Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Design

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Personagens de ação e seu design

Popularidade e função

Guilherme Daniel Baptista de Oliveira

Brasília, DF
2020

Universidade de Brasília

Instituto de Artes
Departamento de Design

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Personagens de ação e seu design

Popularidade e função

Guilherme Daniel Baptista de Oliveira

Trabalho apresentado como exigência parcial do Curso de Bacharelado em Design da Universidade de Brasília para obtenção do grau de Bacharel em Design, Habilitação em Programação Visual.

Orientador: Prof. Dr. Evandro Renato Perotto

Brasília, DF
2020

Universidade de Brasília

Termo de Aprovação de Trabalho de Conclusão de Curso

Para obtenção do grau de Bacharel em Design, Habilitação em Programação Visual, e em cumprimento à exigência parcial do Curso de Graduação em Design da Universidade de Brasília, este Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado **Personagens de ação e seu design: popularidade e função**, foi apresentado por **Guilherme Daniel Baptista de Oliveira** na data de 2 de dezembro de 2020 perante a seguinte Banca Examinadora:

Prof. Dr. Evandro Renato Perotto (Orientador)
Universidade de Brasília / Departamento de Design

Prof. Dr. Tiago Barros Pontes e Silva
Universidade de Brasília / Departamento de Design

Profa. Dra. Selma Regina Nunes Oliveira
Universidade de Brasília / Departamento de Audiovisual e Publicidade

---

Documento assinado eletronicamente por **Evandro Renato Perotto**, **Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Design do Instituto de Artes**, em 12/12/2020, às 18:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.

Documento assinado eletronicamente por **Tiago Barros Pontes e Silva**, **Professor(a) Substituto(a) do Departamento de Design do Instituto de Artes**, em 12/12/2020, às 21:32, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.

Documento assinado eletronicamente por **Selma Regina Nunes Oliveira**, **Usuário Externo**, em 14/12/2020, às 13:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6082901** e o código CRC **8DE55A8C**.

Referência: Processo nº 23106.122271/2020-94

Sumário

1 Capítulo 1
Introdução

4 Capítulo 2
Organizando as ideias

7 Capítulo 3
Os heróis universais

35 Capítulo 4
Os anti-heróis desconfiados

62 Capítulo 5
Os heróis-identitários

81 Capítulo 6
Os heróis visuais

100 Capítulo 7
Os heróis de ação

116 Capítulo 8
Conclusões

118 Capítulo 9
Referências

Resumo

Existe uma infinidade de heróis diferentes criados desde o fenômeno do surgimento do Superman, em 1938, e a oportunidade de um promissor mercado para esses tipos personagens. A partir de observações e análises iniciais sobre tais personagens em suas características, atributos e contextos, foi possível organizar e estabelecer, prospectivamente, cinco categorias principais de super-heróis. Após essa definição inicial, foi feita análise em profundidade de dois personagens que pertenceriam a cada uma delas, buscando tanto compreendê-los isoladamente quanto compará-los. Essa análise de personagens também favoreceu a revisão e consolidação da caracterização de cada uma das categorias. Essa tipificação dos heróis de histórias em quadrinhos permitiu abordar e compreender suas características de personalidade, biográficas e de representação, bem como situá-los como fenômeno na sociedade e cultura contemporâneas.

Palavras-chaves

Design. História em quadrinhos. Design de personagem. Heróis.

Abstract

There is an infinity of different heroes created since the debut of Superman in 1938 and the opportunity of a promising market for this type of character. After observations and initial analysis about these characters and their characteristics, attributes and contexts, it was possible to organize and establish, prospectively, five main super-hero categories. After this initial definition, a deeper analysis was made about two characters that belong to each one of them, looking forward to understanding them in isolation and compare them. This analysis of characters also helped the revision and consolidation of the characterization of each one of the categories. This typification of the heroes of comic books allowed us to comprehend their characteristics of personality, their biographies and presentation, and to place them as society's phenomenon and contemporary culture.

Key words

Design. Comic Books. Character Design. Heroes. Super-Heroes....

Capítulo 1

Introdução

Já faz bastante tempo desde que os universos fictícios, em que se passam histórias sobre heróis e vilões, tenham se tornado não apenas conhecidos, mas um verdadeiro fenômeno de popularidade, alcançando todos os países, idades e categorias possíveis.

Esses personagens são clássicos, alguns criados há várias décadas, começando pelo pontapé inicial que foi a criação do *Action Comics*, estrelando o simbólico Superman, em 1938. Há seis anos, uma edição original desta em boas condições foi vendida por mais de 3 milhões de dólares no eBay [1].

Apesar de que estarei considerando, por questões de praticidade e viabilidade, apenas os personagens de histórias em quadrinhos, e mais especificamente, aqueles que se tornaram muito relevantes nas últimas décadas, tais como Batman, Hulk e Homem-Aranha. A história de culto aos heróis existe desde há muito tempo, na Grécia antiga, com heróis míticos como Hércules. Para os gregos, heróis estavam acima dos humanos, porém abaixo dos deuses [2]. Suas histórias mostravam momentos de superação, batalhas épicas, romance, tragédias e muito sangue. Algumas das mais influentes obras da literatura foram feitas sobre estes heróis como, por exemplo, o poema épico *Ilíada*, criação atribuída a Homero, o qual descrevia de maneira fantasiosa a Guerra de Tróia e possuía como um de seus principais personagens o herói Aquiles.

É difícil ignorar esses personagens. Os vemos em jogos, cadernos, roupas, filmes, séries e desenhos animados. É a fórmula do bem vencendo o mal que se recusa a envelhecer. E mesmo que não nos importemos com ela, é inegável que as histórias contadas nesses mundos de fantasia possuem uma influência absurda na sociedade como um todo, não apenas como entretenimento, mas também como motivadoras de discussões de âmbito político, artístico e social. O fato é que eles são parte de nossas vidas.

Existem inúmeras de características que definem heróis e vilões. A primeira que notamos é relacionada à sua aparência: suas roupas, cores, expressões, acessórios e

poses. Mas isso não é tudo, eles também são definidos pelas suas motivações, atos de bravura ou de crueldade, histórias que se popularizam e acabam sendo contadas novamente no futuro acabam também se tornando algo inseparável deles.

Levando tudo isso em consideração, dá para notar que os heróis não são apenas produtos de entretenimento. Estariam meros super-heróis se tornando algo muito maior do foram previamente planejados para ser?

Heróis e vilões não têm o mesmo destino. Existe claramente uma diferença entre a popularidade de alguns personagens em comparação com outros. Muitos já ouviram falar do Wolverine, mas podemos dizer o mesmo do personagem *Nova*?

Este trabalho de conclusão de curso busca categorizar personagens por meio das características que fizeram eles se tornarem mais populares. Apesar de não considerar esse trabalho uma resposta final para explicar a popularidade desses personagens, eu busco explorar se esses padrões encontrados são legítimos, e tentarei da melhor forma argumentar a favor disto. Esta análise vai desde questões de aparência e poderes desses personagens até mesmo seu contexto geopolítico, e como esse pode transformar um herói em um símbolo de alguma ideologia, comportamento ou inspiração.

Busco responder a pergunta: a aparência importa? E se importa, isso é muito ou pouco relevante?

Analisei também sobre os poderes de certos heróis e se existe uma vantagem para o sucesso de heróis que lutam de uma maneira mais “tradicional”, ao invés de usarem armas ou terem poderes sofisticados que acertam seus inimigos a longas distâncias. Estes heróis bem sucedidos usam socos, chutes e deslocamento em suas batalhas. Heróis como Wolverine, Hulk e Homem-Aranha estariam em vantagem sobre heróis como Cyclops, Gavião Arqueiro e Dr. Estranho.

E o que faria um herói durar? Já que o contexto é tão importante, isso quer dizer também que o contexto pode ser aquilo que faz o herói chegar ao topo, mas também aquilo que pode torná-lo irrelevante. Existem heróis que representam ideias mais duradouras?

Obviamente, fatores como a capacidade de certos heróis serem explorados comercialmente são os mais importantes. Heróis polêmicos, por serem violentos ou terem temáticas mais adultas, como o Justiceiro, não são fáceis de render lucro porque

seu alcance é limitado já que não podem ser vendidos para menores de idade. Mas por outro lado, o fato dele ser polêmico, tabu e violento é exatamente aquilo que fez ele se tornar popular. Como sempre, responder esse tipo de pergunta é mais difícil do que parece.

Mas tentarei categorizar e exemplificar heróis, e usarei de argumentos e depoimentos de seus criadores e suas histórias para justificar meu ponto de vista.

Capítulo 2

Organizando as ideias

Existe uma infinidade de heróis diferentes criados desde o fenômeno do Superman, em 1938, e a oportunidade que se tornou visível para as editoras de lucrar em cima desses personagens. Minhas observações com relação a isso começaram muito antes deste trabalho, mas só agora decidi aprofundar e organizar melhor minhas ideias sobre o assunto, procurando sistematizar o olhar sobre o fenômeno dos super-heróis.

Trata-se de uma pesquisa de natureza exploratória. O percurso metodológico foi desenvolvido em camadas de aproximações e as análises e categorizações foram realizadas buscando identificar nos personagens características de sua personalidade, ação e configuração.

Os critérios não estavam definidos *a priori*. Eles foram sendo estabelecidos e refinados à medida que o trabalho avançou. Inicialmente foi feita uma amostragem ampla de super-heróis baseada no número de edições separadas feitas para cada um deles, realizada pela equipe do site Ranker em seu artigo "*The 100 Most Popular Superheroes of All Time*" (ou "Os 100 Mais Populares Heróis de Todos os Tempos)[3]. Considerando que heróis são um produto e que a produção de suas edições mostram uma demanda para tal, essa é uma forma de identificar como populares aqueles heróis que tiveram mais revistas dedicadas a eles. Isso também demonstra a durabilidade de certos heróis, já que muitas edições e muito tempo de mercado são variáveis que tendem a andar juntas, considerando a natureza periódica dessas publicações. Os heróis foram analisados, procurando identificar características que aproximariam ou afastariam.

Essas análises iniciais me levaram a estabelecer, prospectivamente, que haveria cinco categorias principais de super-heróis, relacionadas mais adiante. No segundo momento de minhas análises, procurei observar dos vários super-heróis percebidos como próximos quais os seus elementos de contexto, personalidade, configuração, estilo, ação etc., e foi possível estabelecer qual o traço mais marcante que os assemelhava e que adotei como nome das cinco categorias, descritas mais

adiante. Aqueles heróis que faziam mais sucesso sem pertencer a um grupo de heróis específico, foram priorizados, já que alguns dos heróis podem estar em mais edições mesmo que não fossem eles mesmos os personagens que atraíram o grande público, como, por exemplo, os personagens que pertencem a grupos de heróis como os X-Men, Vingadores e Liga da Justiça: Eles não necessariamente tem uma popularidade homogênea, havendo variedade entre aqueles personagens que são mais populares e que são menos populares. Um total de 30 heróis foram selecionados, e aqueles que eram muito semelhantes eram separados em grupos.

Num terceiro passo das análises, percebendo a necessidade de melhor aprofundar a pesquisa, decidi restringir a amostra de análise de cada categoria a dois super-heróis que fossem mais emblemáticos daquelas características. A partir das análises em profundidade desses dois personagens, pude tanto compreendê-los isoladamente quanto compará-los em detalhes. Esse procedimento me favoreceu, ainda, a revisar e consolidar a caracterização de cada uma das categorias. Outro fator foi considerado, que era a venda de produtos relacionados a cada herói. Aqueles heróis que tinham mais produtos considerados como tendência (*trending*) em lojas online também foram priorizados.

Cada um dos cinco capítulos seguintes é dedicado a uma categoria, às análises de dois personagens típicos, finalizando cada capítulo com uma conclusão parcial.

2.1. Categorias de heróis

Heróis universais: são heróis que representam a humanidade como um todo, lutam contra ameaças alienígenas; seu apelo universal faz com que sejam bastante populares, mas também é seu apelo universal que faz com que se tornem pouco populares em certos grupos; geralmente tiveram uma vida boa e representam o cidadão comum. Os personagens típicos analisados são o Superman e o Goku.

Anti-heróis "desconfiados": representam o fracasso do sistema de justiça; o anti-herói busca justiça com as próprias mãos ao invés de se unir ao Estado; geralmente explora temas mais maduros e sombrios; passaram por uma experiência trágica que os

afetaram ao ponto de desistirem de ter uma vida comum; Tendem a usar o preto: luto, medo, escuridão. Os personagens típicos analisados são o Batman e o Justiceiro.

Heróis identitários: representam o orgulho ou aspiração de algum grupo em específico; geralmente vêm de uma utopia onde só existem pessoas desse grupo. Os personagens típicos analisados são a Mulher-Maravilha e o Pantera-Negra.

Heróis "visuais": seu impacto visual faz com que sejam memoráveis, basta vê-los uma única vez para se lembrar deles; são conhecidos mesmo por quem não consome quadrinhos; difíceis e trabalhosos de desenhar e animar, exigem tempo. Os personagens típicos analisados são o Wolverine e o Spawn.

Heróis de ação: são ótimos para criação de filmes e desenhos animados por causa da maneira que lutam e se movem; seus poderes são sua marca. Os personagens típicos analisados são o Hulk e o Homem-Aranha.

Capítulo 3

Os heróis universais

Estes heróis podem ser vistos como o que a maioria das pessoas entende como herói, isto é, alguém que defende aqueles que não podem se defender.

Os heróis universais defendem a humanidade, porém são geralmente membros de uma raça que vêm de fora. Eles podem ser alienígenas que se parecem muito conosco, ou um semideus. Esse conceito de "defensor da humanidade" cria um contraste entre esses heróis mais contemporâneos e os heróis clássicos da mitologia grega.

Na Grécia antiga, os heróis lutavam pela sua nação, pelo seu povo, ou tinham habilidades fora do comum para meros mortais. É por esse motivo que eu decidi nessa categoria não incluir heróis como o famoso Capitão América, por que ele, apesar de ter várias características em comum com outros heróis escolhidos, luta pela humanidade como um todo em certas situações, mas defende sua nação ou seus ideais em outras. Nem sempre este herói está defendendo a humanidade, apesar de que faz isso com frequência. Ele poderia ser usado como exemplo, mas preferi usar outros que representem de maneira mais nítida a ideia que percebo nesta categoria.

Existe uma variedade de motivações para estes heróis, mas neste trabalho irei focar nas versões dos super-heróis do século passado, que tem como representantes mais famosos o Superman, criado em 1938, e o Goku, criado em 1984.

A história de Superman se desenvolvia em 13 páginas, onde o protagonista, ainda um bebê, é mandado por meio de uma espaçonave para o nosso planeta por seu pai, um cientista que vivia em um planeta distante, que estava sendo destruído. O bebê é encontrado e levado para um orfanato onde recebe o nome de Clark Kent. Rapidamente as pessoas do orfanato começam a notar como ele possui força sobre-humana. Kent cresce explorando suas capacidades, percebendo como que ele é diferente dos outros. Ele, já um adulto, decide usá-los para benefício da humanidade, mas mantendo sua real identidade um segredo.

Raramente este tipo de herói obteve seus poderes ao acaso ou por causa de esforço próprio, esse herói nasceu para ser herói, com sua força e velocidade originárias de sua raça, sempre muito mais poderosa que a raça humana. O fato do

herói universal ter nascido forte também serve para enfatizar uma ideia de destino: o herói universal nasceu para salvar a humanidade. Este é seu destino.

Seus poderes vãos além de força super-humana. Ele possui velocidade supersônica, capacidade de voar, soltar *lasers* e outros tipos de energia pelas mãos ou pelos olhos, enfim, todo tipo de habilidade que se pode imaginar. Há um objetivo de usar nossa imaginação, ao nos mostrar poderes que nós gostaríamos de ter. Quem nunca pensou em como seria poder voar? Ou ser absurdamente forte? Ou rápido?

O herói universal não é criado pelos membros da sua raça original, ele é criado por humanos, ou tem amigos humanos, o que serve para criar um vínculo entre ele e a humanidade. Existe algo que se tornou tão comum em histórias de heróis (e ficção de forma geral) que já é considerado por muitos um clichê: o protagonista da história é órfão, seus pais eram pessoas boas e poderosas, mas que acabaram mortos por causa de um vilão perverso. Apesar de tudo isso o herói não luta por um orgulho de suas origens ou por vingança, ele prefere defender aquilo que é importante para ele: as amizades que fez com terráqueos. Existe também um vínculo por meio de um romance que o herói tem com uma humana. Tudo isso serve para criar uma ideia de pertencimento do herói ao seu novo planeta e a sociedade que nele vive.

A principal característica da categoria dos heróis universais – e a que dá seu nome – é o fato de defenderem a humanidade como um todo, geralmente contra alguma ameaça alienígena ou algum supervilão que pretende destruir o mundo. Esses vilões são os seres mais poderosos do universo, e as formas convencionais de se praticar guerras são inúteis contra tanto poder. O vilão também pode conseguir tudo que quer por influência, controle mental, usando de suas fortunas e até mesmo do seu carisma. Pode-se dizer que o vilão que não tem poder o suficiente para lutar contra o herói da maneira “tradicional”, compensa essa fraqueza por outros meios, que são usados em conjunto para criar uma ameaça tão grande quanto os que têm poder para bater de frente com o herói.

As ameaças que são um problema grande o suficiente para exigirem alguma intervenção do herói universal, acabam unindo a humanidade. As histórias que envolvem heróis universais tendem a trazer uma narrativa de união da sociedade, em que deixamos nossas diferenças de lado para enfrentar algo muito maior: sem trabalharmos juntos, o mal vencerá.

Em questão de personalidade, o herói universal tem uma fórmula bem definida: ele é bom, misericordioso e possui uma visão otimista de mundo. Para o herói universal é bastante fácil ignorar provocações, por que para ele coisas pequenas e sem importância como estas devem ser ignoradas. Ele nunca luta apenas para inflar seu ego ou mostrar para os outros o quão poderoso ele é. Suas motivações são sempre "puras", já que ele sempre busca o bem maior. É comum que algum vilão que tente derrotar ou até mesmo matar o herói seja derrotado e perdoado, ou até mesmo acabe virando amigo do herói, por gratidão ou por reconhecer sua força e superioridade. O herói universal nunca é vingativo ou guarda mágoas daqueles que tentaram destruí-lo, sua missão nesta vida o deixa inabalado emocionalmente por ações feitas contra ele, pois elas se tornam irrelevantes. Sua visão otimista de mundo o permite se satisfazer com pouco, sendo preciso quase nada para que ele viva feliz, mas é claro que suas responsabilidades acabam falando mais alto, e ele sempre tem que abandonar sua vida simples e pacífica para lidar com o mal.

A marca destes personagens, como um produto, é muito mais fácil de ser vendida do que qualquer outra, já que a ideia de defender a humanidade da tirania ou da extinção é fácil de ser defendida e segura, no sentido de evitar polêmicas e alienação. É muito mais complexo aceitar a ideia de um herói vingativo ou sombrio, que irei categorizar mais adiante. O irônico disso tudo é que exatamente aquilo que faz com que estes heróis sejam facilmente aceitos, também é o que faz com que certos grupos não gostem deles. A força infinita desses heróis pode ser objeto de admiração para alguns, mas é aquilo que faz outros os considerarem "fortes demais", heróis que conseguem tudo sem esforço.

Mas o que faz um herói ser "poderoso demais" para certas pessoas? Assumir que quanto mais poderoso um personagem é, mais adorado ele vai ser, é um erro comum. A busca pela inspiração nestes tipos de personagens e histórias é o que faz com que muitos prefiram heróis que conquistaram vitórias pelo esforço e não por terem nascidos para serem poderosos, ou talvez porque seja impossível ser realmente bom na vida real, o que atrapalha na imersão nesses mundos fictícios. Pode-se dizer que "merecer" suas vitórias faz com que alguns heróis esforçados sejam mais adorados do que os outros.

Peter DeScioli, PhD. em ciência política pela Universidade de Stony Brook, e Robert Kurzban, formado em psicologia pela Universidade da Pensilvânia, escreveram o artigo *Cracking the superhero's moral code* [4] no qual fazem uma análise sobre o dilema do herói em tentar defender o bem, quando fazer o "bem" não é algo tão óbvio assim. Um clássico dilema ético é se o herói deve permitir que um grupo pequeno de pessoas morra para que um grupo maior sobreviva. De acordo com estes pesquisadores, o super-herói tem uma moral "superior" à dos outros para poder julgar os vilões: julgar algo que não o envolve, punição moral e imparcialidade. Mas certas situações ou dilemas que exigem que o herói faça escolhas complexas, agir para salvar a vida de muitos, mas sacrificar a vida de poucos, chamadas de *act-omission effects* (efeitos de ação-omissão), como no conhecido exemplo hipotético do trem que está para atropelar um grande grupo de pessoas, mas um engenheiro está perto de uma alavanca que pode mudar o trem de rota, matando apenas uma pessoa. Obviamente essa não é uma escolha fácil, e é difícil dizer com certeza se agir ou se omitir nesse caso seria a escolha mais correta, quando estamos falando de ética. Heróis como Superman e Ozymandias, da premiada história em quadrinhos "*The Watchmen"* exploram muito bem essa dificuldade de escolha do herói diante de situações extremas. Ozymandias decide matar um grupo menor para salvar um grupo maior, e Superman constantemente tem que escolher entre salvar aqueles que ama ou a humanidade como um todo.

