos de Santaella, no que tange aos aspectos: qualitativo-icônico, singular-indicativo e o convencional-simbólico, os quais serão apresentados a seguir. Assim, procuramos verificar quais os sentidos movimentados nos discursos dispostos nas capas dos referidos quadrinhos.

A análise semiótica, quando aplicada à propaganda ou a qualquer outro ramo da comunicação, tem por objetivo tornar claro o que uma peça é capaz de produzir discursivamente, movimentando sentidos e buscando o diálogo com o receptor, assim tornando possível supor que efeitos ela causaria nas pessoas. O que é confirmado por Santaella:

Quando aplicada ao design ou à publicidade, a análise semiótica tem por objetivo tornar explícito o potencial comunicativo que um produto, peça ou imagem apresenta, quer dizer, explorar através da análise, quais são os efeitos que um dado produto está apto a produzir em um receptor. Esses efeitos podem ser de várias ordens, desde o nível de uma primeira impressão até o nível de um julgamento de valor que o receptor pode e, muitas vezes, é levado a efetuar. (SANTAELLA, 2005, p. 69).

É com base nesses pressupostos que efetuamos a análise comparativa das capas dos quadrinhos publicados nos anos 90, dos heróis Batman da *DC Comics* e Homem Aranha da *Marvel*, buscando compreender quais efeitos os emissores das mensagens procuravam causar em seus receptores e de que forma o faziam. Segundo Santaella (2005), existem três pontos de vista semióticos que devem ser analisados: o ponto de



vista qualitativo-icônico, o singular-indicativo e o convencional-simbólico. É sobre esses pontos que vamos seguir nossa análise.

Qualitativo-Icônico: são analisados os aspectos qualitativos de um produto, peça ou imagem, os aspectos responsáveis pela primeira impressão que o produto provoca no receptor. São qualidades visíveis, ou seja, características que podem ser diretamente percebidas no produto. Com isso, quando analisamos as qualidades de um produto, podemos determinar as qualidades abstratas que as qualidades concretas sugerem e prever até certo ponto as associações que estão aptas a produzir. (Santaella, 2005, p. 70).

Singular-Indicativo: O produto é analisado como algo que existe em um espaço e tempo determinados. Suas qualidades: cores, forma, tamanho, matéria, são analisados de acordo com sua manipulação e uso. De um lado é analisado de acordo com sua relação com o contexto a que pertence e de outro com as finalidades a que se presta. (Santaella, 2005, p. 71).

Convencional-Simbólico: sob este ponto de vista, o produto é analisado de acordo com seu caráter de tipo, não como algo que se apresenta na sua singularidade, mas sim como um tipo de produto. Aqui são analisados os padrões de design e a que gostos eles atendem. Em segundo lugar, é analisado o poder representativo do produto e em terceiro lugar é analisado o tipo de usuário que o produto visa atender. (Santaella, 2005, p. 71).

Homem-Aranha: análise semiótica

A capa, abaixo, é composta por um fundo alternando entre tons de laranja e vermelho, com o nome “Homem-Aranha” em destaque. O nome do episódio vem logo à direita, sendo que o nome do vilão da história também possui certo destaque. Mas o maior destaque desta peça é para o próprio Homem-Aranha. Logo após, temos Electro, em posição de ataque, disparando alguns raios em direção ao herói.

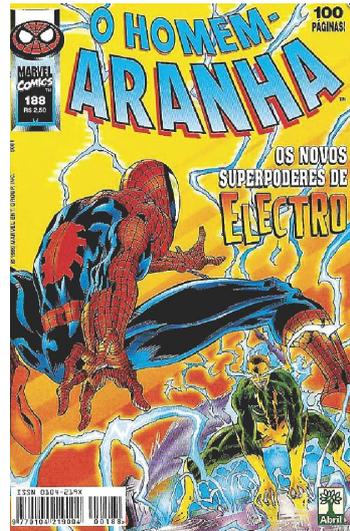


Figura 1. **Homem-Aranha** – Edição nº 188 - 1999

O Homem-Aranha está em posição de batalha, mas como alguém que está se defendendo, ou talvez até se preparando para contra-atacar. Em menor destaque (pois são apenas informações e não fazem parte da arte da capa) está o selo da editora brasileira da série, o código de barras, o número de páginas que a revista possui e o preço.

Ponto de Vista Qualitativo-Icônico:

Cores e Imagens:

A inscrição “O HOMEM-ARANHA”, em dégradé, variando de um tom escuro para um tom claro da mesma cor e uma sombra ao fundo para facilitar a leitura, destacando o nome da revista, talvez até dando melhor visualização a ela nas bancas.

Nessa edição existe a imagem do Homem-Aranha em uma luta com Electro, um de seus mais famosos inimigos. Electro possui uma vestimenta amarela misturada com verde. O amarelo pode ser uma alusão à eletricidade, que é o superpoder que o personagem possui, o verde pode ser uma alusão ao dólar, pois ele é um personagem bastante ganancioso. O fundo não foge do padrão abstrato das outras edições, o que garante a identidade visual da série. Existe uma mistura de amarelo e vermelho, que pode ser interpretado como uma explosão, tentando passar mais ainda a ideia de uma batalha acirrada, marca clássica das histórias de super-heróis, grandes batalhas, com muita destruição e explosões enormes. Sendo que, é exatamente isto que o público espera quando consome um material deste tipo: ação.



O uniforme do Homem-Aranha é vermelho e azul, duas cores bem representativas e contrastantes, pois são totalmente o oposto uma da outra, vermelho é a cor mais quente visível pelo olho humano e azul a mais fria. Talvez a escolha destas cores tenha por intenção simbolizar a bandeira do EUA, que também é composta pelas cores azul e vermelho junto ao branco. Já é de costume os norte-americanos fazerem isto, pois não é privilégio do Homem-Aranha ter seu uniforme com as cores da bandeira, Super-Homem e Capitão América também se utilizam destas cores. O uso excessivo dessas cores em quadrinhos deve-se possivelmente a uma tentativa de associar a imagem do herói superpoderoso ao seu país.

A Forma: A revista tem forma retangular (13,5 x 20,5cm), sem nem um tipo de arredondamento nas pontas. É perfeitamente simétrica, sendo igual em qualquer um dos quatro cantos.

Distribuição dos Elementos no Espaço: A distribuição é bastante harmônica, contendo um equilíbrio entre seus elementos, sendo quebrado apenas em alguns momentos, seguindo um planejamento para que a arte não tenha um peso maior para nenhum dos lados, assim facilitando a leitura e a compreensão do receptor.

Já entre a parte superior e a inferior, esta harmonia é quebrada, pois existem muito mais elementos na metade de cima da capa do que na metade de baixo.

O ponto de Vista Singular-Indicativo:

Está edição possui cores representando algum tipo de explosão ou fogo, tentando passar esta ideia do calor da batalha. Sua identificação é feita na parte esquerda superior com o número da edição e no meio a direita com o nome do episódio. Seus traços típicos de um quadrinho americano diferenciam-se, por exemplo, de um mangá japonês, o que faz com que um leitor que prefere o estilo americano, se identifique rapidamente, criando assim uma identidade, de modo que este seja rapidamente reconhecido em meio a tantos outros na banca.

Além do estilo de seus traçados, o formato que é disposto o texto “O Homem-Aranha”, sempre a cima e curvado para cima, igual a todas as edições, acaba criando uma identidade ainda mais refinada que a do traçado dos desenhos, pois os desenhos podem ser um estilo do desenhista, ou dos quadrinhos daquele país, mas o texto disposto daquela forma torna ainda mais fácil sua identificação, talvez até mesmo sem



ser necessário que o receptor leia o texto, mas apenas visualizando o layout da capa, com uma identidade já criada a identifique.