O personagem Ozymandias, da revista Watchmen, explora escolhas de super-heróis em situações extremas

O herói universal é indestrutível, rápido demais, e moralmente incorruptível. Então a única maneira de tentar forçá-lo a agir de maneira cruel ou antiética é colocando-o em situações em que ele não tenha escolha, e tentar desenvolver um roteiro para que ele, apesar de tudo, consiga manter sua consciência intacta ao resolver o problema sem precisar trair sua moral (ou ter que tragicamente trair tudo que sempre defendeu para tentar defender o bem maior, ou o menos pior). Digamos que é fácil tomar uma decisão quando um supervilão poderoso está destruindo o planeta, e temos a capacidade de pará-lo, mas quando devemos fazer o mal para fazer o bem, temos um paradoxo, a grande maioria das pessoas considera errado agir ao invés de se omitir, como no exemplo do trem [5]. Isso mostra que, de forma geral, as pessoas acham que fazer o mal para no final obter um resultado benéfico é moralmente reprovável. Nesse caso, se quisermos manter a moral do herói universal, ele deve, necessariamente, defendê-la até o fim.

Assim como esperamos que crimes sejam julgados por alguém que não tenha envolvimento direto com as vítimas ou os acusados, para que seu julgamento não seja parcial, também se espera que o herói faça a justiça, independentemente se aqueles que estão sofrendo tenham ou não relação com o herói. Mas isso não muda o fato de que inúmeras histórias são feitas exatamente para colocar em jogo alguém que seja amigo(a) ou parceiro(a) do herói ou heroína, para deixar as batalhas com mais significado e criar situações mais dramáticas.

É um erro assumir que um herói pode se enquadrar apenas em uma categoria, ou que ele precisa de todas as características descritas aqui para pertencer a uma categoria específica. Estas são generalizações, mas que se repetem muito e que fazem parte de alguns dos heróis mais populares que existem. Resumidamente, o herói universal tem as seguintes características:

- Não é humano. Geralmente vem de outro planeta, ou é filho de um mortal com um deus ou algo equivalente. Está muito acima dos humanos em capacidades físicas.
- Luta para defender a humanidade. Representa a luta de todos os seres humanos contra algo muito maior que nossas diferenças.
- São bons por natureza. São fortes por natureza. Eles nasceram do jeito que são, sua força e outros superpoderes foram herdados e não conquistados.

- É moralmente incorruptível, pelo menos na maioria das histórias em que faz parte.
- Politicamente correto, evita matar seus inimigos.

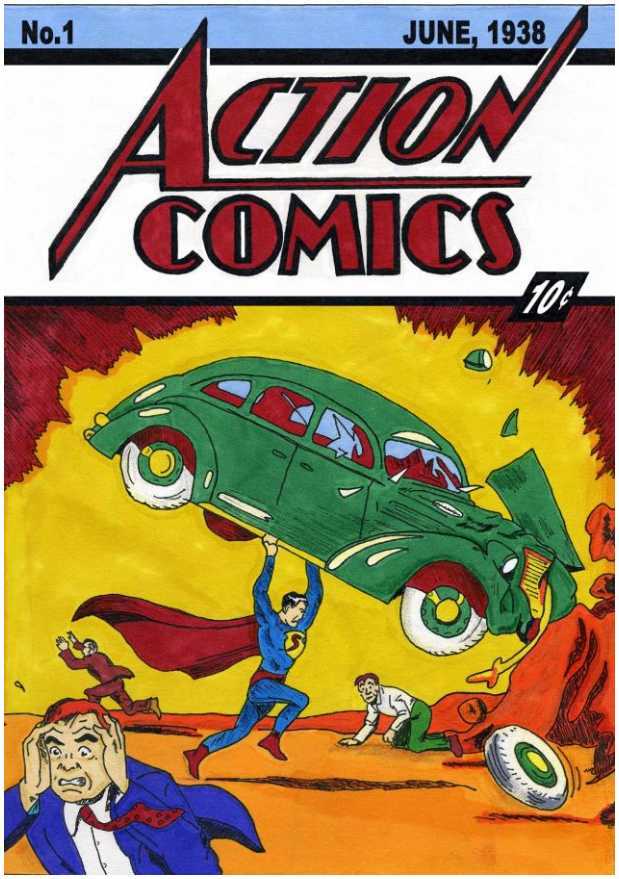
3.1. Superman

Antes de entender o motivo do design de Superman funcionar, temos que conhecer o processo da criação de um dos heróis mais icônicos da história dos quadrinhos. Superman foi criado por duas pessoas, o escritor Jerry Siegel e o artista Joe Shuster. Estes dois eram amigos desde cedo, conhecendo um ao outro na adolescência. O desenvolvimento do herói começou já em 1933 e a ideia original era que suas histórias fossem vendidas como tirinhas de jornal, mas suas ofertas não foram atendidas. Mudaram de estratégia e decidiram vender histórias em quadrinhos como gibis, e entraram em contato com a empresa *Detective Comics*. Venderam a propriedade intelectual por 130 dólares. O cheque usado para pagar a transação foi comprado em 2012 por 160 mil dólares [6].

Obviamente, qualquer um pode perceber que o preço foi pequeno por uma ideia que acabou se transformando em uma indústria multibilionária. Mas os dois criadores não faziam ideia, não havia como prever o impacto que esse personagem teria na cultura pop pelas próximas décadas.

Não que isso tenha sido uma tragédia para Siegel e Shuster. Estes mantiveram o reconhecimento do público como criadores, recebendo devidamente o crédito que mereciam. Hoje em dia, após muitas brigas judiciais, a Warner, atual detentora dos direitos sobre o personagem, decidiu pagar aos autores 25 mil dólares por ano [7].

Foi em 1938 que a *Detective Comics* publicou o primeiro gibi protagonizado por Superman, o famoso *Action Comics 1*. Sua capa vinha com uma ilustração do nosso herói segurando um carro, com pessoas desesperadas em sua volta e uma explosão ao fundo. Seu estilo de arte era típico de impressões da época, com cores vibrantes e chapadas, esse gibi era feito de um conjunto de onze histórias, em que Superman era apenas a primeira delas.



Capa da primeira edição da revista Action Comics, de 1938.

A trama segue com Superman salvando uma mulher que estava para ser assassinada por criminosos, um marido que estava agredindo sua esposa e sofre um infarto ao ver sua faca se desmantelando ao tentar esfaquear Superman, dentre outros atos de heroísmo.

Superman foi criado porque Siegel e Shuster eram grandes fãs de ficção científica dos anos 30. Siegel passou uma noite mal dormida, tendo uma torrente de ideias na sua cabeça para criação do personagem, e no dia seguinte organizou e escreveu tudo. Logo de início, todas as características mais conhecidas do herói já estavam lá: suas origens, seus poderes, sua identidade secreta, o contraste entre o repórter inseguro e modesto, Clark Kent, e o herói idolatrado, Superman. Não podia faltar, é claro, o par romântico dele, Lois Lane, que seria salva por ele na história, adorando o Superman, mas não dando atenção para Clark Kent.

Shuster mostrando a versão inicial da primeira capa do Superman, no documentário Superman: The Comic Strip Hero, BBC, 1981.

Hoje em dia as cores e o design de Superman são conhecidos no mundo todo. A ideia do 'S' no peito do herói foi uma sugestão de Siegel. A roupa seria colada no corpo, para mostrar o físico do herói. A longa capa vermelha era uma maneira de demonstrar o movimento quando ele estivesse voando. Alguns detalhes a mais, como as botas e um cinto, foram colocados, mas o objetivo, de acordo com Shuster, era manter o design o mais simples possível [8].

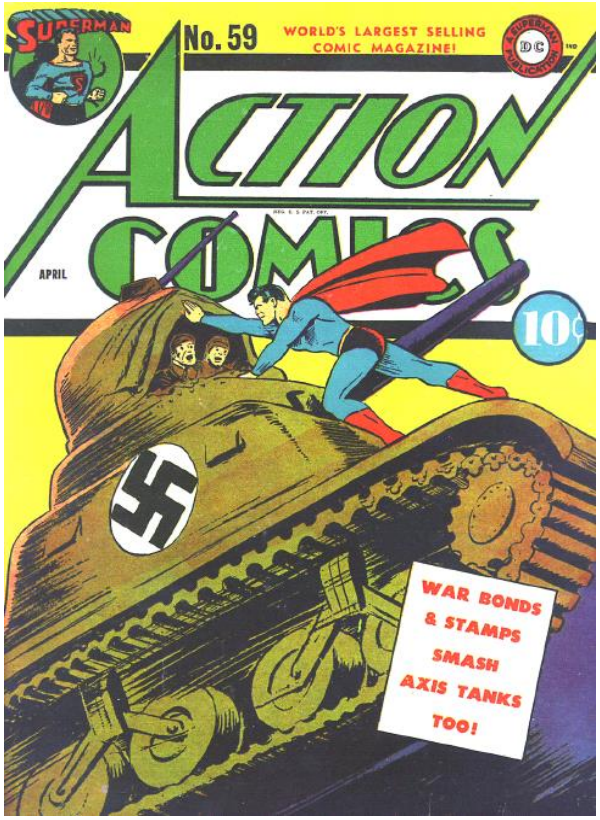
A ideia de Clark Kent usar óculos não era apenas por uma questão de disfarce. Tanto Shuster quanto Siegel usavam óculos, e Siegel notou que não existia um personagem do gênero de aventura que usasse um, então era também uma questão de originalidade. Para Siegel, o uso de óculos dava uma impressão de "mansidão e malícia", que havia sido popularizado por Harold Lloyd, um ator admirado pelos dois artistas e que estrelava em filmes que o mostravam sendo um homem fraco e mimado, mas que se tornava eventualmente, de acordo com eles, um "turbilhão lutador", agredindo pessoas à sua volta. Esse tipo de personagem era algo que os autores, por usarem óculos e serem vistos como gentis e inofensivos, acabaram de certa forma se identificando.

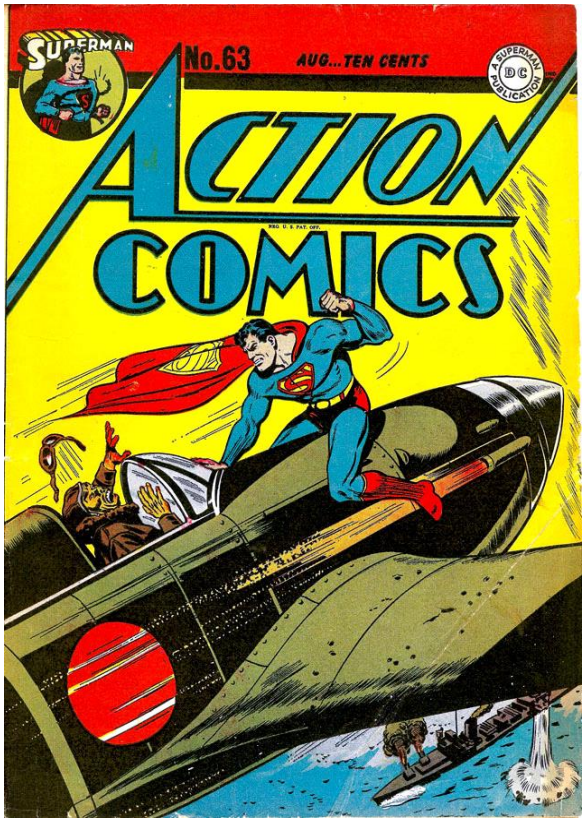
"Verdade, Justiça e o *American Way*", é assim que Sol Harrison, presidente da DC Comics até 1980, descreve Superman. "Desde sua criação, ele teve aquele sentimento americano, se tornou um herói de um dia pro outro" [7]. Para Harrison, o

surgimento de Superman para o mercado americano veio em um tempo oportuno, durante a Grande Depressão. O sentimento generalizado de pessimismo e tristeza era o ambiente ideal: os americanos precisavam de um herói. O Superman trazia uma mensagem de lutar contra o mal, independente de qualquer fator externo, e ele era incorruptível, indestrutível, um símbolo de esperança.

Jerry Siegel também vê no Superman uma inspiração para todos que estavam sofrendo no período entre guerras: "Naquela época o mundo estava em péssimo estado, o nazismo estava crescendo, a violência… as pessoas estavam sendo mortas e países estavam sendo invadidos e muitos inocentes assassinados. E eu senti que o mundo precisava desesperadamente de um cruzado, mesmo que fosse um fictício" [7].

Nesse período, era comum o uso do herói em publicações mostrando ele fazendo parte da guerra contra o Eixo. Na capa da edição 63 da famosa *Action Comics*, podemos ver o herói sobre um avião, pronto para desferir um golpe, enquanto uma versão caricata de um soldado japonês ergue as mãos em desespero [8]. Na edição 59 desta mesma revista, o Superman é visto sobre um tanque de guerra nazista, abrindo-o como se fosse feito de papel, para o espanto dos soldados que estão dentro dele, e podemos ver escrito "*War bonds & stamps smash axis tanks too!*", tentando motivar os leitores a comprar bônus de guerra, que eram usados para arrecadar dinheiro para financiar o esforço de guerra norte-americano [9].





Capas da revista Action Comics de 1943, edições 59 e 63, mostrando Superman atacando um tanque alemão e um avião japonês.

Christopher Reeve, ator que o interpretou num filme nos anos 70, disse que o que fez Superman prevalecer no imaginário popular é o contraste entre o herói e a identidade secreta:

> Eu acho que o motivo do personagem ter durado tanto tempo e capturado o imaginário popular é ter incorporado em uma pessoa só a versão afetiva do cidadão comum que nós somos. Nós temos nossas malas presas em portas giratórias, não conseguimos chamar o táxi, não nos relacionamos com a pessoa que queremos, sabe? O mundo meio que nos engole, e a *sequel* trabalha brilhantemente na invenção de nós como mais do que uma pessoa. [7]

A fantasia do leitor ou telespectador, ao consumir as histórias de Superman, é ver que mesmo um herói tão poderoso e tão acima dele também lida com os mesmos problemas. Desta forma, ele é humanizado, e podemos facilmente nos identificar com ele. Se Clark Kent, além de impossivelmente poderoso, também fosse perfeitamente carismático, ele seria "perfeito demais", criando o fenômeno de uma personagem "Mary Sue", termo criado pela escritora Paula Smith em 1973 para satirizar personagens sem defeitos, muito comuns na ficção, principalmente aquela escrita por fãs com pouca experiência. A ideia de Clark Kent como um homem introvertido e tímido foi muito explorada depois da década de 50, como nos afirma Christopher Reeve:

> A ideia do Superman "*macho"* que obtivemos nos anos 50 é bastante ultrapassada hoje em dia. O aspecto do Superman dobrando barras de aço e tudo mais, eu acho meio tedioso. O aspecto do Superman que é capaz de ser modesto quanto às suas habilidades e apresenta uma imagem de ser amigável e ter pouca agressividade, um homem que diz "por favor, não me faça mostrar do que sou capaz por que tenho uma vantagem injusta", esse é o Superman dos anos 80. [7]

O Superman, como todo herói universal, tem a tendência de representar aquilo que é universalmente visto como bom, contra aquilo que é universalmente visto como mau, mas é claro que em períodos de conflito esse tipo de coisa se torna complexa. Foi bastante fácil usar a imagem do Superman para defender os Aliados durante a Segunda Guerra Mundial, que era vista como uma luta necessária por grande parte do público norte-americano. Mas com outras guerras nas décadas seguintes o apoio popular foi diminuindo e o uso de heróis para defender esses esforços acabou sendo evitado. É o que disse Sol Harrison:

> Nós mantínhamos ele fora da guerra impopular. Nós tínhamos uma série de revistas sobre guerra que nós publicávamos, temos publicado por vários anos, e a guerra era abordada por meio delas apenas, mas nós sempre falávamos nessas histórias de guerra que a guerra era realmente o inferno. (...) nós sempre fomos muito cuidadosos em como usamos o personagem do Superman. Ele nunca teria continuado por tantos anos se não houvesse uma preocupação em como nós fazemos isso. É nossa preocupação com o personagem, e com todos os nossos super-heróis, e a prova é que eles ainda estão aqui, e eles são maiores hoje do que eles já foram no passado. [7]

Mas o lado "manso e tímido" de Clark Kent, enquanto não estava vestido como Superman, sempre foi uma parte importantíssima do design desse personagem, e parte da fantasia criada. Siegel explica:

> Teve bastante fantasia envolvida porque eu, assim como Joe [Shuster], era bastante tímido e educado e havia garotas à nossa volta que nem ligavam para minha existência, elas não se importavam, e eu pensei: "não seria ótimo se eu fosse uma pessoa poderosa, e essas garotas não soubessem que esse cara era alguém especial?" Isso ajudou a criar esse esquema em triângulo do Clark Kent, Lois Lane e Superman. [7]

Isso não muda o fato de que o Superman é um símbolo máximo de poder, e que parte do seu apelo com o público é exatamente esse. Shuster relatou que

> Todos os dias, quando eu era um garoto, era empurrado por aí pelos outros. Eu era bastante pequeno, e era sempre empurrado em todos os lugares pelos *bullies* e tudo mais. Então, esse era um dos meus sonhos (risos), meu desejo. (...) fiz vários cursos de fisiculturismo e levantamento de peso, para me fortalecer. De fato, fiz por alguns anos. Não sei se ajudou muito, mas eu me esforcei para me fortalecer. [7]

É como se existisse no herói algo para quem valoriza o poder, mas também algo para quem valoriza a modéstia, generosidade, timidez. Ao estudar esta personalidade com relatos dos criadores, eu posso dizer que seu sucesso não teria sido o mesmo se ele fosse metido e cheio de si. Talvez, ser arrogante em relação aos seus poderes, algo que certamente aconteceria se alguma pessoa real estivesse em seu lugar, faria do Superman algo próximo demais dos astros tão "metidos" e vaidosos que vemos por aí. A própria modéstia do Superman é tão importante para seu sucesso quanto suas roupas emblemáticas e seu poder infinito. Como Siegel mesmo disse, "um cara que

poderia ser dono do mundo e é todo poderoso, mas, ao invés disso, ele usa seus poderes para ajudar os desamparados, e não para abusar deles" [7].

A história do Superman é a história do gênero dos super-heróis. O sucesso do Superman é antigo e, por incrível que pareça, começou sendo impulsionado não apenas pelas publicações, mas também pelo rádio. Todos os dias, norte-americanos se reuniam perto do aparelho para ouvir as histórias das aventuras de Clark Kent. O narrador descrevia empolgado:

> Mais rápido que uma bala, mais poderoso que uma locomotiva, capaz de pular por cima de altas construções com um impulso só, esse surpreendente estranho, do planeta Krypton, o Homem de Aço, Superman! Superman luta em uma batalha constante pela verdade e justiça, disfarçado como um educado repórter Clark Kent. [7]

O fenômeno Superman acabou, vários anos depois, indo para a TV, antes mesmo de chegarmos na década de 50, com a série "*Superman*", de 1948, no canal *Syndication*. O herói era representado pelo ator Kirk Alyn. O Superman como símbolo de esperança iria além de sua representação dentro das publicações, para manter a fantasia entre as crianças e o ator Christopher Reeves tinha que manter em segredo o seu papel, e os créditos descreviam Superman como sendo ninguém menos que Clark Kent. É como se os produtores quisessem "enganar" o público de que ele era real, que estava voando sobre os Estados Unidos, pronto para defender os mais fracos.

O sucesso de Superman nas telas segue nos próximos anos, com "*Adventures of Superman"* (Aventuras de Superman). A série chegou a receber a premiação *Saturn Awards* de melhor série retrô em DVD em 2007. Também foi nomeada em 2006 pela *Academy of Science Fiction, Fantasy and Horror Films* na mesa categoria.

Superman nunca deixou o cinema. Até agora, ele já participou de 11 filmes, sendo o último deles "Liga da Justiça", em 2017. Apesar de Superman não estar no auge da sua popularidade, ele sempre acaba voltando, seja em filmes, quadrinhos, séries ou jogos.

Superman abriu as portas para outros personagens de um gênero que veio para ficar. Mas, por ser o primeiro e a versão mais "pura" de um super-herói, ele vem com algumas características que incomodam parte do público e uma delas é uma barreira para criar histórias que criem tensão: o fato dele ser praticamente indestrutível. Esse fato é remediado com o uso constante de kriptonita, o material do planeta natal do

herói, que é sua principal fraqueza. Ao entrar em contato com este material, Superman perde todos os seus superpoderes e se torna um mero mortal. Ele foi mencionado pela primeira vez em *The Adventures of Superman*, em uma transmissão de rádio em 1943 [10]. A popularidade desse termo se tornou tão grande que "kriptonita" se tornou um sinônimo de fraqueza, tal como o termo "calcanhar de Aquiles".

Mas por que é tão importante que ele se torne fraco e vulnerável, pelo menos em certos momentos? Para criar variedade nas histórias, para que Superman não seja sempre alguém que não pode sequer ser ferido lutando contra hordas de "caras" maus que nunca teriam uma chance de vencê-lo. Mais uma vez, o deus é humanizado e se torna humano. Assim como Superman é humanizado como uma pessoa na forma de Clark Kent, ele é humanizado fisicamente quando um vilão consegue por as mãos na kriptonita para usar contra o herói. Esse elemento se manteve constante em histórias no universo da DC.

Mas kriptonita é muitas vezes um paliativo, e não uma cura. Superman é muito poderoso, e escritores acabam invocando seres do espaço que são tão poderosos quanto ele para que, pelo menos, exista alguma chance dele perder. Superman lutando contra alguém que não tem chance alguma de vencer é uma história que já sabemos o final, é como se aquilo que faz Superman ser Superman fosse exatamente sua maior falha, aquilo que sempre é eliminado em suas histórias. Soren Bowie, escritor para o site de humor *Cracked*, fala sobre esse problema em seu artigo *3 Reasons It's So Hard to Make Superman Interesting* (*3 Razões Por Que é tão Difícil Fazer o Superman ser Interessante*): "Em 80 anos de existência, Superman revelou muito poucas fraquezas, mas ter uma narrativa engajadora está lá perto do topo, próximo da kriptonita" [5]. Nesse artigo, é mencionado o glorioso herói Aquiles, que é lembrado pelos que são familiarizados com o poema épico *Ilíada*. E de como outro herói, tão poderoso quanto, chamado Diomedes, foi facilmente esquecido: ele não tinha fraqueza, em momento algum foi mostrado para o leitor que o herói teria uma falha qualquer. Ele era perfeito, talvez até mais perfeito que os próprios deuses, que ele inclusive conseguiu derrotar, apesar de não ser um deles. Até mesmo o próprio Aquiles não seria apto para derrotar um guerreiro tão indestrutível.

Para Bowie, Diomedes é um arquétipo comum em histórias de ficção (neste caso estou usando a definição de arquétipo de Jung). Apesar de um herói desse nível ser popular, ele não traz consigo um potencial para criar uma trama realista, com altos e baixos. Não é a toa que a kriptonita é utilizada, de novo e de novo, em histórias e quadrinhos e filmes do herói. Para humanizá-lo, escritores precisam enfraquecê-lo, precisam diminuir sua posição de deus à posição de humano, assim ele se torna um personagem que o cidadão comum pode se identificar. Assim como a tática de mostrar Clark Kent como uma pessoa comum, que passa por todo tipo de coisa que nós passamos, Superman deve se tornar um mero humano, por meio de sua fraqueza pela kriptonita, para que nós possamos nos identificar com ele. Bowie prossegue em seu artigo:

> Nós amamos o Homem-Aranha e o Batman porque eles são motivados por emoções egoístas e complicadas como remorso e vingança para fazer coisas extraordinárias sob constante risco de vida. Superman é o que esses personagens seriam se separados de qualquer ameaça ou motivação menos idealizada. É heroísmo de verdade entrar em uma construção em chamas quando você sabe que ela não pode te ferir? [5]

É com essa última frase de Bowie que eu quero enfatizar a falha mais criticada do herói universal, e aquilo que fez esse arquétipo se tornar menos popular nas últimas décadas, em comparação com o período inicial em que Superman explodiu em popularidade. Talvez, em um momento de pessimismo e incerteza da Grande Depressão, um herói como Superman fosse um raio de luz de otimismo. Mas, conforme narrativas vão se tornando cada vez mais complexas e novos heróis foram surgindo, os fãs de quadrinhos foram aos pouco gravitando para personagens que tivessem falhas, que fossem vulneráveis e imperfeitos. Ironicamente, ao ser o arquétipo perfeito de um super-herói, Superman acaba sendo o menos heroico de todos. Enfatizando o exemplo de Bowie, quem é mais heroico: um homem comum, mortal, que entra em uma construção em chamas para salvar alguém que está lá dentro, arriscando sua vida, ou um homem indestrutível que sabe que nada pode acontecer com ele?

O truque de eliminar os poderes de Superman para humanizá-lo resulta em outro problema: Superman deixa de ser Superman assim que perde seus poderes. A

ideia de Superman como herói não vem de um cidadão comum que consegue se tornar um super-herói, algo que ocorre com outros personagens, como, por exemplo, o Capitão América. Superman é exatamente o oposto disso: um ser extraordinário que tenta se passar por um cidadão comum. Um detalhe interessante que ilustra bem esse aspecto do herói é o fato de ele usar um disfarce de ser humano, tentando enganar os outros à sua volta de que ele é apenas mais um trabalhador comum na grande metrópole. Algo que contrasta com os outros heróis, que usam um disfarce para quando vão lutar contra o crime. Enquanto Superman se disfarça para fingir ser um cidadão comum, os outros heróis se disfarçam para fingir que são seres extraordinários.

Aquilo que faz o Superman ser um herói universal é algo que não era comum em mitologias dos antigos: a defesa da humanidade como um todo. DeScioli e Kurzban comentam sobre isso:

> Na mitologia antiga, a mais conspícua característica dos super-heróis é o foco na atividade criminosa intra-grupal, ao invés da atividade de guerra. Os heróis lutadores da história excedem em batalhas intergrupais: Sargão, Gilgamesh, Moisés, Davi, Hércules, Hector, Rômulo, Rei Arthur, Karna, Arjuna, e por aí vai. Em contraste, Superman, Batman e o Homem-Aranha marcam um distinto gênero de herói: aquele que luta contra o crime. (...) Os heróis da antiguidade, especializados na guerra, não eram particularmente morais. Moisés instruiu seus guerreiros a estuprar e matar mulheres e crianças (Números, 31:17). Rômulo matou seu irmão Remo, depois de uma discussão, e Lancelot cometeu adultério com a esposa do Rei Arthur. Isso é consistente com atitudes relativas a heróis de guerra verdadeiros, como o sniper Simo Häyhä a quem foram atribuídas mais de 500 mortes em 100 dias. Heróis de guerra, na realidade e na ficção, são conhecidos pelos seus números de mortes, não pela sua moral e caráter. [4]

Essa análise demonstra até que ponto pode chegar o contraste entre diferentes tipos de heróis, e em quais épocas e contextos eles foram criados. Superman não é como um herói de guerra que matou centenas. O herói de guerra não tem poderes, ele usa aquilo que pode, aquilo que tem acesso, e consegue feitos extraordinários apesar das circunstâncias. Ele é o homem comum, o *underdog* (também conhecido como "azarão", aquele que achamos que vai perder) , mas suas ações, apesar de incríveis, não são especialmente belas ou idealizadas, ele faz o que precisa ser feito, ele tem que

matar para não morrer. Superman é o oposto disso, ele derrota seus inimigos sem matar um único humano no processo, e ambos são considerados heróis.

Como já descrito aqui, Superman apenas vai para a guerra quando essa guerra é "universalmente" aceita, e coloco essa palavra entre aspas porque, no início, o mercado norte-americano era o único público do Superman. Então quando dissemos que a Segunda Guerra Mundial era uma guerra "universalmente" aceita, digo que o povo norte-americano, em sua esmagadora maioria, apoiava as tropas durante esse conflito em específico. Hoje em dia, o mercado dos super-heróis, e não necessariamente dos quadrinhos, é de fato universal, e abrange todos os continentes do mundo. Pode-se dizer que, nesse novo contexto de universalidade, causado pela globalização dos mercados, não existe uma "guerra popular", não existe um conflito real no nosso mundo em que este personagem possa ser inserido sem causar muita polêmica. E os responsáveis pela marca do Superman sabem muito bem disso, e é por esse motivo que não vimos esse herói lutando nas guerras no Oriente Médio ou outros lugares.

Superman acaba sendo usado para defesa do planeta Terra ou alguma coisa que é universalmente odiada, como por exemplo, criminosos. A luta contra o crime se tornou uma característica de todos os heróis, porque não importa de onde você veio, qual sua classe social ou ideologia, você provavelmente não é a favor de criminosos, especialmente aqueles que cometem crimes violentos contra pessoas inocentes. Dessa forma, a motivação se torna menos pessoal, porque lutar contra um criminoso que não te afetou diretamente faz de você um herói. Entretanto, motivações pessoais criam um forte engajamento com o público, o que é o motivo de se tornarem tão populares, até mesmo ao ponto de certas motivações serem tão comuns que viraram verdadeiros clichês, como é o caso de vingança pela morte de uma pessoa querida.

Para finalizar, quero responder à pergunta: o que é Superman? Assim como qualquer herói que se popularizou bastante, Superman é mais do que uma marca, uma franquia. Ele representa o otimismo, a luta pelo bem e o *American Way.* Superman é aquele que deu origem ao gênero dos super-heróis que lutam contra o mal. Ele é uma ideia simples, mas ao mesmo tempo revolucionária, e seus adversários também são simples, porque para que exista um "bem óbvio", como o Superman, deve existir um

“mal óbvio”, como Lex Luthor para ser combatido. E por mais que existam críticas à sua simplicidade, ela também é o motivo do Superman ser quem ele é.

Eu acredito que seja um erro que escritores tentem enfraquecê-lo para deixá-lo no mesmo nível de vulnerabilidade dos outros heróis para que ele se torne como eles. Superman é o que ele é. Sua força infinita é sua marca. Criar histórias envolventes com ele é algo bastante desafiador, já que, no final das contas, todos torcemos por aquele que tem tudo para não conseguir, o *underdog*. O maior erro dos escritores que enfraquecem Superman é tentar remover de Superman aquilo que ele é para transformá-lo em algo que seja mais facilmente adorado pelo público. Em outras palavras, basicamente transformá-lo em outro personagem. A partir do momento que Superman se torna fraco, ele deixa de ser Superman. A diversidade de heróis é algo bom, que não deve ser eliminada, e nem todos os heróis precisam ser do jeito que agrada o maior número possível de pessoas, com passados trágicos, motivos emocionais etc. Sempre existirá público para um herói idealizado como Superman, mesmo que esse público não seja tão grande como de alguns outros heróis.

3.2. Goku

Goku é o protagonista do mangá *Dragon Ball*, e, apesar de não ser declaradamente um super-herói, tem praticamente todas as características de um. Goku pode não ser tão conhecido quanto Superman, mas definitivamente é popular. Podemos dizer que seu design “funciona” como um herói talvez por fazer parte de uma história que deu certo. De qualquer forma, sua existência é um fenômeno mundial e suas similaridades com Superman são tantas que ele pode ser considerado uma versão moderna desse herói.

Goku é um personagem criado em 1984, por Akira Toriyama, que na época já era um renomado desenhista por seu trabalho em outros mangás e como designer de personagens para jogos como *Dragon Quest*. Apesar da fama, Toriyama é uma pessoa bastante reservada, que evita ir a eventos, e isso faz com que seja mais difícil saber sobre o seu ponto de vista com relação à criação dos mundos e dos personagens que os habitam. Até hoje, apenas uma entrevista foi registrada com o autor, quando ele visitou a Alemanha em 2004, em um pequeno e exclusivo evento para seus fãs.

Toriyama sempre quis ser um artista. Desde criança, começou a ter aspirações de ser um *mangaká*, como são chamados no Japão os desenhistas de mangás [11]. Apesar de ser uma lenda nesse meio, Toriyama não era um ávido leitor de mangás, tendendo mais para o lado de criador do que de consumidor. Durante sua infância era fã do renomado *Astro Boy*, de Osamu Tezuka, e já adulto, gostava muito de *Century Boys*, de Naoki Urasawa.

Algo que fez *Dragon Ball* se destacar na sua época, assim como mangás e animês de forma geral, foi seu enredo mais complexo que o normal de entretenimento voltado para jovens. Toriyama fala sobre isso em sua entrevista: "Ter ideias é difícil. Você tem que abrir seu sketchbook e passar por conceitos diferentes. Como eu não sou um cara qualquer, eu tento evitar histórias simples. A combinação de ideias firmemente planejadas e ideias espontâneas que vêm à minha cabeça é bastante importante" [11].

Se compararmos mangás com quadrinhos ocidentais, é notável como as versões japonesas tendem a ter narrativas mais complexas, que se estendem por vários e vários volumes. É um tipo de serialização por capítulos que terminam em *cliffhangers* (momentos de tensão no final de um episódio), com o objetivo de manter o leitor engajado na história e qualquer um que chegar atrasado acaba se sentindo completamente perdido. A história contada por Toriyama não seria resolvida em uma, duas ou três edições, mas iria se desenvolver por dezenas de edições diferentes, como era comum no universo dos mangás.

Fazer mangás não é fácil. A indústria é notória no Japão por causa do trabalho intenso e de muitas horas necessárias para criar um produto que tenha muito conteúdo em um período pequeno de tempo. Mangás tendem a ter muitas páginas, e serem divididos em vários capítulos numa única edição. Toriyama, naquela entrevista, desabafa: "Sinceramente, desenhar mangás tem me deixado exausto, tanto mentalmente como fisicamente, no ano passado. Eu estive mais focado em design gráfico ultimamente, mas eventualmente eu quero desenhar um super-mangá!".

Akira Toriyama autografando para fãs em uma convenção na Alemanha, em 2004.

Goku tem uma história de origem bastante parecida com a de Superman. Ignorando diferenças óbvias como o estilo de arte e serialização das histórias, ele tem muito em comum com o super-herói ocidental. Mas para entender suas semelhanças, e também suas diferenças, temos que conhecer o enredo da história em que ele aparece, em especial no mangá original de *Dragon Ball*, cuja trama continua até hoje, com mais de três décadas de história.

Pertencente a uma raça de poderosos guerreiros conhecidos como *saiyajins*, que são infinitamente mais poderosos e rápidos que qualquer ser humano, Goku nasceu com o nome *Kakaroto* em um distante planeta chamado Vegeta. Ele foi mandado pelo seu pai para a Terra para que não morresse. Seu planeta de origem foi destruído pelo malévolo Frieza, outro ser alienígena com poderes inimagináveis, que é um vilão recorrente da trama. Já no planeta Terra, ele é encontrado pelo senhor Gohan, que o veste e o alimenta, adotando-o como se fosse um filho e dando a Kakaroto o nome de Goku.

Goku, assim como todo *saiyajin*, era doutrinado para ser agressivo e com sede de poder, causando muitos problemas para seu pai adotivo. Certa ocasião, ao se desequilibrar e cair em um barranco, Goku acaba batendo a cabeça fortemente, sofrendo um impacto tremendo e quase mortal que o fez apagar e entrar em um coma profundo. Gohan cuidou do jovem rebelde, que havia desde então perdido suas memórias e também sua doutrinação *saiyajin*, se tornando um garoto calmo e civilizado. Gohan educa Goku e ensina a ele artes marciais. Mas o sangue *saiyajin* iria se manifestar de outra forma: sempre que Goku olhava para a Lua, ele se transformava

em um primata colossal, que destruía tudo que viesse pela frente. Gohan avisou Goku sobre isso, mas não adiantou. Certo dia, Goku olhou para a Lua, se transformando e tragicamente matando Gohan. O jovem Goku fica sozinho.

Goku sobrevive por si só no monte *Paozu*. Pescando para comer e sem qualquer contato com o mundo externo. Ao voltar depois de uma bem sucedida pescaria, Goku recebe uma pancada de um carro, que estava sendo dirigido pela personagem Bulma, o único ser humano que o garoto tem visto em sua vida depois de seu falecido pai adotivo. Apesar do acidente, Goku não está ferido, e vai com Bulma para sua casa, onde ele mostra para ela um tesouro precioso: uma *Dragon Ball* (Esfera do Dragão*)*. Quando todas as esferas são juntas, aquele que as juntou pode fazer um pedido para o dragão *Sheng Long*, e então essas esferas são novamente espalhadas pelo mundo. Bulma estava à procura desta, e Goku hesita em lhe entregar sua preciosa esfera. Ela decide convidar Goku para coletar as outras esferas, e ele aceita. Além disso, ela o ensina sobre a sociedade humana e novas tecnologias.

O que se segue é uma aventura típica do gênero de mangás para jovens garotos (*shonen*). Goku vai conhecendo novos personagens e derrotando inimigos que aparecem pelo caminho. Mas ele não é poderoso sem qualquer tipo de esforço. Além do seu sangue *saiyajin*, Goku precisa passar por um árduo treino durante toda a sua juventude para aprimorar suas habilidades. Ele é um simples garoto aventureiro na série *Dragon Ball*, mas na série seguinte, *Dragon Ball Z*, Goku já é adulto e até mesmo já tem um filho com uma humana, Chi-Chi. Seu filho se chama de Gohan, em homenagem ao seu falecido pai adotivo. As ameaças se tornam maiores devido a outros *saiyajins* vindos do espaço para conquistar o planeta Terra, que ele fracassou em conquistar, além de outros tipos de alienígenas mais poderosos ainda.

Apesar de não ser assumidamente um super-herói, Goku se parece muito com o super-herói de Krypton. Seria um erro não usá-lo como mais um exemplo de herói universal. Goku pode não ter sido criado com o objetivo de pertencer a um grupo de super-heróis, mas sempre foi poderoso, e sempre foi um herói. Quanto às suas características, podemos citar:

- é um alienígena, não pertence ao nosso planeta;

- vem de uma raça extremamente poderosa, que conseguiria facilmente dominar a humanidade ou destruí-la, se tivesse o desejo para tal, mas não o faz por ser bondoso;
- sua raça já está basicamente extinta, com pouquíssimos seres que ainda existentes;
- veio parar no nosso planeta como um último recurso de seu pai para que não morresse no planeta de origem;
- foi criado por um terráqueo, que o ensinou sobre nossa cultura e o ajudou a se tornar uma boa pessoa;
- acaba sendo o único capaz de proteger a humanidade das grandes ameaças que vêm de fora, algo que faz sem hesitar;
- tem um romance com uma terráquea;
- além de ter força e velocidade, é capaz de voar e também de atirar raios destrutivos.
- chega a morrer mas acaba voltando

Existem algumas diferenças em relação ao Superman como, por exemplo, o fato de que o Goku começou sendo mau, mas acabou mudando de natureza após um acidente, e o fato de que ele podia se transformar em um primata gigante. Contudo, há muito mais semelhanças do que diferenças.

As semelhanças entre os dois personagens são tantas que se tornaram muito comuns as discussões entre os fãs desses, não sobre qual dos dois é mais interessante ou bem escrito… e sim qual deles venceria em uma luta. Sim, o objetivo do herói universal é defender a humanidade, e para isso ele precisa ser muito, muito poderoso… e esses dois nunca param de usar sua força e velocidade descomunais para conseguirem derrotar os vilões. E mesmo em universos fictícios, é comum discussões sobre qual personagem venceria qual personagem, especialmente quando eles têm muitas características semelhantes. A fama destes dois e as discussões sobre eles definitivamente aumentam ainda mais suas popularidades. Um canal do Youtube chamado *Death Battle*, que consiste basicamente em analisar forças e fraquezas de personagens, colocando-os uns contra os outros em uma verdadeira arena virtual. O canal tem quase 5 milhões de inscritos. Seu vídeo do Goku versus Superman está hoje com incríveis 44 milhões de visualizações [13].

Apesar de serem comuns as críticas sobre heróis universais serem “poderosos demais”, o fato é que eles nunca deixaram de ser populares. Fãs dedicam seu tempo para tentar argumentar sobre como seu personagem fictício iria derrotar o outro personagem fictício, em uma verdadeira arena de debates que nunca acabam. Mas também ali persiste a falta de engajamento de muitos com relação a personagens “poderosos demais”. Em um questionamento postado no site Quora, um usuário questiona: “*Why do people love Goku, even though he is ridiculously overpowered?*” ("Por que as pessoas amam o Goku, mesmo ele sendo ridiculamente poderoso?") [14]. Eu gostei muito dessa pergunta porque ela ilustra bem o que eu quero mostrar quando falo sobre a característica de poder gigantesco dos heróis universais. Esse usuário sequer detalha o porquê disso ser um problema. Para ele, isso é óbvio. Logo abaixo, respondendo a essa questão, um usuário autointitulado “fã de toda vida do *Dragon Ball*”, comenta como Goku sempre foi o *underdog*, com uma extensa lista de batalhas em que ele era mais fraco que seu oponente, e que sempre precisou de novas habilidades ou de ajuda de outros para conseguir vencer. Para este usuário, Goku nunca foi poderoso demais porque no seu universo ele é só mais um guerreiro alienígena que conseguiria destruir um planeta por conta própria se quisesse. O usuário que propôs a questão não chegou a explicar qual seria o problema dos superpoderes de Goku, mas o que respondeu sabia muito bem que um personagem que pode derrotar tudo e todos rapidamente, sem qualquer esforço ou dor, é algo negativo.

Mas por que queremos tanto que um herói seja “fraco”? Esse fenômeno não é algo novo, e chegou inclusive a ganhar um carinhoso apelido: “t*he underdog effect*”. Em inglês, o termo “underdog”, cuja tradução para o português é "azarão", denota o indivíduo ou grupo de pessoas que possuem, por algum motivo qualquer, poucas expectativas de vitória. Ou seja, *underdogs* são aqueles tidos como desacreditados, fracos, inexperientes, os que têm tudo para acabarem sendo os perdedores ao final de uma partida, batalha, ou qualquer outro tipo de competição. No artigo científico “*Underdog Effect*”, Rüdiger Schmitt-Beck descreve que:

> O termo “*underdog effect*” denota um fenômeno de opinião pública colidindo contra si mesma: quando em uma eleição ou referendo ou com relação às opiniões sobre acontecimentos, cidadãos veem um partido, candidato ou posição política como sendo os mais prováveis

> vencedores, ou pelo menos os mais dominantes, eles dão suporte à alternativa em que existe uma expectativa de perder. [15]

O "efeito *underdog*", como irei chamá-lo aqui, não é plenamente compreendido. Existem várias teorias para sua existência. Ele se mostrou um forte aliado daqueles que precisam de um empurrão para adquirir popularidade. Em eventos competitivos, o efeito *underdog* não é uma probabilidade, é uma regra.

O efeito *underdog* é tão poderoso, que apenas sendo dominante o suficiente, algum competidor pode se tornar um verdadeiro "vilão" se for dominante demais em um campeonato de qualquer tipo, pois sua vitória constante faz dele um resultado já determinado, que tira um pouco da emoção de assistir a partida, pelo simples fato de suas habilidades estarem tão acima dos outros. Imaginem o campeão de boxe mundial lutando contra um amador que nunca sequer participou de uma luta profissional na vida. Claro que isso não teria graça alguma, porque o resultado da luta praticamente já está determinado antes mesmo dela começar. Então não teria graça alguma, certo? Porém, se esse lutador amador fosse muito mais habilidoso do que todos esperavam, e der muito trabalho para o campeão, de repente temos o total oposto de uma luta sem graça: o *underdog* pode a qualquer momento vencer o campeão!