Ponto de Vista Convencional-Simbólico:

As informações da capa estão dentro do padrão deste tipo de suporte, ela traz o nome da série, do episódio, seu número, código de barras, editora e o que foge um pouco do padrão, o número de páginas, tentando enfatizar que ela tem 100 páginas. Dessa forma, traz apenas as informações essenciais, tentando comprometer o mínimo possível a arte da capa. Esta imagem representa uma luta do bem contra o mal, sendo que o super-herói da série é muito maior que seu inimigo, tentando passar esta imagem de invencibilidade do bem, onde ele sempre vence situação típica deste tipo de revista, o que já é esperado por seu público.

Este nome representa um dos maiores heróis das histórias em quadrinhos de todos os tempos, pois naquele universo ele é o herói mais poderoso, que é superior a tudo e a todos, assim adquirindo características de símbolo de força, da luta do bem contra o mal, agregando um valor imenso a marca *Marvel* e criando toda a mística que rodeia o nome Homem-Aranha.

Batman: análise semiótica

A capa desta edição, abaixo, tem como cor predominante o preto, acima está o nome da série destacado em vermelho, sobre o símbolo do morcego. Ao fundo se vê uma janela com a inscrição ao contrario “Banco de Gotham”, denunciando que era algo escrito para que estivesse do lado de fora. Mais ao fundo pode-se perceber uma noite bastante conturbada, com chuva e vários raios, o ambiente propício para um assalto. Em primeiro plano está o Batman, enfrentando um provável ladrão de banco e como sempre vencendo a batalha.

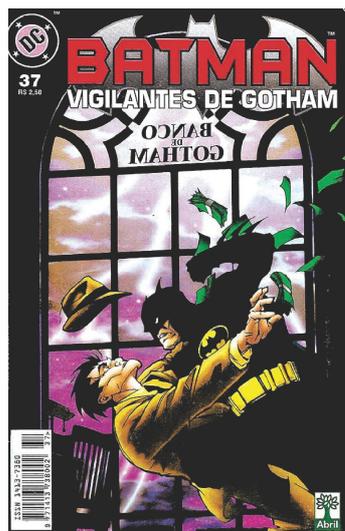


Figura 2. **Batman** – Edição nº 37 - 1999

Ponto de Vista Qualitativo-Icônico:

Cores e Imagens: Não existe um padrão de cores para a capa, assim de uma edição para a outra o fundo sempre é composto por formas abstratas ou cenas de Gotham, a cidade em que vive este personagem. O morcego, marca do Batman, servindo de fundo para o nome da série, reforça a imagem de que aquela é sua revista, no meio da batalha existem varias notas verdes voando, o que deixa claro que o ladrão já tinha roubado o banco sendo pego na fuga, conforme mostra a figura 2.

A cor que predomina nesta capa é o preto, assim aumentando o ar de suspense e drama que rodeia toda sua história. Esta cor é muito presente em qualquer coisa que tenha Batman como assunto, este lado negro, esta ideia de gostar da escuridão e da solidão é marca registrada do herói, o que o diferencia dos outros, tornando-o único, conquistando muitos leitores que de alguma forma se identificam com ela.

A janela ao fundo, revela uma noite chuvosa, perfeita para assaltos, pois a chuva e principalmente os raios encobririam os assaltantes, mas isto não funcionou, pelo menos não com Batman, que está ali defendendo o banco e prendendo os bandidos. Esta relação demonstra a superioridade do herói, pois não há mais ninguém no local, apenas ele, sempre pronto para combater o crime, assim revelando uma intenção do autor de realçar esta ideia de sobre-humano do personagem, o que ele consegue muito bem, pois existe uma opinião construída de que Batman está sempre um passo a frente de seus inimigos.

A inscrição “Banco de Gotham” ao contrário, revela que o bandido foi pego ainda do lado de dentro do banco, e ainda as notas verdes voando demonstram que ele já



tinha conseguido realizar seu objetivo, sendo pego quando tentava escapar. O verde das notas expõe a clássica ideia da cor do dólar americano, o que pode ser considerado uma falha, pois a revista é publicada no Brasil, está tudo em português, assim o assaltante não deveria estar levando dólares.