Essa premissa do *underdog* triunfar sobre campeões é explorada em inúmeros trabalhos de ficção. Um dos mais famosos é o filme *Rocky*. Tudo nesse filme nos faz ver o protagonista como alguém que tem tudo pra perder: de origem humilde, tendo que improvisar para treinar, sem qualquer tipo de suplemento ou dieta bem elaborada, sem ajuda de especialistas, apenas conta com sua força de vontade. Seu adversário? O total oposto disso: rico, bem sucedido, renomado, conta com apoio de treinamento, vencedor de várias lutas. A luta nada mais era que uma farsa: Rocky Balboa, interpretado por Sylvester Stallone, era descrito como um lutador famoso, o *Italian Stallion,* mas tudo era apenas uma jogada de marketing. Ele iria para a arena ser massacrado pelo campeão, e nós, os espectadores, torcemos, como sempre, para o *underdog*.

Voltando à pergunta postada no site Quora, a resposta do fã de *Dragon Ball Z* lista vinte exemplos que mostram o Goku como um *underdog* e que seus oponentes é que são os que realmente possuem um poder excessivo. Goku sempre começa perdendo, sendo derrubado inúmeras vezes, tendo que continuar lutando, apesar da

dor e frustração. Seus oponentes parecem imbatíveis, e isso é usado para manter tensão nos espectadores, que ficarão questionando qual será o truque que usará dessa vez para derrubar mais um oponente tão imbatível.

Goku em um desenho oficial de Toriyama, em 2013

Apesar de Goku ter vários amigos que também são lutadores marciais, é sempre ele que, no final das contas, consegue vencer. Ele é o mais poderoso defensor do planeta Terra, mas diante destes inimigos, ele não é nada. As batalhas que Goku é levado a enfrentar no desenho são muito mais duradouras que aquelas vistas em desenhos de super-heróis americanos. A luta contra *Frieza* começa no episódio 78 de *Dragon Ball Z*, terminando apenas no episódio 105, ou seja, 27 episódios lutando contra apenas um vilão. Nessa batalha, vemos Goku sofrendo todo tipo de punição, além de ter amigos seus sendo mortos de maneira dramática e exagerada.

Claro que o design de um personagem memorável não estaria completo sem sua parte visual. E Goku é um personagem muito fácil de ser reconhecido. Sua paleta

de cores é bastante rara: laranja forte e saturado nas suas roupas e uma blusa azul por dentro. O design de Goku é intuitivo, mesmo sem saber quem é o personagem, alguém ao olhar percebe que ele é um lutador de artes marciais por causa da sua vestimenta, que no Japão é chamada de *Gi* (também conhecida como *Keikogi*), um tipo de roupão para artes marciais, utilizados no karatê, judô, entre outros. Além, é claro, do personagem ser extremamente musculoso, outro indicativo de seu poder.

Goku possui o clássico estilo de personagens de Akira Toriyama, o que é facilmente observável em qualquer trabalho dele. Sua maneira de desenhar rostos já é basicamente uma marca registrada do seu estilo, e muito fácil de ser reconhecido. O cabelo de Goku é feito de uma maneira que seria impossível de ser representado perfeitamente em um ambiente em 3D, já que de lado seu cabelo possui o mesmo formato que de frente. As animações e os jogos em 3D fazem meras aproximações. Goku tem pele clara, olhos e cabelos pretos, e tem uma expressão séria no rosto apenas quando está lutando. O estilo simples dos personagens de Toriyama faz com que o Goku seja fácil de emular, o que facilita a criação de *fan arts*. Enfim, o Goku é um personagem que marcou a história do entretenimento, sendo o mangá de *Dragon Ball* o segundo mais vendido de todos os tempos, perdendo apenas para One Piece [16].

3.3. Heróis universais: conclusão

Heróis universais podem ser resumidos em uma palavra: poder. Eles são aqueles que defendem o nosso planeta porque têm o poder necessário para fazer isso. Eles não representam uma raça, um gênero ou ideologia política. Eles são guardiões máximos da humanidade como um todo.

Apesar de sua história trágica e a extinção de sua espécie, o herói universal é criado por uma família que mora no interior, longe dos grandes centros urbanos, humilde, bondosa e bem intencionada, que transmite para ele a moral que vai acompanhá-lo pelo resto da vida. Sua infância é boa e sem muitos problemas sérios, ele cresce enquanto vai aprendendo cada vez mais sobre aquilo que faz com que ele seja tão diferente das outras pessoas, enquanto que se torna mestre em controlar seus poderes.

Suas batalhas são contra inimigos poderosos demais para que ele se distraia com problemas pequenos. Assim como o herói universal é mais poderoso que todos nós, os desafios que ele tem que enfrentar também são igualmente heroicos. Algumas vezes, defender nosso planeta não é o suficiente, e surgem fenômenos ou inimigos que colocam em risco galáxias ou todo o universo. Não existem limites para o tamanho do desafio que um herói universal deve superar.

Quanto à sua personalidade, o herói universal é um ser bondoso, que gosta da humanidade e quer defendê-la. Dificilmente vemos algum herói universal questionar se nós deveríamos mesmo ser salvos por ele. Ele tem amigos humanos e parceiras humanas.

Heróis universais não são muito populares apenas em suas histórias. Sempre existiu um grande grupo de fãs desse tipo de história. Superman é o avô de todos os super-heróis de quadrinhos de conhecemos hoje, apesar de não ser o primeiro herói de ficção, ele foi o primeiro a fazer parte do gênero dos super-heróis que vivem entre nós e defendem a justiça.

Diferentemente dos heróis clássicos da Grécia antiga, o herói universal não é movido por motivações egoístas como raiva, inveja ou tristeza. Para este defensor de tudo que é bom e certo, essas emoções são apenas distrações que não devem ser levadas em consideração em suas missões.

O poder que faz o herói universal ser quem ele é também é aquilo que faz com que essa categoria de herói não seja universalmente aceita. Quando uso o termo “universal”, me refiro às suas ações nas histórias como defensores de todos, e não por serem universalmente amados. Para muitas pessoas, o poder excessivo é algo que faz as histórias com esses personagens parecerem sem graça, como um filme do qual sabemos o final.

Quanto à aparência, o herói universal mostra que sua idealização faz parte de todas as suas características: ele é alto, bonito e está em ótima forma física também. Essa ideia de que aqueles que são bons são também fisicamente mais atraentes é um truque antigo da ficção. Os mocinhos são sempre bonitos, os vilões, quase sempre são feios. Isso se deve ao fato de que temos a tendência de conectar a beleza a outros atributos positivos.

É muito mais fácil para o público em geral ver um personagem como sendo bondoso e perfeito se suas características físicas também condizem com aquilo que ele representa. Assim como é muito mais fácil ver personagens feios e asquerosos como sendo malvados e desonestos. Salvo algumas exceções, como o Corcunda de Notre-Dame, é quase que uma regra usar a aparência dos personagens para dizer o que eles são por dentro.

Esse tipo de preconceito quanto à aparência possui um termo em inglês, usado por alguns acadêmicos como Debora Rhode, chamado de "*beauty bias*", ou "viés da beleza" [17]. Isso nem sempre funciona a favor da pessoa atraente, já que várias conclusões precipitadas podem surgir, como, por exemplo, assumir que uma pessoa atraente sempre teve uma vida fácil ou que não seria capaz de exercer trabalho pesado. Do mesmo modo, seria contra-produtivo tentar usar o Superman como alguém que sempre sofreu muito, e tentar fazer dele um coitado, uma vítima. Muito provavelmente o público não iria aceitar essa ideia.

Todos os atores que foram chamados para interpretar o Superman eram considerados atraentes em sua época. Christopher Reeve (1978), Brandon Routh (2006) e Henry Cavill (2013) eram jovens, bonitos e em boa forma quando representaram o Homem de Aço.

Goku, por sua vez, tem um traço bastante estilizado e fica difícil dizer com certeza se a intenção era que ele fosse atraente. Algumas fontes dizem que a personagem Bulma o considera atraente depois que ele se tornou adulto, mas não pude confirmar isso. Uma coisa é certa, Goku está em ótima forma física, e é mais alto que todos os seus amigos no desenho e mangá. Assim como os seus poderes, a sua altura faz ele se destacar e representa a superioridade de Goku em meio aos outros personagens, que, apesar de bem-intencionados, não têm o poder necessário para derrotar os vilões que aparecem para ameaçar o nosso planeta.

Outra característica marcante do herói universal é sua juventude. Ele é sempre jovem, cheio de energia. Mesmo tendo mais de 80 anos desde sua criação, Superman sempre volta jovem, de cabelos escuros e sem rugas. Representar o herói universal como sendo jovem e vigoroso faz parte da demonstração de sua força, considerando que é usual relacionarmos a força com a juventude, e não com a velhice.

Capítulo 4

Os anti-heróis desconfiados

Os anti-heróis desconfiados são heróis que não seguem uma ética perfeita e baseada em tudo que é bom. Tirando o fato de que eles lutam contra o crime, eles são o oposto daquilo que caracteriza o herói universal. De acordo com o dicionário Lexico, da Universidade Oxford:

> Um anti-herói é um personagem principal em uma história que não tem qualidades heroicas convencionais e atributos como idealismo, coragem e moralidade. Apesar de que anti-heróis podem às vezes praticar ações que são moralmente corretas, não são sempre pelas razões certas, muitas vezes agindo por interesse próprio ou de maneira que contraria códigos de ética convencionais. [18]

Basicamente, aquilo que define um herói exemplar é, de modo inverso, o que vai caracterizar o anti-herói:

- o herói é inabalável, o anti-herói é traumatizado;
- o herói é sempre justo e racional, o anti-herói segue seus instintos e emoções;
- o herói luta para defender a humanidade, o anti-herói luta por raiva, tristeza, etc.;
- o herói inspira as pessoas comuns, o anti-herói aterroriza os criminosos;
- o herói é a luz que ilumina a escuridão, o anti-herói usa a escuridão ao seu favor;
- o herói é ideal, o anti-herói é “real”.

Os anti-heróis não são um fenômeno recente, eles sempre existiram. Se o termo surgiu há poucos séculos [18], então, não seria incorreto presumir que personagens desse tipo já existiam muito antes que o termo em si.

O que faz com que os anti-heróis sejam tão populares, considerando que eles são, basicamente, o oposto dos heróis convencionais? Provavelmente, aquilo que incomoda muitas pessoas com relação aos heróis muito idealizados – a relativa perfeição – é o que falta nos anti-heróis e faz esse público se interessar neles.

Alguns personagens que se encaixam nessa categoria se tornaram até mais populares que os próprios heróis universais que lutam ao seu lado. Um exemplo disso

é o Batman, um anti-herói que é muito mais popular que Superman, apesar de ter sido criado depois dele.

O anti-herói tem um passado trágico. Muito mais trágico do que o do herói universal. Algum evento no passado destruiu completamente qualquer esperança do anti-herói de ter uma vida comum, porque depois do ocorrido, viver normalmente se tornou impossível. Geralmente esse evento envolve a morte de parentes, de amigos, de parceiras ou uma combinação destes. Aquele que cometeu tal ato, o vilão, o fez por dinheiro ou simples maldade mesmo, completamente indiferente quanto aos inocentes que ele estava massacrando. O anti-herói desiste de tudo que a vida tem a oferecer, porque para ele, aquelas pessoas eram o seu mundo. Então, ele decide dedicar o resto da sua vida para lutar contra o mal e o crime, custe o que custar.

O passado trágico do anti-herói se manifesta em sua personalidade. Ele é um homem de poucas palavras, prefere agir sozinho e evita fazer novos amigos, provavelmente com medo de perdê-los também. Este é o mesmo motivo pelo qual o anti-herói tende a evitar qualquer tipo de relacionamento, fugindo de sentir novamente a dor da perda. Assim como todo pessimista típico, o anti-herói assume que aquilo que de pior lhe aconteceu vai continuar a acontecer, sempre.

Quase nunca vemos o anti-herói sentindo alegria, rindo de alguma coisa, sentindo tédio, medo ou fazendo piadas. Quando ele não está lutando contra o crime, ele está sentindo emoções negativas. As emoções que ele sente são apenas duas: raiva e tristeza. Raiva daqueles que fizeram algo com ele no passado, motivando sua vingança, ou daqueles que tiveram a audácia de se tornarem criminosos e prejudicarem pessoas inocentes, algo que não pode ser tolerado. Quanto à tristeza, ela é geralmente pela perda trágica daquelas pessoas que amava, no seu passado. Essas emoções, entretanto, são abafadas, demonstradas de maneira sutil, quase imperceptível. O anti-herói não demonstra suas fraquezas, apesar de tê-las.

Alguns desses heróis tem como cor predominante o preto. Ele representa não apenas a escuridão, que é o ambiente perfeito para eles fazerem o que fazem, mas também representa o luto, o pessimismo. Tem também o fato de que o preto é uma cor muito intimidadora, o que faz com que seja muito utilizada para o design de vilões, como Darth Vader. Utilizar aspectos visuais característicos de vilões no anti-herói faz

todo o sentido porque ele não é um herói idealizado e perfeito que luta por tudo que é bom, ele tem um lado sombrio que se sobressai.

Os personagens com ênfase no preto dos anti-heróis entram em forte contraste com os designs mais coloridos e claros dos heróis universais. São comuns histórias em que estes dois tipos de heróis têm que lutar lado-a-lado para combater o mal, apesar de que eles discordam um do outro em vários aspectos de conduta. O fato é que os dois querem lutar contra o crime e estão dispostos a fazer o que for preciso para isso. Eles têm o mesmo objetivo, apesar de que o caminho para atingi-lo seja diferente.

Uma característica comum em anti-heróis é a maneira brutal e sem remorso com que tratam seus inimigos. É comum esse tipo de personagem matá-los ao invés de poupar suas vidas. Alguns mais radicais e violentos, como o Justiceiro, torturam seus inimigos antes de matá-los para obter informações que deseja. Em sua versão original, o Batman matava seus inimigos e a mudança para que o herói não mais matasse seja, talvez, mais em consequência de proibições desse tipo de narrativas para crianças, do que por vontade de seus criadores, algo que irei analisar mais adiante.

As falhas que fazem um anti-herói se aproximar do real e se afastar do ideal podem ser de todo tipo. Um anti-herói pode ser emotivo, sem moral, ineficiente e até mesmo insano. Tudo que fizer com que ele pareça algo mais próximo da realidade, até mesmo porque não é uma pessoa completamente normal, já que se veste com roupas escuras e sai à noite atacando e matando criminosos. Suas falhas são reforçadas também em seus poderes, ou melhor, na falta deles.

Os anti-heróis geralmente não têm superpoderes, eles não são capazes de voar por conta própria, de levantar um carro com a mão, de atirar lasers pelos olhos ou qualquer outro tipo de proeza que faz parte do inventário do herói universal. Mas aquilo que falta ao anti-herói pela falta de poderes, ele tem de inteligência. Um exemplo disso é o personagem Batman, que é descrito em enciclopédias online (conhecidas como *wikis*) como tendo “inteligência de nível genial”. Em suas histórias ele demonstra inúmeras vezes que consegue se livrar de todo tipo de situação apenas com sua genialidade, além de ser capaz de criar tecnologias que podem ser usadas de maneiras criativas em suas batalhas. Outro exemplo é o personagem Justiceiro, que prefere um modo mais direto, usando armas de fogo em suas missões e outros meios

para evitar os disparos dos criminosos enquanto ele vai eliminando-os um por um. O anti-herói desconfiado não é capaz de derrotar um herói universal em uma luta justa. Isso não quer dizer que ele seja fraco, apenas que ele não é super-humano, mas uma pessoa normal que empurrou seus limites até onde foi possível.

Eu utilizo a palavra “desconfiado” para descrever essa categoria de herói por um motivo simples: essa característica define muito bem não apenas os anti-heróis que mais se popularizaram, mas também define bem o motivo disso. Os fãs desse tipo de herói se identificam com eles porque os próprios fãs são desconfiados. O anti-herói representa o fracasso do sistema de justiça, uma vez que eles estão lá para punir os criminosos que a polícia e a justiça não foram capazes disso. Ou, em alguns casos, até mesmo se aliaram a esses criminosos, criando uma situação de desespero para os inocentes, que sofrem com a criminalidade fora de controle.

Apesar do anti-herói desconfiado não ser idealizado como o herói universal, ele também é, de uma forma bastante própria, inspirador. De sua própria maneira, o anti-herói é um raio de luz na escuridão, por mais irônico que isso possa parecer. Ele pode não ter os métodos mais tradicionais ou a moral perfeita, mas ele faz o que precisa ser feito para derrotar o mal e prevalecer sobre ele. O anti-herói não é um vilão, ele não é malvado e nem deseja o mal às outras pessoas, ele é apenas um produto do seu passado e do mundo em que vive.

Os lugares em que os anti-heróis habitam são tão sombrios quanto eles próprios. A cidade fictícia de Gotham, por exemplo, que é habitada pelo herói Batman, é um paraíso para gangues e mafiosos. O Justiceiro matava criminosos nos locais mais perigosos de Nova York e de outras cidades. Geralmente, o local em que o anti-herói desconfiado vive justifica suas ações, nos trazendo uma ideia de pessimismo, de que nada deu certo, de que a corrupção é algo generalizado e aqueles que supostamente estavam ali para defender a população, apenas se aproveitam situação. Na série de jogos desenvolvida pela empresa britânica Rocksteady, a cidade de Arkham, em que Batman luta contra o crime, é um local sinistro, cheio de criminosos, sujeira e baixa iluminação. Um perfeito design de ambientação do jogo para trazer a atmosfera de pessimismo em que o anti-herói pode ter seu lado sombrio justificado. O anti-herói e a atmosfera pessimista andam juntos, já que o personagem precisa de uma justificativa para agir da maneira que age.

O mundo do anti-herói é o tipo de lugar governado por criminosos e que deixaria qualquer um cínico. Não faria sentido algum um herói brutal e sem piedade lutando em uma utopia, em que a violência era rara e as pessoas todas seriam de boa índole. O mundo em que o anti-herói vive é, de sua própria maneira, tão brutal e sem piedade quanto o próprio anti-herói. Ele responde a essa brutalidade da maneira necessária, a única que funciona nesse contexto.

Se existe um termo que consegue descrever muito bem a realidade do universo do anti-herói, essa palavra é distopia. De acordo com o dicionário da Merriam-Webster, distopia é "Um mundo ou sociedade imaginário onde as pessoas tem uma vida desumana e aterrorizante" [19] Isso cria um contraste interessante com a categoria “heróis de identidade”, que irei descrever posteriormente, os quais vivem em uma utopia perfeita.

Distopias são bastante comuns na ficção científica, em que temos um futuro de extrema pobreza, com muita violência e pessimismo, em que a tecnologia é usada como uma ferramenta de controle. Isso é um aspecto que caracteriza o gênero *cyberpunk*. Existem inúmeros trabalhos feitos com essa abordagem em que geralmente a distopia surge de algum evento impactante que causou grande destruição, como uma guerra ou fenômeno meteorológico. Abordagem semelhante também ocorre no gênero de ficção apocalíptica.

A aversão que muitos têm com relação à perfeição (“Mary Sues”), é justamente a maior aliada da popularidade dos anti-heróis desconfiados. Seu passado trágico, suas emoções que os motivam, mas também os atrapalham, sua falta de poderes… tudo isso trabalha em conjunto para fazer do anti-herói desconfiado um humano. Assim, são características do anti-herói desconfiado:

- Passado trágico que justifica suas ações.
- Uso das cores escuras e símbolo representando o medo.
- Personalidade lacônica e séria.
- Vive em uma distopia tão sombria quanto ele próprio.
- É brutal, muitas vezes interrogando ou matando seus inimigos.

4.1. Batman

Assim como Superman, Batman foi criado por uma dupla composta de um artista e um escritor. Nesse caso, o artista era Bob Kane e o escritor era Bill Finger, em 1939. Os dois também trabalhavam para a empresa *Detective Comics*, que hoje é mais conhecida apenas como DC. Kane inicialmente teve uma ideia para o personagem, já com o nome de "Batman". Ele era parecido com Superman, porém com botas e uma máscara de dominó, e tinha duas asas de morcego artificiais, com seu nome escrito logo abaixo. Posteriormente, seu design foi modificado e uma das alterações foi deixá-lo sem a cor vermelha, na sua versão inicial, ele tinha em alguns detalhes da roupa. [20].

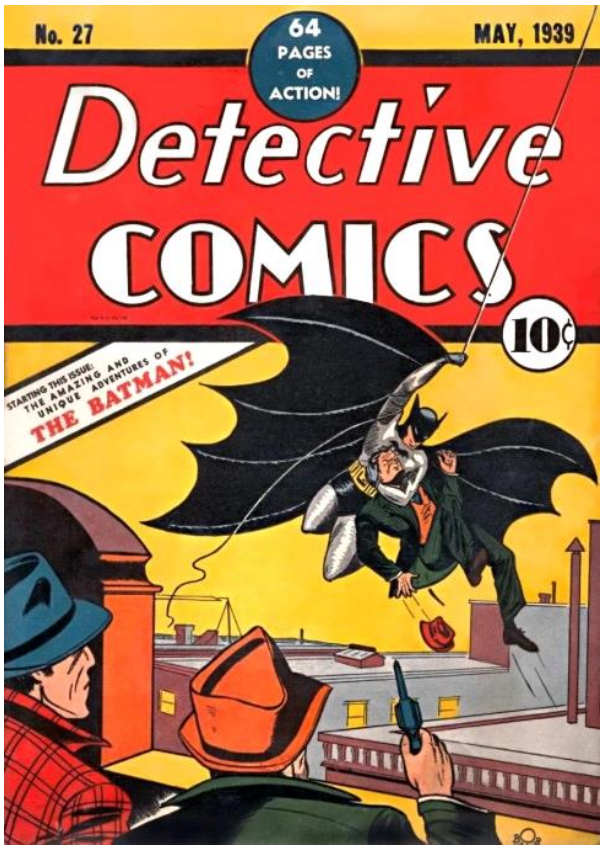
Resumidamente, o comic mostra a história de Bruce Wayne, um *socialite*. Tudo começa quando Gordon, o comissário de polícia, está conversando com Wayne sobre um homem misterioso conhecido como "Bat-Man" e que o está deixando preocupado. A conversa é interrompida quando o comissário recebe uma ligação para averiguação de um crime: o assassinato de um notório empresário, Lambert. As impressões digitais de seu filho, que já está em custódia, são encontradas em uma faca. Gordon convida Bruce Wayne para a mansão de Lambert, para uma investigação, e ele aceita o convite.

Obviamente, o filho de Lambert diz ser inocente, e que tocou na faca apenas para tirá-la de dentro de seu pai, e afirma que seu pai tinha três associados. Um deles, Steve Crane, liga para Gordon e diz que Lambert havia lhe contado que recebeu ameaças de morte um dia antes do ocorrido, e que ele também recebeu ameaças. Gordon e Wayne saem da mansão. Poucos momentos depois, Crane é assassinado, os criminosos que o mataram fogem pulando pela janela, mas são derrotados pelo vigilante conhecido como "Bat-Man", que joga um deles de cima do prédio. Nessa versão inicial, Batman matava seus inimigos, como um típico anti-herói. Batman obtém um papel dos bandidos, o que lhe dá informações sobre o próximo crime a ser cometido.

Sem detalhar demais o desfecho da história, Batman continua a investigar e usar suas habilidades, inteligência e acessórios tecnológicos para encontrar os culpados. Não é surpresa para ninguém agora, mas no final da história é revelado para o leitor que Batman era, na verdade, Bruce Wayne, logo depois deste fingir que não

acreditou nas histórias contadas pelo comissário Gordon sobre o misterioso homem que se veste de preto e luta contra o crime. Essa edição do gibi foi um sucesso total e já foi reimpresso inúmeras vezes por causa do seu valor histórico.

Existe certa polêmica quanto à criação de Batman. Ninguém nega que Bob Kane criou a versão original do herói e sempre foi ele que esteve debaixo dos holofotes quando se tratava deste personagem. Contudo, Bill Finger teve sua participação e a história dessa criação, e uma suposta injustiça com relação aos créditos de sua participação na criação do Batman, que acabou sendo totalmente atribuída a Kane, é explorada no livro *Bill: The Boy Wonder,* escrito por Mark Tyler Nobleman, e no documentário *Batman & Bill*, dirigido por Don Argott e Sheena M. Joyce.



Edição Nº27 da Detective Comics, mostrando o Anti-Herói Batman pela primeira vez (1939).

Bob Kane, artista a quem é atribuída a criação do design de Batman (na época conhecido como "Bat-Man").

De acordo com estas fontes, Kane e Finger se conheceram em 1938, em uma festa, descobrindo que tinham algo em comum: os dois gostavam de escrever comics. Naquela época, Superman havia acabado de ser lançado na lendária primeira edição da revista *Action Comics*, tendo sucesso estrondoso e entrando para a história. Dá para imaginar que esse sucesso criou uma demanda para outras histórias desse gênero. Bob Kane já tinha o objetivo de fazer um herói próprio. A ideia original era de um homem em um macacão vermelho, com detalhes em preto, uma máscara de dominó e asas de morcego [21]. Bill Finger sugeriu mudanças no design do herói, como luvas, deixar suas roupas mais escuras e colocar um capuz. Obviamente, as mudanças foram drásticas e criaram a figura icônica que conhecemos hoje.

A mais forte inspiração para a criação de Batman foi o personagem Zorro, de 1919, de Johnston McCulley, que era o escritor favorito da dupla. Assim como Bruce Wayne, Zorro era um herói que defendia aqueles que não podiam se defender na Califórnia, na época em que esta ainda estava sob domínio da Espanha. Zorro também era rico assim como Bruce Wayne, além de ter uma marca própria que deixava em locais onde ele interferia com os planos dos vilões. No caso do Zorro, era um 'Z' que ele cortava com seu florete. No caso do Batman, o símbolo era um morcego. Zorro se vestia completamente de preto, com uma capa preta e um chapéu. A Versão inicial do Batman ainda não era totalmente preta, mas já tinha algumas similaridades com o Zorro, como, por exemplo, a sua máscara de dominó.

Existem óbvias características que diferenciam ele muito do que conhecemos como Batman hoje. A mais nítida de todas é o uso de uma cor vermelha cobrindo quase todo o seu corpo. Sem as asas, seria difícil visualizar que o tema do herói era o morcego sem conhecer seu nome. Não havia características suficientes para separar seu design do de outros heróis que viriam posteriormente, mas como este foi um dos primeiros, tudo isso é compreensível. Kane já tinha em sua cabeça uma ideia do que viria a ser conhecido, décadas depois, como o "Cavaleiro das Trevas", mas ainda havia muito o que melhorar.

Muitas das características que definem o herói já apareciam na versão inicial, criada por Bob Kane. Dentre essas, podemos citar a temática do herói, um homem-morcego vigilante e detetive, e o fato de que ele não tinha superpoderes, mas utilizava-se de sua inteligência e experiência para investigar e derrotar seus oponentes. Apesar do herói não ter a famosa capa preta que conhecemos hoje, ele possuía duas grandes asas pretas que usava para controlar sua queda no ar.

Uma representação da versão original do herói Batman, no documentário "How Bob Kane stole Batman", da Myth Stories (2019).

Bill Finger, ao olhar para o design de Kane, imediatamente pensou em algumas sugestões para o design do personagem, que foram tão boas que persistem até hoje: deixar as cores dele mais escuras, dar luvas e botas a ele, além de um capuz escuro que cobria seu rosto. Seus olhos foram substituídos por traços brancos, criando um aspecto mais sombrio, amedrontador e misterioso. As sugestões foram aceitas e as

diferenças foram drásticas. Batman, assim como Superman, já tinha sua imagem muito bem estabelecida logo na sua primeira aparição, com as mudanças que foram feitas depois sendo bastante sutis. O Batman não seria quem ele é hoje sem as sugestões de Finger, que possui tanto mérito no design deste herói quanto Bob Kane.

Ainda não existia nessa época um local fictício digno de um herói como Batman, boa parte da história acontece à luz do dia. A sombria cidade de Gotham foi estabelecida apenas na quarta edição da revista *Batman*, em 1940 [22].

As cores escuras o ajudam a se esconder à noite, mas esse morcego não é daqueles que têm hábitos noturnos. Batman, ou "Bat-Man", como era conhecido na época, não tinha como parte do seu contexto um ambiente noturno, em que ele usasse da escuridão para enganar seus oponentes, se escondendo. Mas suas roupas já deixam bastante claro que a intenção, desde o início, era criar um herói intimidador.

Primeira aparição de Batman na 27ª edição da Detective Comics, em 1938

Podemos ver na sua aparição inicial que o objetivo era uma introdução imponente, com sua *power pose* de braços cruzados. Batman possuía grandes asas pretas que ocupavam bastante espaço, o capuz com os olhos estilizados, também ajudava a criar uma imagem de intimidação. As orelhas se não pareciam com orelhas de fato, pois eram pontiagudas e pequenas, mais se assemelhando a chifres, dando ao

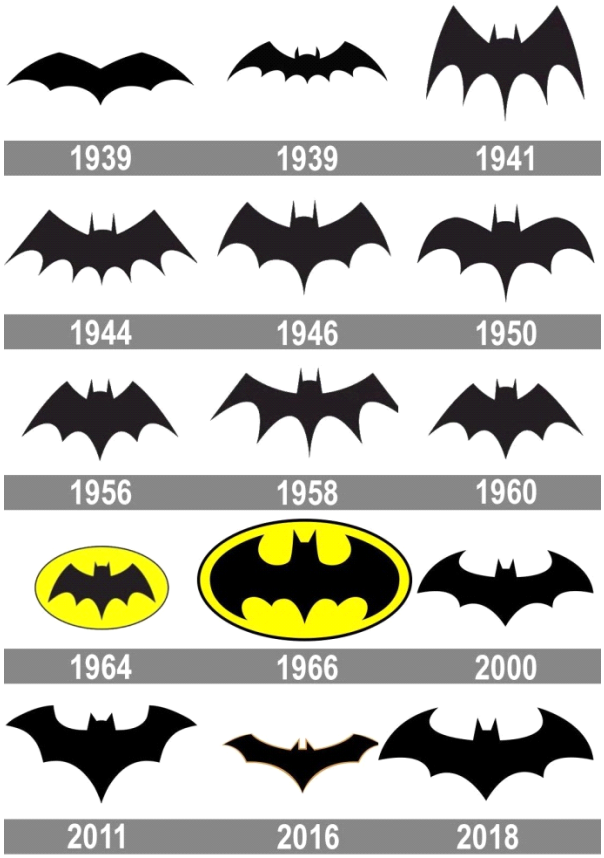
Batman um aspecto levemente demoníaco (algo que se mantém até hoje). Acredito que orelhas grandes e para fora, assim como as dos morcegos de verdade, acabariam prejudicando o visual do herói e sua temática do medo, por serem “adoráveis” demais, talvez.

No peito no Batman já estava registrado seu símbolo: um morcego estilizado visto de frente, com suas asas abertas e curvas formando pontas. Este símbolo era como Batman: sombrio e afiado. Todas as mudanças feitas nesse símbolo nos anos seguintes foram bastante sutis, mostrando como ele é duradouro. Este símbolo era repetido em todas as páginas dos comics, na parte de baixo.

Existia uma diferença entre o símbolo da roupa do personagem e o símbolo que aparece na parte de baixo para indicar a página. A versão da roupa não tinha a representação da cabeça do morcego, ficando apenas suas asas. Mas essa diferença não durou muito tempo e Batman teve, já em 1939, seu símbolo do peito modificado para mostrar a cabeça do morcego.

Foram inúmeras modificações que esse símbolo sofreu durantes as várias décadas de existência do Homem-Morcego. Quase todas as diferenças feitas foram bastante sutis, sempre mantendo o aspecto das curvas formando pontas, do desenho original. A diferença mais dramática que ocorreu com esse símbolo foi em 1966, com a infame série *Batman*, de William Dozier. Nela, o símbolo teve uma elipse amarela que criava um forte contraste com o preto do morcego. Apesar da série não ser conhecida pelo público geral na atualidade, o símbolo clássico com o fundo amarelo é facilmente reconhecido hoje em dia, sendo muitas vezes usado em camisetas ou outros objetos em que o símbolo do herói já seja o suficiente para ser reconhecido.

Outro aspecto interessante do símbolo com o fundo amarelo é como as asas do morcego foram eventualmente arredondadas para ocupar melhor a parte de dentro da elipse. Apesar do belo contraste e do impacto que essa marca teve, ela foi modificada algumas décadas depois para voltar às origens do símbolo puramente preto. Talvez o forte contraste do amarelo na roupa do herói não combinasse com seu aspecto de ser o mais sorrateiro possível, se escondendo na escuridão.



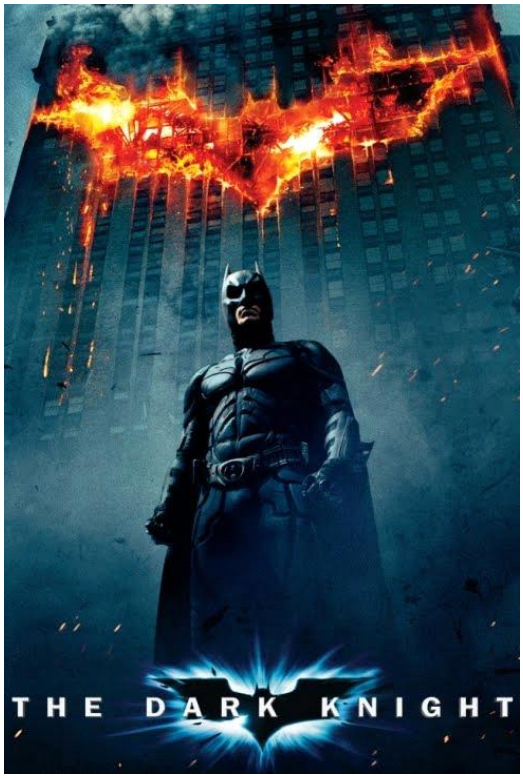
Alguns símbolos do herói durante os anos.

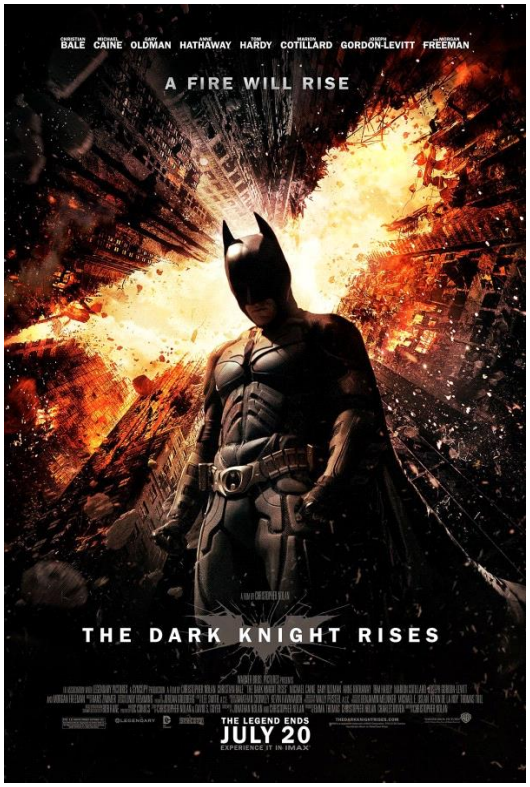
Apesar do símbolo do Batman ter tantas variações diferentes durante os anos, podemos verificar que todas elas têm características em comum, que fazem elas parecerem similares. É como se existisse um conjunto de regras para manter a marca do herói sempre consistente, apesar das diferenças:

- o símbolo deve representar um morcego estilizado;
- tem que ser simétrico horizontalmente;
- de cor preta;
- curvas que formam pontas.

As variações geralmente são de quantas pontas existem na marca, se ela é mais ou menos arredondada, se ela tem mais ênfase na horizontal ou vertical, qual a direção das pontas da asa na parte de cima e de baixo, etc.

O interessante dessa marca é que ela se repete em vários contextos diferentes, além da vestimenta do Batman. Uma das armas utilizadas por ele para combater o crime é o famoso "*Batarang*", um bumerangue com o formato do símbolo do Batman, mas feito de metal, que é jogado para desarmar oponentes e até mesmo nocauteá-los.





Pôsteres dos filmes da trilogia Nolan

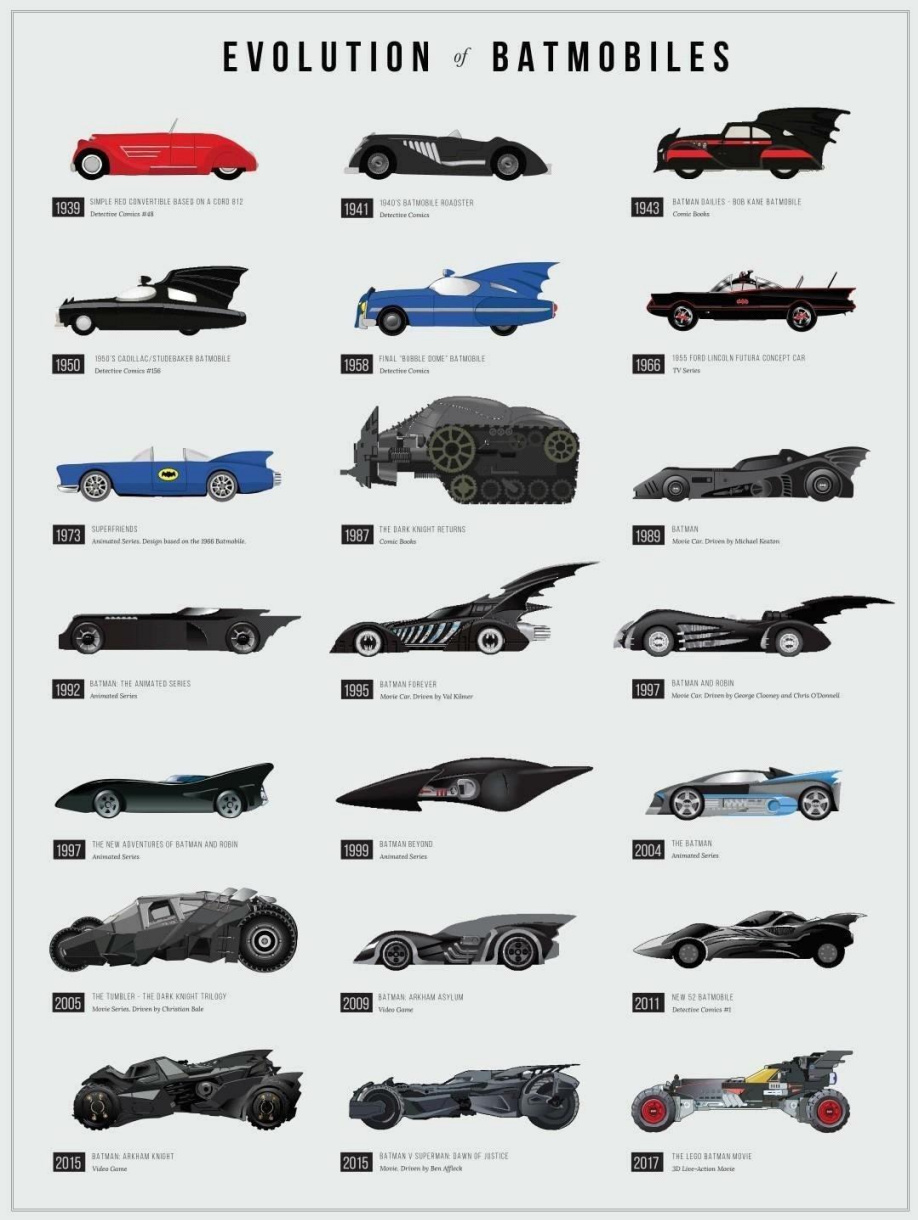
Nos filmes da trilogia do diretor Christopher Nolan, que engloba os filmes *Batman Begins, The Dark Knight* e *The Dark Knight Rises*, o símbolo do morcego é usado em dois destes pôsteres, mostrados acima, cada um em um contexto diferente, para se encaixar melhor na atmosfera dos filmes.

Batman é um herói que não possui superpoderes, mas que mesmo assim consegue derrotar os mais temidos chefes de crime da violenta cidade de Gotham. O segredo está na sua inteligência, treinamento em artes marciais e tecnologias que ele é capaz de desenvolver, graças à fortuna herdada de seus pais. Ele nunca utiliza armas de fogo, em algumas versões, ele evita métodos letais por questões morais, apesar de que na sua versão inicial ele matava seus oponentes sem problemas. Em outras, ele evita o uso de armas por causa do trauma que sofreu quando seus pais foram mortos com um revólver. De qualquer forma, na versão moderna o Batman evita matar seus inimigos e por isso que seus dispositivos tecnológicos não são letais. A escuridão é outra aliada de Batman que, com o uso de visão noturna, consegue facilmente derrotar seus inimigos durante a noite. Essas características acabaram sendo incorporadas no design dele que, apesar de diferente da sua versão inicial, sempre manteve algumas “regras” de design que continuam até hoje:

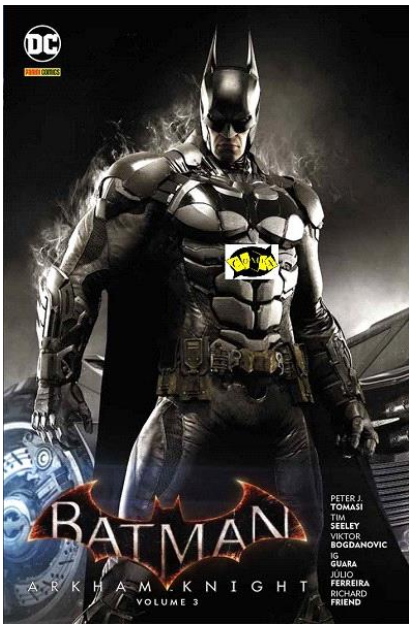
- cores escuras para se esconder mais facilmente nas sombras;
- dispositivos tecnológicos facilmente acessíveis em um cinto de utilidades;
- uma capa longa e escura que o ajuda a controlar sua queda;
- duas orelhas de morcego na parte de cima de seu capuz, que mais parecem pequenos chifres;
- luvas e botas;
- seu símbolo marcado na parte da frente da roupa, na região do peito;
- roupas coladas, assim como todo herói.

Apesar de algumas características se manterem com o tempo, muitas mudanças foram feitas para deixar seu design um pouco mais moderno, ou até mesmo o que alguns poderiam chamar de “mais realista”. Há algumas versões mais atuais do herói observa-se:

- algumas partes de suas roupas se assemelham a placas de uma armadura;
- cores ainda mais escuras para se esconder na noite;
- maior riqueza de detalhes em toda a roupa;
- os temas, atmosfera e até mesmo o comportamento do Batman se tornaram um pouco mais sérios;
- seu automóvel, o “Batmóvel”, se tornou cada vez mais distante de um carro e cada vez mais próximo de um tanque de guerra;
- vários vilões foram eternizados enquanto alguns foram esquecidos, em um verdadeiro processo de seleção artificial.



Evolução do Batmóvel [25].