Batman é considerado o cavaleiro das trevas em uma série lançada nos anos 80 (MARVEL, 1987, Batman – O cavaleiro das Trevas), isto se deve ao fato de ele sempre estar ligado a escuridão, por isso seu uniforme também é preto. A história diz que é com o objetivo de intimidar seus adversários, mas que pode ser usada também para atrair este público que prefere um herói mais “durão” que não cede para seus adversários. Boa parte do sucesso da série se deve a esta imagem, o que é mantido até hoje.

A Forma: A revista tem o formato padrão dos quadrinhos, retangular (13,5x20,5cm), sem nem um tipo de arredondamento nas pontas. É perfeitamente simétrica, sendo igual em qualquer um dos quatro cantos.

Distribuição dos Elementos no Espaço: A arte tende a ter mais elementos ao lado direito, do que ao lado esquerdo, assim gerando um “peso” maior para aquele lado, fazendo com que ela não seja tão harmônica e simétrica quanto à outra. Porém existem mais espaços limpos, com apenas a imagem de fundo, permitindo que a arte “respire”, tornando-a mais agradável de ser vista.

Se usarmos a mesma divisão da capa do Homem-Aranha, com uma linha na vertical e uma na horizontal, será possível perceber que a marca Batman no alto da capa não é cortada exatamente ao meio, assim sobrando uma parte maior para a direita, sendo que com a figura dos dois lutando acontece a mesma coisa, a parte maior fica na direita. Existe ainda a marca da editora Abril à direita, a logo da *DC Comics* e o código de barras ficam a esquerda, assim contrabalanceando um pouco a capa. Se utilizarmos a mesma técnica na horizontal veremos que existe o mesmo número de elementos na parte superior que na parte inferior. Dinheiro, nome da série, Banco de Gotham, logo da DC e número do episódio na parte superior. Batman, ladrão, chapéu, código de barras e logo da Abril na parte inferior. Assim criando uma boa simetria, dando a impressão de harmonia no conjunto.

O ponto de Vista Singular-Indicativo: A imagem não é uma paisagem, nem a cidade, mas sim o interior do banco, onde Batman tem mais uma de suas batalhas



enfrentando o mal. Ele se mostra de maneira heróica e bastante característica dos heróis dos quadrinhos, sempre vencendo o bandido e neste caso, salvando o banco.

Por ser tão marcante este ícone do herói da escuridão que luta sozinho, acaba tornando-se um índice, pois apenas ele que é este tipo de herói e sempre que se ouve falar nisto, acabamos nos remetendo ao Batman.

Além de toda esta escuridão, o título com o emblema do morcego de fundo o torna ainda mais inconfundível, pois aquele é seu símbolo e sempre que ele estiver em qualquer lugar, lembrará o leitor do cavaleiro das trevas.

Ponto de Vista Convencional-Simbólico:

A distribuição de informação é feita de forma coerente, pois no topo está o nome da série e o símbolo do herói, a esquerda já existe outro grupo com a logo da empresa e o número da edição, pouco mais para baixo seguindo uma lógica de leitura está escrito, “Banco de Gotham” ao contrário, que é o letreiro da janela, mas também pode servir de nome do episódio pois se trata de um assalto ao banco, descendo ainda mais estão os dois personagens, Batman e o ladrão, com o herói vencendo a batalha e salvando o banco, o que condiz com os horizontes de expectativa do leitor.

Batman representa o herói que esconde sua identidade para combater o mal, até este ponto tudo corre como qualquer outra história de heróis, o que o diferencia dos demais é que ele está sempre sozinho, até tentou ter um parceiro o Robin, mas por ser mais fraco sempre foi alvo de seus inimigos e todos os Robins foram mortos. Ele é o único herói que não possui super-poderes e age apenas com sua força de vontade e inteligência, assim se tornando único e incomparável, todo esse, pode fazer com que o público se identifique, pois a maioria das pessoas tem que lutar contra vários obstáculos e vencê-los, mesmo que lhe pareça impossível.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Os resultados obtidos com a análise demonstram que o sucesso alcançado pelos personagens e também pelas marcas donas de seus direitos, se devem a uma construção feita ao longo dos anos onde dois fatos foram primordiais. A identidade, e a identificação do público com os heróis.