Revista Batman Nº 150, de 1962 [23]
Revista Batman Arkham Knight Nº 3, de 2018 [24]

Batman se tornou um dos heróis mais populares do mundo, mostrando que o herói que deixa uma marca não é necessariamente o mais poderoso de todos, apesar de que ele sempre acaba vencendo no final. Existe algo neste Homem-Morcego que faz com que o público torça por ele, seja por causa do seu passado trágico, ou pelo fato de que ele tem defeitos como qualquer pessoa, ou o fato de que ele é um *underdog* pela sua falta de poderes em um Universo onde existem heróis com poder infinito em todo canto. Batman é um sucesso comercial nos comics, no cinema, na TV e nos jogos.

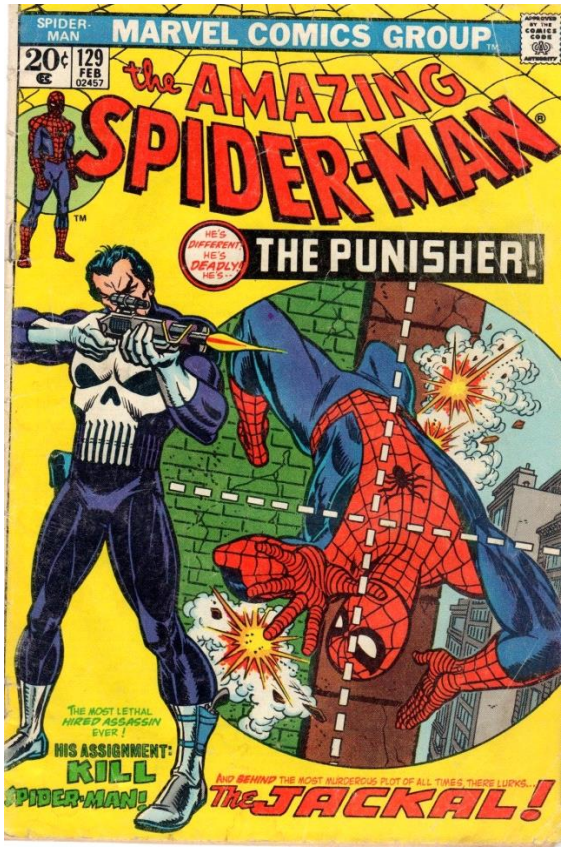
Batman faz tudo de maneira calma, ele estuda a situação, usa da discrição para eliminar criminosos um a um antes que eles percebam que ele está ali. Conhecido como o “melhor detetive de todos os tempos”, ele investiga seus adversários, coleta informações com suas tecnologias de ponta e apenas no final usa sua força. Detective Comics possuía inúmeras histórias de detetives que investigam crimes e encontram vilões, mas apenas Batman é Batman.

Existe uma lenda de que ele pode derrotar qualquer ser do universo, desde que ele tenha tempo para se preparar. E isso se mostrou verdade nas histórias em que ele aparece. Batman pode não ser o mais poderoso, mas ele sempre consegue o que quer.

4.2. Justiceiro

O lendário e infame Justiceiro apareceu pela primeira vez em uma história do Homem-Aranha. Diferentemente dos outros heróis que já descrevi, que já começaram protagonistas, o Justiceiro surgiu como um coadjuvante que acabou se tornando o protagonista e ter as suas próprias histórias.

Ele foi criado pelo escritor Gerry Conway e os artistas Ross Andru e John Romita para a edição 129 da *The Amazing Spider-Man*, de 1974. O interessante é que ele surgiu como um vilão e, já na capa, mostrada mais adiante, podemos ver claramente que a ideia era que ele fosse alguém que estava dedicado à missão de matar o Homem-Aranha. Apesar de seu nome ter sido lançado no Brasil como "Justiceiro", seu nome original é Punisher, que se traduzido de forma literal para o português seria "punidor", palavra não tão sonora. Particularmente, acredito que nenhum destes termos faz jus ao caráter polêmico e sem remorsos do anti-herói, e que algo como "O Carrasco" seria mais consistente.



Primeira aparição do Justiceiro na revista The Amazing Spider-Man, de 1974.

A revista apresentava o slogan: “Ele é diferente, ele é mortal! Ele é... O Justiceiro! O mais letal assassino de aluguel de todos os tempos! Sua missão: matar o Homem-Aranha!”. Na história, um novo vilão, conhecido como “O Chacal”, queria eliminar o Homem-Aranha e contrata um matador, o Justiceiro, cujo nome se fosse traduzido como “Punidor” faria mais sentido nesse contexto, como já mencionei. Enfrentando-se, o Justiceiro acaba subestimando o poder do Homem-Aranha, tendo problemas para derrotá-lo. O Chacal, que estava escondido nas proximidades, entra na briga, atacando o Homem-Aranha pelas costas, algo que incomoda o Justiceiro. O Homem-Aranha consegue fugir, mas antes pega uma das armas do Justiceiro, e volta para casa. Após localizar a origem da arma, o Homem-Aranha vai para a companhia Reiss Armories, onde encontra o corpo de um mecânico. Neste mesmo momento o Justiceiro chega, acreditando que o Homem-Aranha matara o mecânico, e o ataca. O Homem-Aranha acaba prendendo o Justiceiro em suas teias, e consegue mostrar no corpo do mecânico marcas que indicam que ele havia sido morto pelo Chacal, e que o Justiceiro estava sendo manipulado para matar inocentes. O Justiceiro jura vingança contra o Chacal e vai embora. O Chacal, assistindo toda a cena, jura que irá matar o Homem-Aranha.

Essa história não mostra o Justiceiro da maneira que conhecemos, mas é uma boa maneira de introduzi-lo, porque nessa história, assim como em tantas outras que se seguem, ele não é um herói, mas também não é um vilão. Seus métodos são questionáveis e suas motivações são baseadas em emoções e não em uma idealizada decisão de lutar pelo bem, simplesmente por ele ser uma boa pessoa. Não há também, nessa história, detalhes sobre sua origem.

As versões narrativas modernas do Justiceiro o apresentam com uma origem trágica, típica de um anti-herói. Frank Castle, um veterano de guerra, estava feliz em voltar para Nova York e viver em paz com sua família. Em um certo dia, um grupo mafioso praticou uma execução, que foi vista pela família Castle. Para eliminar testemunhas, eles também executaram todos: a esposa de Frank Castle, Maria, e seus filhos. Frank Castle não conseguiu suportar a perda e não mais consegue ter uma vida normal, desde então, dedicando todo o seu tempo a investigar e executar criminosos. Ele não é um herói comum, que derrota seus oponentes e está satisfeito em vê-los presos. Castle os interroga, tortura e mata das maneiras mais brutais possíveis. Ele não

tem piedade com aqueles que representam, para ele, os mesmos que lhe tiraram tudo que mais amava.

Se Superman é o símbolo máximo do herói universal, representando tudo que define aquela categoria, o Justiceiro é o símbolo máximo do anti-herói desconfiado. Ele evita ter amigos, nunca sorri, está em um estado constante de lamentação e raiva. Seus métodos são tão controversos que ele está sempre entrando em conflito com outros heróis em suas histórias. Ele não pertence a nenhum grupo de heróis, está sempre agindo sozinho, e por onde ele passa, deixa muitos corpos.

O Justiceiro é uma criação relativamente recente se comparado a outros heróis que estou analisando. Para se destacar, em meio a tantos heróis diferentes, um personagem precisa de algo realmente impactante que, no seu caso, vem da controvérsia sobre qual a melhor maneira de lidar com o crime. O Justiceiro representa, de certa forma, a "justiça com as próprias mãos". A polícia não conseguiu ajudá-lo, então ele foi buscar fazer justiça por conta própria. Diferentemente dos outros heróis, o Justiceiro não acredita que encarceramento seja o suficiente para combater o crime, mas sim que apenas a morte dos criminosos, e o medo que ela causa, irá resolver o problema de uma vez. Batman, por exemplo, já derrotou e prendeu o Coringa inúmeras vezes, mas ele sempre acaba encontrando uma maneira de escapar e cometer mais crimes contra inocentes. Para alguns, se Batman matasse o Coringa, ele estaria fazendo o bem. Para outros, matar faria dele tão vilão quanto o próprio Coringa. O Justiceiro representa o primeiro grupo, que vê a execução como uma maneira válida para se acabar com o crime, e que prisões são nada mais que paliativos.

O sucesso do Justiceiro como personagem e seu grande número de fãs não foi algo previsto pelos seus criadores. Ele era apenas quem fazia o trabalho sujo de um vilão hierarquicamente mais importante. Ironicamente, o Justiceiro é hoje muito mais popular que o Chacal. Os leitores gostaram do Justiceiro por causa dos seus métodos, sua aparência e, posteriormente, sua história trágica. Mas a ideia inicial era o oposto: criar um vilão que fosse detestável. Inicialmente, ele seria representado por um símbolo associado à morte, ao medo e ao perigo: uma caveira sobre uma pequena pilha de ossos, a *totenkopf*. Teve como inspiração o mesmo símbolo que era usado por regimento hussardo de cavalaria do exército prussiano, desde meados do século XVII,

e que foi usado, desde então, por diversas unidades militares prussianas, alemãs, italianas, britânicas e mesmo norte-americanas (Guerra do Golfo). Durante o período nazista, era o símbolo usado pelas tropas da SS e pela Gestapo [26][27][28].

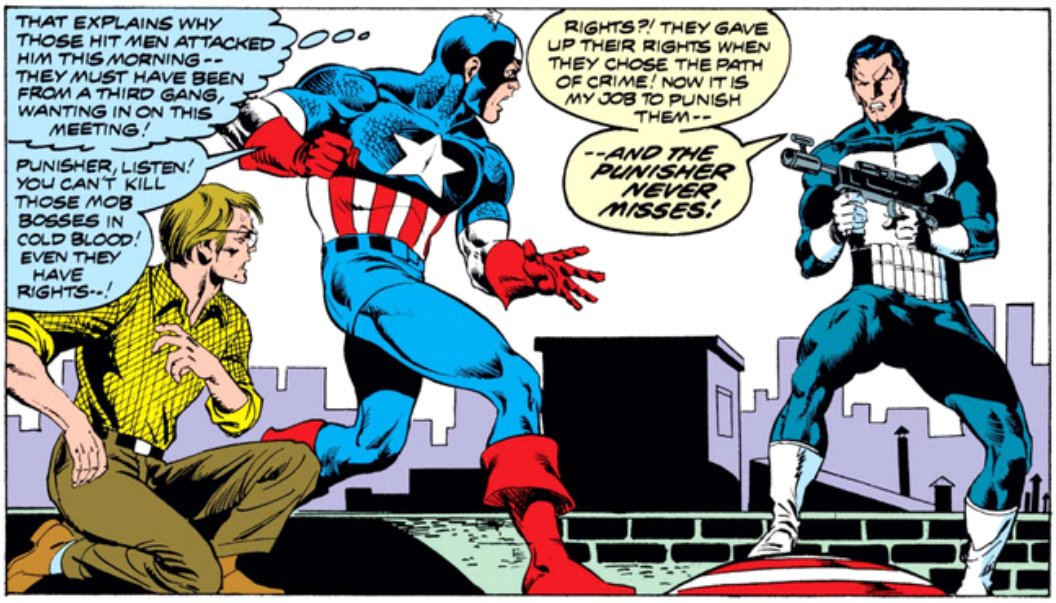
Versões da totenkopf: a dos hussardos, em meados do século XVII;
a das SS e da Gestapo, de 1934 a 1945; a usada pelo Justiceiro, a partir de 1974.

A ideia de fazer justiça com as próprias mãos, implacável e impiedoso, fazia do Justiceiro um vilão para seus criadores. Porém, o fato de que ele matava apenas criminosos fez com que o público gostasse dele. Existe um diálogo na edição 241 do Capitão América que ilustra bem essa batalha ideológica. Nela, após lutarem pelo fato do Capitão América discordar dos meios usados pelo Justiceiro, o Capitão América exclama:

– Justiceiro, escute! Você não pode matar esses membros da máfia a sangue frio! Até eles têm direitos!

Algo que é imediatamente retrucado pelo Justiceiro:

– Direitos? Eles abandonaram seus direitos quando escolheram o caminho do crime! Agora é meu dever puni-los... e o Justiceiro nunca erra!



Capitão América discute com o Justiceiro, Captain America Nº 241

O Justiceiro é um personagem polêmico e, como tal, é difícil de ser comercializado como produto para o público mais infantil. Não tem como se fazer um desenho animado sobre ele para ser exibido de manhã, em algum programa infantil, ou ter uma linha de brinquedos. Quando ele aparece em algum desenho animado, geralmente é de forma diferente da sua "essência" verdadeira, por causa das leis contra mostrar violência em desenhos para crianças, e o mesmo serve para quadrinhos.

Apesar de tudo isso, o Justiceiro é extremamente popular entre o público de outras idades. Dentre as camisetas de super-heróis, a sua clássica camiseta preta com a caveira é uma das que mais são vendidas, como, por exemplo, na loja virtual Fifth Sun [29]. Isso é impressionante, considerando que ele não está participando dos filmes das franquias mais populares da Marvel e é constantemente deixado de lado por causa da sua natureza controversa.

Capa da revista The Punisher: Warzone Nº 3.

Mas o que faz essa caveira ser tão cobiçada? Ela pode representar coisas diferentes para pessoas diferentes, como a falha do sistema vigente de justiça, ou a

necessidade da pena de morte, ou a justiça com as próprias mãos, ou simplesmente vingança e ódio aos criminosos de forma geral.

A caveira do Justiceiro tem certo peso, algo ideológico por trás dela. Utilizar-se deste símbolo pode resultar em interpretações adversas por outras pessoas com relação às suas convicções políticas. É algo bastante diferente de usar o símbolo do Homem-Aranha, do Lanterna-Verde ou do Flash. Nos tempos atuais, até mesmo usar uma camiseta do Capitão América pode ser visto como algo de cunho político, por que a bandeira dos Estados Unidos, por si só, se tornou algo controverso.

Esse símbolo, assim como qualquer outro, pode ser livremente distorcido e ressignificado com outros sentidos, dependendo do contexto. Um bom exemplo disso é o uso dele por policiais, algo que é irônico, já que o Justiceiro representa, para um dos seus criadores, a falha do sistema de justiça. Em uma entrevista para a rede de TV Syfy, Gerry Conway disse que:

> O vigilante anti-herói é fundamentalmente uma crítica ao sistema de justiça, um exemplo de fracasso social, então quando policiais colocam caveiras do Justiceiro em seus carros ou soldados militares usam remendos com a caveira do Justiceiro, eles estão basicamente se aliando a um inimigo do sistema. Eles estão assimilando uma mentalidade de fora-da-lei. Independentemente se você pensa que o Justiceiro é justificável ou não, independentemente se você admira seu código de ética, ele é um fora-da-lei. Ele é um criminoso. A polícia não deveria estar assimilando um criminoso como seu símbolo. [30]

Eu concordo parcialmente com Conway. Acho que é irônico que policiais e militares usem o símbolo que foi criado para um anti-herói que não se adequa à lei que eles devem defender. Entretanto, não é possível controlar completamente o que um símbolo vai representar. Qualquer grupo pode começar a usar um símbolo como bem entender e não há força coercitiva capaz de controlar totalmente como ele será usado ou como a população vai interpretar tal símbolo, não importa qual foi a intenção do seu autor. Talvez, para policiais ou militares, a caveira do Justiceiro seja apenas um símbolo da luta armada contra forças que eles considerem como sendo os vilões da vida real, como criminosos ou soldados do país adversário.

Particularmente, acredito que a caveira do Justiceiro representa a ideia de que a justiça não é algo que o Estado consegue, ou sequer faz questão de fazer, e que a

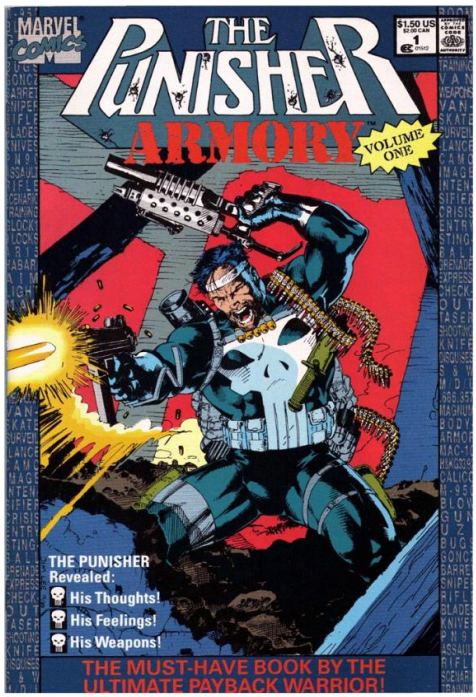
punição para aqueles que oprimem inocentes por meio da violência deve ser tão severa (ou até mais) que a violência que esses transgressores praticaram.

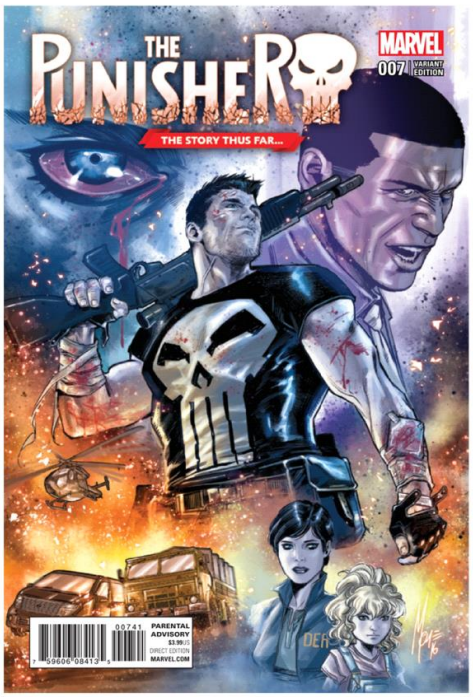
Claro que, para funcionar, a caveira tem que estar bem incorporada no design do personagem. O design do Justiceiro é genialmente simples, ele utiliza roupas pretas, como todo anti-herói desconfiado, e faz questão de usar a escuridão a seu favor. Pode parecer contraprodutivo ter uma grande caveira branca no meio do seu peito, já que ela pode acabar chamando muita atenção. Mas ela tem um propósito maior: causar medo.

Algumas versões da caveira do Justiceiro ao longo da história [31].

A caveira desde há muito é considerada o símbolo universal da morte, e por isso, sempre foi relacionada ao medo. O Justiceiro quer que os criminosos que ele persegue sintam a morte se aproximando. Aqueles que não o conhecem, entenderão a mensagem, mas é claro que essa tática de intimidação é mais eficiente se eles já souberem quem é o Justiceiro. Imagine que você é um criminoso, e já ouviu falar das lendas sobre o vigilante bem armado que massacra grupos inteiros de bandidos sem hesitar, e que seu símbolo é uma caveira enorme no meio do seu torso. Nessa situação, é claro que, se ele aparecesse e você o reconhecesse pelo seu símbolo, provavelmente essa sensação de medo seria intensificada. A marca do Justiceiro, então, serve para intimidar e não ser apenas um símbolo qualquer que ele gosta de usar. O fato de que é uma caveira não é coincidência. Seu uso é muito bem elaborado. Assim como a *totenkopf* (literalmente “caveira”, em alemão), ela representa o medo da morte. No caso da *totenkopf,* os soldados vencem seu medo da morte e vão para a

batalha ou pretende causar medo da morte nos adversários. O Justiceiro não é muito diferente de um soldado, e em sua história de origem, ele é um veterano de guerra.





Algumas capas de revistas do Justiceiro. Como sempre, sua caveira se destaca.

Os outros detalhes das roupas do Justiceiro variam bastante. Na versão original em sua história com o Homem-Aranha, Frank Castle usava luvas e botas brancas, os dentes da caveira eram formados pela sua bandoleira com munição. Em algumas versões, a caveira é um símbolo em uma camiseta simples, enquanto em outras, ele usa um macacão que mais parece um uniforme de guerra. Mas de qualquer forma, em todas as versões há duas características principais: a grande caveira branca no meio do seu torso e roupas que são completamente pretas ou com apenas alguns pequenos detalhes em branco para combinar com a caveira. Além disso, claro, estão as inúmeras armas, granadas e cintos de munição, o quão bem armado o Justiceiro está, depende da sua missão, do momento na história e quantas pessoas ele já matou. Eventualmente ele pode parecer um verdadeiro soldado em um campo de batalha, muito bem armado, cheio de ferimentos, às vezes cobertos com ataduras, muitas vezes coberto de sangue de suas vítimas. Quanto mais indicadores de que ele é um guerreiro com um grande número de mortes em seu nome, melhor.

Diferente dos outros heróis, o Justiceiro não oculta seu rosto, deixa ele exposto para todos verem, ele não tem nada a esconder. Quando ele volta para seu modesto apartamento, dedica o resto do seu tempo para planejar sua próxima missão. Diferente de heróis como o Superman ou Homem-Aranha, Frank Castle não pretende ter uma vida normal, ele vive para combater o crime e nada mais. A idade de Castle varia de história para história, mas é comum a representação dele como um homem de meia idade, mas sem cabelos brancos. A ideia é que ele não seja novo demais, já que ele teve uma esposa e filhos, além de ser um veterano de guerra, essas características não combinam muito com um personagem jovem. Geralmente a idade de Castle em suas histórias é por volta dos 30 ou 40 anos.

Alguns heróis, como o Flash, se destacaram em sua época por causa de algum tipo de poder interessante que os diferenciava dos outros heróis. O Justiceiro não tem poder algum e seu destaque se deve a algo que vai muito além da maneira como ele luta. Por causa de razões já explicadas aqui, um herói como o Justiceiro não é algo que se possa vender para todas as idades, e seus aspectos polêmicos são aquilo que dão a ele um motivo para existir.

Apesar de haver tanta variedade entre os heróis quando estamos falando de suas vestimentas, poderes e histórias, mas quando o assunto é ideologia, eles são basicamente homogêneos. Eles lutam contra criminosos apenas o suficiente para evitar que causem mais danos, poupando suas vidas por razões morais, mesmo que isso resulte em problemas maiores depois. Geralmente eles precisam lidar com grandes vilões que podem erradicar o nosso mundo então questões ideológicas acabam ficando de lado. Mas o Justiceiro, assim como uma parcela pequena de anti-heróis desconfiados, é diferente. Ele não tem piedade com aqueles que cometem crimes. Archie Goodwin, escritor da primeira edição da revista do Justiceiro, em 1976, escreveu que:

> De várias maneiras, o Justiceiro é uma escolha inusitada para um personagem principal. Ele é fascinante, e ao mesmo tempo, repelente. Na minha própria cabeça, eu acho que ele é o lado negro de todos nós. Ele é a parte que grita em fúria os milhões de frustrações e injustiças, maiores e menores, infestando o cidadão médio do século XX. Ele é a parte violenta de nós que anseia por fazermos algo a respeito. Rapidamente. Finalmente. Mas mesmo assim, sabemos que não podemos. Se todos fossem como o

> Justiceiro, teríamos anarquia, caos. Uma solução tão ruim, senão pior, que qualquer um desses problemas. [32]

É evidente que Frank Castle, apesar de tudo, é também idealizado de certa forma. Um soldado, não importa quão talentoso e bem treinado, não conseguiria invadir um esconderijo infestado de bandidos armados e matar todos eles, um por um, enquanto interroga aqueles que se rendem. Ele representa o desejo de resolver esses grandes problemas de maneira violenta e objetiva.

O fato do Justiceiro não ter poderes é importante parte do seu design, isso faz com que ele seja mais "real", apesar de fazer coisas que nenhum ser humano consegue. Ter perdido toda a sua família de maneira tão brutal e injusta também faz ele parecer real, porque esse é o tipo de situação extrema que levaria alguma pessoa a fazer o impensável. O Justiceiro vai continuar sendo tratado como a "ovelha negra" da Marvel, apesar de que sua popularidade é uma mina de ouro que ainda não foi totalmente explorada.

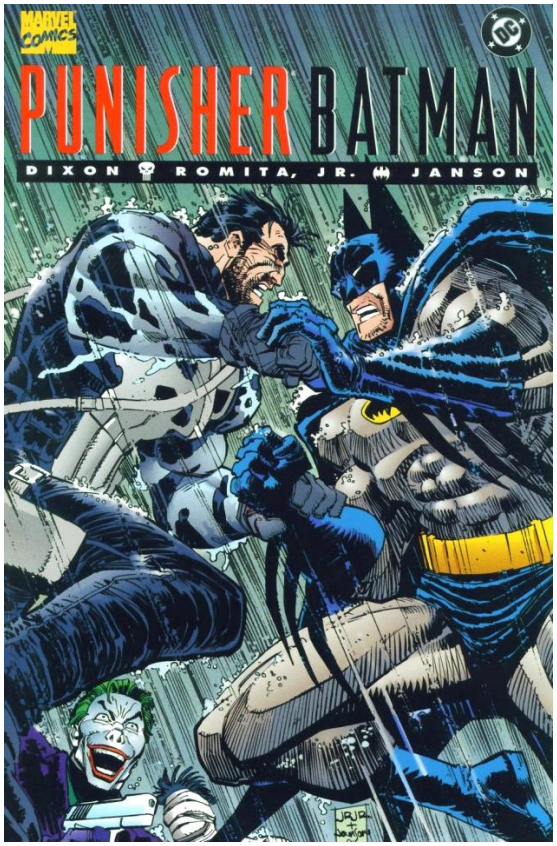
4.3. Anti-heróis desconfiados: conclusão

Anti-heróis desconfiados são representados por uma emoção: a raiva. Eles são aqueles que não vão deixar passar algum evento traumático e injusto que aconteceu com eles, e decidem dedicar sua vida a punir aqueles que cometem crimes semelhantes com inocentes.

Para o anti-herói desconfiado, o sistema de justiça falhou em trazer para a ele a paz de espírito necessária para seguir em frente, e ele talvez nunca consiga ter essa paz. Então, se dedica totalmente à sua missão de erradicar o crime, até onde conseguir ir. Seu rosto nunca demonstra expressões de alegria, bom humor, estão sempre sérios ou em um estado de fúria. Não são de falar muito, taciturnos, dizem apenas o que é necessário.

As temáticas das histórias envolvendo esses heróis tendem a ser mais sombrias, com temáticas mais maduras. Simbolicamente, o anti-herói se aproveita da escuridão para pegar seus inimigos de surpresa, implacavelmente. Todos esses aspectos juntos acabam emergindo no design visual desses personagens, com suas roupas escuras, às

vezes com detalhes mais claros, que ficam bastante destacados, mas a cor predominante é sempre o preto, a cor do medo, da tristeza e da escuridão.



Capa da revista Punisher Batman, de 1994.

Capítulo 5

Os heróis-identitários

A categoria de heróis do tipo “identidade” é sem dúvida a mais polêmica de todas as que pensei para este trabalho. Ela é baseada na identificação de um grupo específico com o herói.

O herói-identitário é a personificação de alguma característica, podendo ser gênero, raça ou até mesmo nacionalidade, dentre outras. Importante lembrar que suas características, necessariamente, são coisas fora do nosso controle, por que elas são usadas como discurso de grupos em algum momento histórico de busca de aceitação dessa característica e contra o preconceito. As empresas que investem no marketing desse tipo de personagem querem mostrar apoio a esse grupo em específico, como uma forma de aumentar suas vendas.

Quando eu estava falando do anti-herói desconfiado, eu mencionei que se eu fosse resumir tudo que eles são em uma emoção, essa emoção seria a raiva. No caso do herói-identitário, eu usaria o orgulho. Os fãs destes heróis muitas vezes pertencem ao grupo que ele representa, ou dão suporte para esse grupo.

A representação do grupo com os quais as pessoas se identificam nesse tipo de herói é feita de maneira completamente idealizada. No universo do herói-identitário, seu grupo é perfeito, sem falhas, e vive de maneira isolada em algum local onde os grupos externos não podem interferir. Esse local é uma verdadeira utopia, em que tudo funciona perfeitamente, não há guerras, não há fome, não há crises econômicas e sequer fraquezas humanas comuns. Eu poderia chamar essas utopias de Monte Olimpo, mas nem mesmo o Monte Olimpo era tão utópico, já que deuses entravam em conflito frequentemente. Quando pessoas de fora entram nessa utopia, é por uma questão de emergência ou é invasão de algum vilão tentando destruí-la.

A utopia do herói-identitário manda uma mensagem clara: sem a interferência externa, viveríamos em paz e harmonia, e não existiriam problemas. O Pantera-Negra, herói-identitário representante dos negros, vem de Wakanda, país africano fictício que é mais poderoso que qualquer outro e utópico, onde não existem conflitos e as tecnologias estão à frente do resto do mundo graças ao uso de um metal fictício conhecido como “vibrânio”, que também foi usado para evitar invasões de povos

externos. A Mulher-Maravilha, por sua vez, é heroína-identidade representante das mulheres. Tem sua origem em Themyscira, um arquipélago onde vivem amazonas que são mais poderosas que qualquer homem, e também conhecido como "*The Paradise Islands*", ou "Ilhas Paraíso", em português.

Pode parecer exagero, mas é fundamental que na história fique bem clara a aversão do povo da utopia do herói-identitário às pessoas que vem de fora. Isso não é um mero detalhe. No roteiro, essa separação dos grupos é o que faz a utopia ser o que ela é: perfeita. Sem essas pessoas de fora, o mundo seria perfeito, e todos viveriam em uma Wakanda ou Themyscira.

Até mesmo o nome do herói-identitário, ou melhor, o nome que ele usa quando está lutando contra o mal, pode mencionar seu grupo, e eu não estou falando de uma simples alusão, pois a menção é enfática, feita de forma clara: MULHER Maravilha, Pantera NEGRA (Apenas ter esses termos no nome não indicam que o herói seja necessariamente identitário, é apenas algo que sugere essa categorização). Durante a Segunda Guerra mundial, o famoso Capitão AMÉRICA foi usado como símbolo para aumentar o moral das tropas e o apoio e adesão dos norte-americanos, e era importante, durante aquele momento, que houvesse orgulho nacionalista. Quando foi criado, o Capitão América era sim um desses heróis-identitários, até porque era importante representar os EUA como um país perfeito, mas hoje em dia isso seria mais complicado e nas histórias atuais ele tem que lidar com corrupção dentro de seu próprio país, e essa corrupção não vem necessariamente de forças externas.

Apesar da ideia central de separação, são comuns histórias em que heróis-identitários acabam se aliando aos heróis que vêm de fora, mesmo que eles não pertençam ao grupo. Pode acontecer até mesmo destes heróis "invasores" irem até a utopia, mas essa ida é temporária e feita apenas se for necessária para o avanço da história, e os grupos externos não são bem tratados ao chegar lá. Heróis-identitários podem até mesmo se aliar aos heróis que não pertencem ao seu grupo e viajar o universo lutando ao seu lado, mas sua utopia continua intocada, isolada, homogênea, perfeita.

Existe algo de irônico na maneira como o delicado assunto do preconceito é tratado pelos escritores deste tipo de herói. Por um lado, esse herói tem o papel de representar o orgulho de um grupo marginalizado. Mas por outro, a utopia em que

vivem estes heróis é extremamente preconceituosa e ao mesmo tempo um local perfeito para se viver. A mensagem que acaba ficando, pelo menos inicialmente, é a de que o preconceito, a aversão aos grupos externos, é positiva quando ela é usada na defesa do grupo interno. Fica claro que o assunto não é tratado de maneira universal, como algo do tipo "todo preconceito é ruim". Tudo é feito de maneira direcionada, e isso é proposital.

O momento histórico em que o herói-identitário é criado é outro fator importante. Ele é criado num momento em que existe bastante turbulência política e social com relação ao seu grupo, e a controvérsia sobre dessas questões cria o ambiente propício para venda de um símbolo que representa a luta de um grupo. Não é mera coincidência que a Mulher Maravilha tenha sido criada em 1941 e o Pantera Negra em 1966.

É importante salientar que, apesar de que surgiram em uma época de turbulência, já eram tempos em que a vitória desses grupos com relação aos seus direitos era evidente, ou seja, o momento de dúvida inicial com relação a essa vitória já havia passado, e defender esse grupo se tornou algo mais comum, uma tendência. Um escritor não cria um herói para um grupo que é odiado pela maioria e tenta vendê-lo. O risco de não ser bem-sucedido é maior. Toda a controvérsia sobre esses grupos serve apenas como combustível para intensificar as vendas, tanto na época de criação desses personagens, como também no futuro.

Considerando o contexto social em que vivemos, alguns tipos de heróis-identitários são considerados tabus, enquanto que outros são aceitos, é tudo uma questão do que é visto como um "orgulho aceitável" ou não. Imagine por exemplo que algum escritor criasse um herói-identitário para os brancos, desse a ele um nome como "Gavião Branco" ou algo do tipo, e desenvolvesse sua história para envolver uma utopia em que só existiam pessoas brancas, e que expulsaram de lá todos os estrangeiros. Obviamente, esse escritor teria muitos problemas tentando vender essa ideia. Nenhuma corporação na indústria dos quadrinhos (ou qualquer outra) gostaria de ter seu nome relacionado com esse herói, mesmo que ele estivesse em um grupo de outros heróis com várias raças diferentes, o orgulho de ser branco não é socialmente aceito hoje em dia. Isso entra em contraste com o Pantera Negra, um herói que se tornou um símbolo do orgulho de ser negro e que vem de uma utopia em

que existem apenas negros [33]. Wakanda é um país claramente adverso aos estrangeiros (inclusive de outros países africanos) e protegido por um escudo de energia impenetrável. Ninguém entra em Wakanda, que é um país nacionalista ao extremo e independente do resto do mundo.

Considerando tudo isso, o herói-identitário é definido como tendo todas ou algumas dessas características:

- Representa o orgulho de um grupo específico com uma característica que não pode ser mudada, como gênero, raça ou nacionalidade.
- Veio de uma utopia em que só existem pessoas do seu grupo, onde há forte aversão aos estrangeiros.
- Possui um nome que define bem quem esse herói representa.
- Surge em uma época turbulenta em que está havendo maior aceitação pelo grupo representado, após tempos de discriminação.
- Une-se com outros tipos de heróis para combater o crime, mas sua utopia se mantém intocada.

5.1. Mulher Maravilha

A Mulher Maravilha foi criada pelo escritor e psicólogo William Moulton Marston, para a oitava edição da revista *All-Stars*, em 1941. Um fato interessante dessa revista é que ela foi a primeira a ter um grupo de heróis lutando lado-a-lado, a *Justice Society of America,* ou “Sociedade Justiceira da América”.

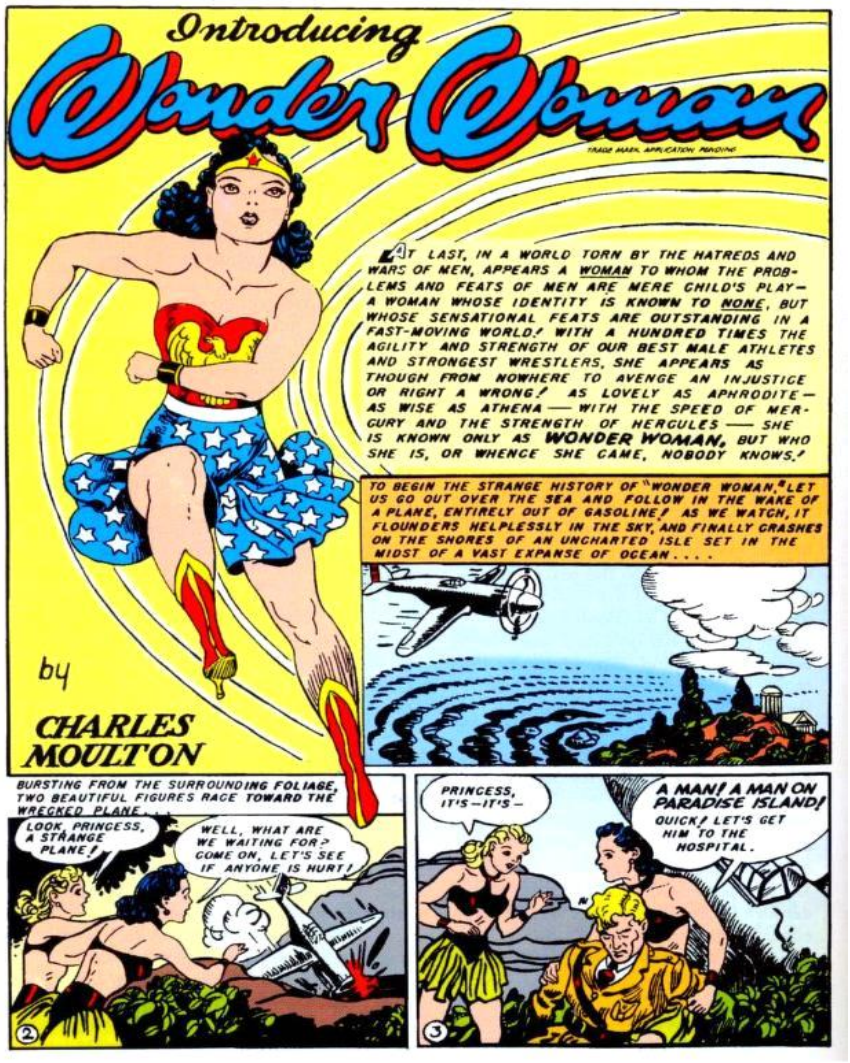
Marston, que inicialmente trabalhava como consultor para uma empresa chamada *All-American Publications* (que acabou se unindo com outras, formando a *Detective Comics*), estava pensando na ideia de um herói que ao invés de derrotar o mal por meio da violência, preferia vencê-los por meio do amor. Ao contar sua ideia para sua esposa, Elizabeth Marston, ela disse: “tudo bem, mas faça ser uma mulher” [34]. Ironicamente, as versões mais atuais dela acabaram por não diferenciar muito o comportamento da amazona criada por Martson e o dos brutamontes masculinos.

Assim como Batman, a Mulher Maravilha era personagem em um compilado de histórias diferentes, e acabou se destacando o suficiente para ter suas próprias revistas. Na narrativa, Diana Prince resgata um membro da Inteligência Americana,

Steve Trevor, cujo avião acabou de cair na Ilha Paraíso, o local habitado pelas poderosas amazonas. As deusas que reinam sobre esse lugar, Afrodite e Atena, determinam que ele seja devolvido aos Estados Unidos, que é visto por elas de maneira positiva por defender a democracia e os direitos iguais para as mulheres. Após competirem nas "Olimpíadas das Amazonas", Diana é vitoriosa, e tem assim sua primeira missão [35].

Podemos então assumir que a Mulher Maravilha se tornar um símbolo da luta feminista não foi uma mera coincidência. Independentemente se Marston era de fato um defensor dos direitos das mulheres ou não, ele sabia muito bem a que público ele queria atender. A mulher moderna que quer se sentir independente e poderosa. Ou talvez tentar ensinar ao público masculino que mulheres podem ser tão poderosas quanto os homens.

O design visual da Mulher Maravilha, em sua primeira aparição, em 1941, parecia uma verdadeira bandeira americana. Sua saia era azul estrelada, a blusa vermelha e havia alguns detalhes em amarelo. Essa combinação de cores vermelho-azul-amarelo é usada até hoje. Seu salto alto era vermelho com listras amarelas nos saltos e o desenho de uma águia estilizada amarela em seu torso. Possuía uma tiara amarela com uma pequena estrela vermelha ao centro. O objetivo dos detalhes em amarelo era provavelmente para trazer a ideia de algo dourado, mas por causa das limitações e custo das impressões da época, era feita de maneira mais simples. Nos designs mais recentes seus detalhes são dourados. Sua saia tinha um cós branco, simples. Usava dois braceletes, que, durante a história, são usados para se proteger e repelir os tiros (apesar de as amazonas serem muito poderosas, elas não são imunes a balas, como o Superman, mas são capazes de as repelir [36]. Era assim mostrada a vestimenta de heroína de Diana Prince, mas na primeira página da sua aparição, abaixo, podemos ver que suas roupas casuais em Themyscira eram basicamente um biquíni e braceletes, algo que ela tinha em comum com todas as outras amazonas. Havia um tom nacionalista na vestimenta de heroína da Mulher Maravilha, como já disse, pois William Marston tinha grande adoração e respeito pelos Estados Unidos, descrevendo tal país como o último bastião da democracia e igualdade de gênero [34].

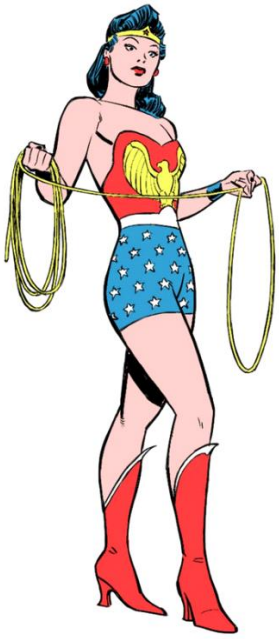


Página da primeira aparição da Mulher Maravilha, na All-Stars Comics Nº 8

Sketch inicial da Mulher Maravilha, vendida pelo site Heritage Auctions.

Em 2002, o site de leilões Heritage Auctions colocou à venda o primeiro sketch da Mulher Maravilha, desenvolvido por H. G. Peter. Observando as imagens da página anterior, podemos ver que entre sua criação e sua primeira aparição algumas mudanças foram feitas. Inicialmente, a Mulher Maravilha tinha sua barriga exposta, e seu calçado parecia uma sandália típica de um grego antigo, talvez para se encaixar melhor na temática de Grécia Antiga, presente em Themyscira. A Mulher-Maravilha não lutava apenas com seus punhos. Ela tinha também um laço mágico capaz de fazer qualquer um dizer aquilo que pensa. Era o famoso “Laço da Verdade”.

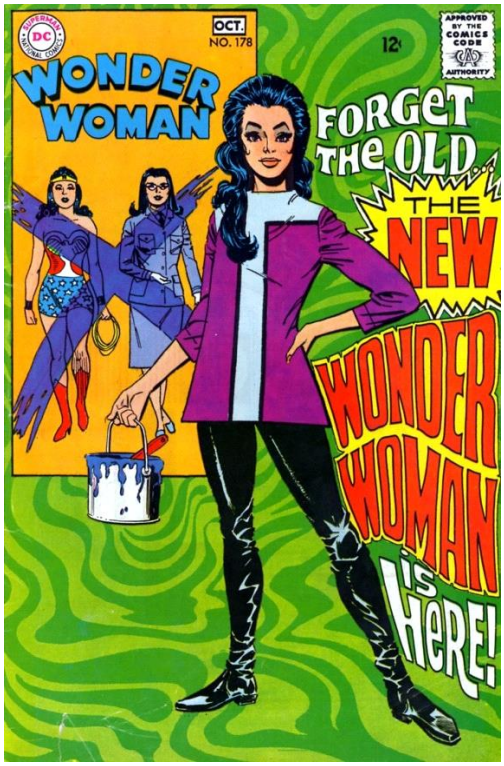
A saia não durou muito tempo e já em 1942, na revista feita apenas para ela, *Wonder Woman* #1, Diana começava a usar short, também azul e com estrelas. Existe um boato de que a saia foi trocada por um short por que era difícil demais para ser desenhada em cenas de ação. Acho interessante a ideia de que alguns aspectos no design de personagens seja feito por uma simples questão de praticidade, algo que já vi em personagens para jogos, por exemplo, por serem complexos demais para serem modelados ou renderizados, e que acabam tendo modificadas as suas versões originais.