A identidade se deve ao padrão mantido pelas duas marcas ao longo de sua existência, onde o estilo de suas capas variava o mínimo possível entre uma série e



outra, e ainda durante a mesma série era mantido um padrão para todos os episódios, facilitando a identificação das revistas, tornando-as mais visíveis em meio a tantas outras.

A identificação do público com os heróis pode ser citada como o fator mais importante dessa história, pois os heróis mais famosos, não só os dois estudados neste artigo, são muito parecidos com pessoas comuns, sempre sendo o alterego de um simples cidadão. Suas histórias como um jovem que ajuda os avós, ou a de uma pessoa que luta contra males muito superiores a suas forças podem ser facilmente identificadas com a vida de qualquer um de nós.

As duas revistas optam por utilizar o nome da série com destaque, utilizando-se das inscrições em um tamanho bem grande e um contraste forte com o fundo, sempre bem acima da capa, criando assim um padrão também para este tipo de suporte, talvez para fazer com que o público de um não estranhe muito ao migrar para outro herói.

As histórias destas revistas são ricas em acontecimentos dos mais variados gêneros, porém o momento escolhido para a capa é o da batalha, talvez a única forma de demonstrar a aventura presente naquelas páginas, a única forma de fazer o leitor em apenas uma rápida olhada ser capturado pela história e despertar nele a necessidade de descobrir como foi o desenrolar daquela batalha.

Sendo assim, esses dois fatores somados a uma época favorável e muita criatividade, criaram os grandes heróis de nossa atualidade que foram e serão apreciados por várias gerações, sendo nos quadrinho, tv, cinema ou qualquer outro suporte, as pessoas vão continuar se identificando com suas histórias e de uma forma ou de outra, se comparando a eles.

A alusão através das cores a uma característica dos heróis está bastante presente nos dois personagens. O homem aranha é uma figura mais “*pop*”, com suas cores voltadas a bandeira americana, é bem mais humana que a maioria dos heróis. O Batman, é ligado a cor preta, devido a história do personagem. Ele é o morcego da sua cidade, anda pelas sombras, sempre o mais forte, nas batalhas o último a cair.

O homem aranha usa um fundo abstrato, apenas com cores, deixando para cada receptor interpretar ao seu modo. Ele pode ser entendido como uma grande explosão ou também como um pôr-do-sol, dependendo da imagem que cada um tem do personagem. O Batman possui ao fundo uma imagem, assim não deixando este espaço para o receptor tirar suas conclusões.



Quanto à distribuição dos elementos, no homem aranha é dado um destaque maior aos personagens, eles estão tomando grande maioria do espaço da capa, o herói é o maior signo presente nesta arte e por segundo está o vilão, assim com este simples jogo de tamanhos estabelece-se um ar de superioridade ao personagem principal que está bem maior que qualquer outro elemento da capa. No Batman, existe um equilíbrio maior, pois tanto herói quanto vilão estão no mesmo plano, assim equiparando o peso dos dois signos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e Filosofia**. São Paulo: Editora Cultrix Ltda, 1972.

SANTAELA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

DC COMICS. **Batman**. Disponível em: <http://www.dccomics.com/sites/batman/>. Acesso em 05/12/2010.

MARVEL. **Homem-Aranha**. Disponível em: http://marvel.com/universe/Spider-Man_%28Peter_Parker%29. Acesso em 05/12/2010.

DC COMICS. **DC COMICS**. Disponível em: <http://www.dccomics.com/dccomics/>. Acesso em 03/12/2010

MARVEL. **MARVEL**. Disponível em: <http://marvel.com/comics/>. Acesso em 03/12/2010

New York Times: **MARVEL**. Disponível em: http://www.nytimes.com/2009/09/01/business/media/01disney.html?_r=2. Acesso em 03/12/2010

CNN Money.com. Disponível em: http://money.cnn.com/2009/08/31/news/companies/disney_marvel/index.htm