Mulher Maravilha, com um design posterior, já usando short. Ilustração por Laemeur.

Com o passar do tempo, outras características foram mudando no design da heroína. Mas não foram sempre mudanças sutis e gradativas. Nos anos 60, a Mulher Maravilha teve um redesign radical completo, onde ela não tinha mais superpoderes, sendo uma mera artista marcial, e teve sua vestimenta clássica substituída por roupas comuns, que ela trocava com frequência. Era comum nessa época ela usar roupas totalmente brancas. A revista era chamada *The New Wonder Woman* ("A Nova Mulher Maravilha"), e na capa da sua primeira edição mostrava Diana na frente de versões antigas do seu design, com um balde de tinta na mão, e um grande "X" feito por ela sobre os designs anteriores. O slogan na capa dizia *Forget the Old*, ou seja, "Esqueça o Antigo". Ironicamente, essa é a época mais esquecível da Mulher Maravilha, e que raramente é levada em consideração até mesmo pela própria DC. Mas é sempre bom lembrar a importância de valorizar os designs anteriores, por que eles são a base daquilo que se pretende adaptar.

Ao fazer mudanças radicais demais em cima de um design que já é bem sucedido, arriscamos perder exatamente aquilo que o fez funcionar primeiramente. Não adianta criar um personagem completamente novo e dar a ele o mesmo nome de um personagem já adorado e reconhecido, faça sua escolha: valorizar aquilo que já está estabelecido e tentar mudanças mais sutis, ou criar algo totalmente novo e arriscar não agradar nem os fãs originais e nem trazer novos para si.



Capa da primeira edição da revista The New Wonder Woman.

Mais capas da revista The New Wonder Woman

A fase sem poderes e sem as cores originais foi superada e seu design com as cores clássicas voltaram. A águia no peito de Diana foi substituída por um símbolo, que

mostrava duas letras “W”, uma acima da outra, com suas extremidades formando listras que se assemelhavam a asas. Esse símbolo se manteve em uma constante metamorfose, variando entre apenas letras ou letras formando uma águia estilizada.

Dentre as várias versões de Diana, alguns detalhes nunca foram deixados de lado:

- seus braceletes para repelir tiros.
- sua tiara.
- as cores azul e vermelho formando boa parte da sua vestimenta.
- seu cabelo preto e longo.

Versões da Mulher Maravilha, da esquerda para a direita, em 1982, 2006, 2011 e 2016. Ilustrações feitas por Laemeur [37].

Em alguns designs mais recentes, a Mulher Maravilha teve seus trajes modificados para algo mais medieval, com direito a espada, escudo, o retorno da saia e até mesmo uma capa, para combinar com o tema de Grécia Antiga. O dourado e as estrelas parecem os fatores que mais são questionados, considerando que são os que mais são retirados e colocados de volta.

Ultimamente, a Mulher Maravilha tem seguido essas duas tendências: atender as características de seus designs clássicos de heroína ou tentar encaixar o design no contexto de mitologia grega, como um tipo de guerreira antiga. Existe também uma gradação entre as duas coisas, que tenta atender os dois tipos de design ao mesmo tempo.

Vou listar algumas vantagens das roupas que tentam ser mais parecidos com os clássicos e comparar com o estilo guerreira antiga. Obviamente, uma vantagem em uma dessas categorias representa uma desvantagem na outra.

Comparação do design clássico com o estilo medieval. Ilustrações: Glee Chan e Jim Lee.

Vantagens do design clássico:

- mais facilmente reconhecido;
- fator nostalgia ajuda na sua popularidade;
- simplicidade do design o deixa mais prático para desenhar, animar etc., além de permitir um uso reduzido de recursos para modelagens ou roupas para filmes;
- movimentação se torna mais fácil em cenas de filmes ou animações.

Vantagens do design estilo guerreira antiga:

- mais coerente com a temática de Grécia antiga, na qual a personagem está inserida;
- a maior riqueza de detalhes pode ser interessante e mais atraente para alguns;
- mais originalidade, não é apenas mais uma versão do design clássico, não apenas na vestimenta, mas também no uso de armas, diferenciando a heroína dos outros heróis também no seu estilo de luta.

O design da Mulher Maravilha tem recentemente sido levado para a sua versão de guerreira antiga. Isso é bem demonstrado nos últimos filmes da DC, particularmente o filme *Mulher Maravilha*, de 2017, e *Liga de Justiça*, também de 2017. Neles, vemos Diana Prince lutando com uma espada e escudo, mas também a vemos lutando apenas com seus braceletes. Acredito que estão sempre tentando atingir um equilíbrio entre os dois tipos, tentando obter vantagens dos dois estilos.

5.2. Pantera Negra

O Pantera Negra foi criado em 1966 pelo renomado escritor Stan Lee e o artista Jack Kirby. Assim como tantos outros heróis, ele começou estreando em quadrinhos de outros personagens. Nesse caso, foi no *Fantastic Four* #52.

Nessa revista, o Quarteto Fantástico, grupo de heróis que obtiveram seus poderes após uma missão espacial, recebem uma nave voadora da nação fictícia de Wakanda, como uma espécie de convite para visitar esse país isolado. O Senhor Fantástico, líder do grupo e interessado na tecnologia sem precedentes que foi entregue a eles, aceita o convite.

Ao chegarem em Wakanda usando a nave que receberam, o grupo de heróis aterrissa em uma floresta artificial. Ao saírem da nave, eles são imediatamente atacados pelo Pantera Negra, surpreendendo a todos. Durante a batalha eles acabam se separando e tendo que lidar com armadilhas, guardas e o Pantera Negra. Eles não conseguem vencer até que, finalmente, se unem novamente, e derrotam o Pantera Negra. Este revela seu rosto, chamado T'Challa, e diz que estava apenas testando as habilidades de seus convidados, e que queria sua ajuda para uma tarefa

extremamente perigosa. E assim termina a edição, com a história a ser continuada na edição seguinte.

Capa da revista Fantastic Four #52, onde o Pantera Negra aparece pela primeira vez.

O Pantera Negra logo se destacou, sendo o primeiro herói negro que atingiu popularidade *mainstream* (ou seja, que envolve o público geral), dentre os outros heróis da época. T'Challa vinha na nação utópica de Wakanda, que é um país fictício da África, como já disse, sempre isolado do resto do continente. Em um passado distante, um meteoro trazendo o metal fictício vibrânio atingiu este local da África. Os povos próximos, ao invés de distribuir o material, preferiram defendê-lo dos outros e fundaram o próprio país. O valor excepcional do vibrânio permitiu que Wakanda se tornasse muito rica, mandando seus maiores intelectuais para estudar pelo mundo, unindo seu conhecimento com o metal de propriedades fantásticas, o povo de Wakanda foi capaz de desenvolver tecnologias que não podem ser encontradas em nenhum outro lugar.

Existe também um aspecto religioso de Wakanda. Eles veneram um tipo de deus pantera, ervas mágicas que conseguem trazer poderes para aqueles que a consomem, dentre outros aspectos místicos. Ela é então uma mistura de um país com tecnologia avançada mas que ao mesmo tempo mantém suas tradições e crenças religiosas. T'Challa, conhecido como o Pantera Negra, é ao mesmo tempo rei e guardião de Wakanda, e seu traje é funcional mas ao mesmo tempo ritualístico.

Este herói foi criado na década de 60, onde havia uma forte onda de movimentação política, a *Civil Rights Movement*, onde a noção de segregação racial dos EUA estava sendo questionada. Protestos pacíficos ocorreram até 1964, e houve turbulência nos anos seguintes [38].

Ao olhar para esta capa da *Fantastic Four*, podemos notar algo familiar no design do Pantera Negra. Ele parece algo que já vimos antes, um *déjà-vu*. O design do Pantera Negra é extremamente semelhante ao design do Batman. Vejamos alguns aspectos visuais do design que o Pantera Negra tem que são parecidos com o Batman:

- trajes predominantemente escuros;
- orelhas curtas e pontiagudas que se assemelham a chifres;
- capa;
- olhos brancos e expressivos que se destacam no meio do design de cores escuras.

Com a luz em forma de círculo no background, o design parece ainda mais com o "cavaleiro das trevas". Olhando de longe alguém pode até pensar que era um crossover entre os personagens. Quando olhei para essa capa, o Batman foi a primeira coisa que veio à minha cabeça. Não creio tantas semelhanças com o Batman seja mera coincidência. Até por que, elas são muitas e não puramente visuais. Tanto o Batman quanto o Pantera Negra são ricos, e aproveitam sua fortuna para ajuda-los a combater o mal, utilizando-se de tecnologias incríveis e que apenas eles têm acesso. Além disso, os dois tiveram seus pais assassinados, apesar de que no caso do Batman foi um assaltante que queria o colar de pérolas de sua mãe, e no caso do Pantera Negra foi um grupo rival pelo fato de T'Chaka, pai de T'Challa, se recusar a lhes entregar o vibrânio de Wakanda. Contudo, a motivação dos dois pela morte dos pais é também semelhante, já que nos dois casos o motivo era a ganância de alguém que estava disposto a matar por aquilo que considerava valioso.

Então, eu posso dizer que tenho razões o suficiente para acreditar que o Pantera Negra surgiu para ser um herói análogo ao Batman da DC. É bastante comum ocorrer entre a DC e a Marvel algum tipo de versão dos heróis da concorrente, como é o caso do Flash e o Mercúrio, por exemplo. Mas é claro que também existe diferenças. O Batman não é um rei, e T'Challa não é um anti-herói.

Quanto aos poderes e estilo de luta, o Pantera Negra tem uma armadura maleável de vibrânio que aguenta até mesmo balas, e luta fazendo acrobacias, pulando e arranhando seus inimigos. A armadura de vibrânio de T'Challa faz ele ser praticamente impenetrável, tirando qualquer tensão da luta, criando o mesmo problema da falta de tensão que expliquei aqui, quando falei sobre a invencibilidade de Superman. Nos filmes, vemos T'Challa derrotando soldados sem levar um arranhão, mesmo que as balas o acertem, são refletidas por sua armadura.

Versões mais recentes do Pantera Negra não têm capa, talvez para diferenciá-lo um pouco do Batman ou para ficar mais prático de desenhar, mas seu design não mudou muito durante os anos. Às vezes temos alguns detalhes diferentes na roupa, mas ele sempre manteve um estilo próprio. Totalmente preto, com olhos brancos e orelhas pontiagudas.

Ele também passou a possuir uma espécie de colar, em algumas versões. Esse colar tem dentes pontiagudos, em outras, ele tem formas mais retangulares. Ele é metálico, feito de vibrânio, mas não tem o aspecto escuro da armadura do Pantera Negra, trazendo um bom destaque para a parte superior do design dele. Eu diria que todos os designs de personagens que analisarei aqui, este é o mais simples de todos. Simplicidade por si só não é um defeito e muitas vezes funciona a favor do resultado final. Mas para tudo existem extremos, e eu vejo o design do Pantera Negra como simples. A expressão em inglês que eu acho que define bem seu design é "*bare bones*", ou seja, apenas o mínimo necessário para dizer que ele é um herói. Penso, também, que alguns detalhes a mais iriam beneficiar o design desse personagem, para melhor diferenciá-lo de outros.

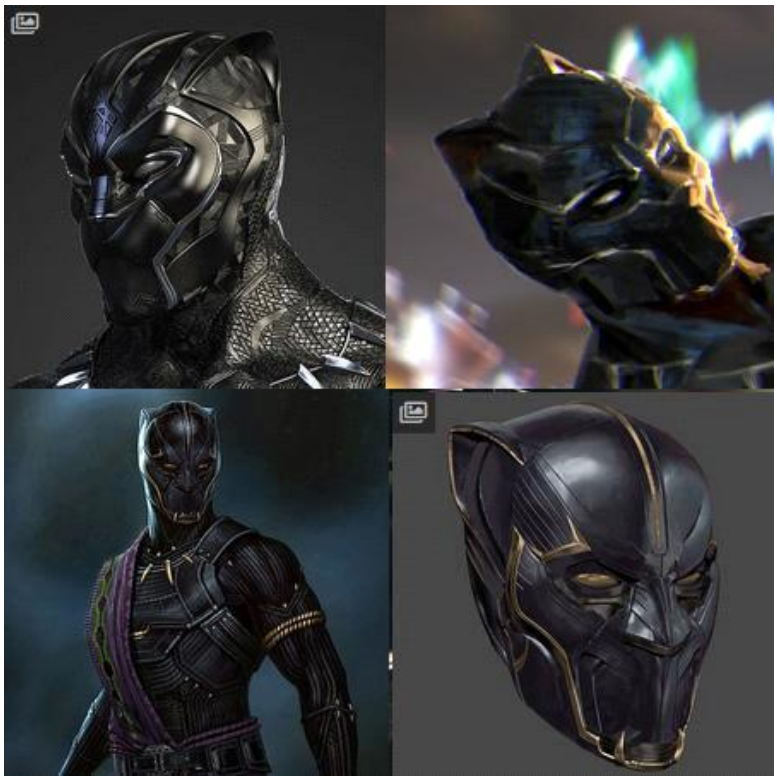
Comparação entre Batman e Pantera Negra, este em versão sem capa.
Mesmo assim, podemos ver que são bastante semelhantes em seu design.

Versões mais recentes do design do Pantera Negra.

Certamente, é muito mais fácil criticar um design do que criar um próprio, e modificar o design do personagem, mantendo sua essência, mas fazendo mudanças que servem apenas para beneficiar ao invés de prejudicar, é um desafio para qualquer designer. E com T'Challa não seria diferente. Uma modificação atual que eu notei no herói, na sua versão para os filmes da *Marvel Cinematic Universe*, é o formato de suas orelhas, elas sempre foram bastante parecidas com as orelhas do Batman que, como já falei aqui, são mais semelhantes a chifres do que orelhas de fato. Ao modificar as

orelhas do Pantera Negra para ficarem mais próximas às orelhas de uma pantera, você acaba correndo o risco de trazer um aspecto mais “adorável e bonitinho”, ou seja, o total oposto daquilo que o personagem tem como essência, já que tem seu nome tirado de um predador mortal e que ele luta arranhando seus inimigos.

Sinceramente, acho difícil criar um design que seja ao mesmo tempo amedrontador e pareça com o de um super-herói, e aqueles personagens que parecem mais amedrontadores são justamente os menos parecidos com heróis. É como se um designer tivesse que escolher entre as duas coisas. No caso das versões de *fanart* do Pantera Negra, elas muitas vezes têm mais riqueza de detalhes, mantendo o formato do design intacto, mas com várias linhas diferentes gerando uma superfície com materiais escuros misturados com metálicos.



Versões de fanart modernas do design do Pantera Negra.
Arte por smile_z, Lius Lasahido, Andy Park e Adam Ross

Não acredito que o herói Pantera Negra teria atingido a popularidade atual sem seu aspecto de identidade. O fato de que ele foi o primeiro herói negro a ter reconhecimento do público é a sua característica mais marcante. Não foram seus poderes, história ou design visual que o fizeram ser “renascido” em filmes recentes da Marvel, mas sim o fato de que ele representa um público que não é comum nas histórias em quadrinhos de décadas atrás.

Infelizmente, existe uma forte tendência nos quadrinhos e entretenimento, de uma forma geral, de designers que acham que uma raça ou gênero específicos são o suficiente para que um personagem seja interessante. Ao invés de tratar essas características como apenas um detalhe na construção do herói, tentam colocá-las em evidência acima de sua história, personalidade e outros aspectos do seu design. Apelar para esses grupos em momentos históricos de turbulenta movimentação política e social em relação a eles é uma grande jogada de marketing, e Stan Lee é, sem sombra de dúvida, um visionário nesse sentido.

5.3. Heróis-identitários: Conclusão

Heróis-identitários são um produto do seu tempo. Eles são criados quando conquistas de algum grupo social parece iminente, mas ainda é um assunto controverso e que não sai da mídia. Para dar certo, um herói-identitário tem que representar esse grupo e mostrá-lo de maneira até mesmo idealizada.

A utopia do herói-identitário manda uma mensagem muito clara: estariam todos bem sem as dificuldades de lidar com os outros grupos. Essa utopia é superior às outras civilizações, seja socialmente, tecnologicamente ou eticamente. Além de ser paradisíaca, com belas paisagens e complexa arquitetura. Mas isso não evita que possa surgir um vilão nesse contexto, colocando em risco a própria utopia ou o mundo externo. Nessa hora é que o herói-identitário tem que se unir com outros heróis para lutar contra o mal, por que apesar de poderoso, o herói-identitário não consegue fazer tudo sozinho.

Pode parecer que existe algo de beneficente na criação desses heróis, símbolos de um grupo marginalizado em um momento de turbulência. Mas a realidade é que eles são criados quando a batalha já parece vencida. Marvel existe desde 1939 (na época se chamava *Timely Comics*), mas foi apenas em 1966 que criou um herói negro. O herói-identitário é, nesse caso, nada mais que um oportunidade, uma estratégia de marketing, uma forma de vender um personagem como o símbolo de orgulho num momento histórico em que esse orgulho está começando a ser aceito pelo público em geral. Certo que essas estratégias e oportunidades (guerras, depressão econômica, desarticulação institucional etc.), ainda que de modo discreto, também ocorreram em

relação à criação de outros personagens, mas no caso do herói-identitário isso é muito evidenciado.

Todo herói que atinge grande popularidade é porque há algo em seu design que atrai o público, seja o aspecto visual, sua história, seus poderes, sua personalidade, ou um conjunto desses fatores. No caso do herói-identitário, o “fator identificação” que o faz ser representante de um grupo. E isso já é o suficiente.

Capítulo 6

Os heróis visuais

Assim como todas as outras categorias, algum herói pode pertencer a mais do que uma sem problemas, mas essas duas últimas categorias que irei detalhar não dizem absolutamente nada sobre a motivação, personalidade ou história do herói. São mais relacionadas aos aspectos do design visual deles, então elas são mais fáceis de serem vistas em combinação com as outras.

Eu vou fazer uma analogia para explicar os heróis visuais: imagine uma bela escultura, feita por um artista para mostrar a beleza da forma humana, e compare-a com uma máquina, construída por um engenheiro para fazer determinado trabalho. As duas coisas são obras primas, mas elas têm funções diferentes. Ao criar a máquina, o engenheiro terá que sacrificar aspectos estéticos por aspectos funcionais, enquanto que o escultor pode focar completamente na estética, já que ela é por si só a motivação para fazer a escultura.

Heróis visuais são aqueles em que a função é sacrificada pela estética. Eles podem ter formas e elementos do seu design que não têm função alguma além de serem “legais”, ou interessantes para o leitor. Ele pode ter, por exemplo, uma capa colossal que cobre vários metros quadrados, ou possuir vários itens na sua roupa que servem apenas para criar algum efeito interessante.

Existe algo de memorável nesses heróis, depois de vê-los: nós não nos esquecemos deles. Seu design é tão sofisticado que fica difícil pensar em algo semelhante. Seus criadores são verdadeiros mestres na arte visual, no uso de formas e cores. Seu design é referenciado, copiado, idolatrado. É algo que agrada os olhos, que por algum motivo nos impressiona de maneira visual.

Ao criar o design de um personagem, ele não estará, necessariamente, em um dos extremos da estética ou da funcionalidade. Existe, então, certo gradiente entre um herói puramente visual, em que o designer se importou apenas com questões estéticas, e um herói puramente funcional, em que o designer se preocupou apenas com sua funcionalidade, seu “realismo”, em que todas as peças que formam esse design têm algum tipo de explicação ou justificativa que se encaixa naquilo que ele faz.

Obviamente, é difícil encontrar algum design de herói que seja puramente funcional, então haverá quase sempre características como cores, formas etc. que não têm uma função prática para o combate ao crime. A partir do momento que algum design de personagem se torna “puramente” funcional, ele também perde seu diferencial, ele se torna “real demais”, sem vida. Existe uma tendência atual de criar personagens mais realistas, especialmente em jogos, muitos artistas acabam se baseando demais na realidade e não colocam no design nada a mais, nenhum toque que seja único, e então acabamos com uma legião de designs de pessoas comuns, usando roupas comuns, ou soldados típicos, sem nada para diferenciá-los uns dos outros, eles são esquecíveis, momentâneos.

Heróis visuais são o oposto desses momentâneos. Eles são eternos, memoráveis. Eles deixam uma marca naqueles que os veem, nem que seja por uma única vez, pois eles agarram a sua atenção, nem que seja por alguns segundos, e quando você os vê mais uma vez, vai se lembrar da primeira impressão. É por isso que eu considero esse tipo de design excelente para quem quiser criar novos personagens nesse oceano de heróis.

Se eu fosse recomendar algum designer a criar um personagem qualquer, mesmo que não fosse algum herói, eu daria uma dica que aprendi com o veterano da indústria de design, Feng Zhu, da *FZD School of Design*: Tente adicionar algo novo a algo que já está estabelecido, ou seja, aprenda a criar algo novo, mas não deixe de levar em consideração aquilo que já está consolidado na mente das pessoas. Se algo for totalmente original, poderá gerar confusão para os consumidores, eles não vão gostar da sensação de não entender o que é aquilo que foi representado. Mas o outro extremo também é uma prática ruim, focando completamente em apenas um aspecto do design (como nesse exemplo, a funcionalidade e “realismo”), o que faz com que o design se torne genérico demais. Talvez seja apenas impressão minha, mas notei que no ocidente são mais comuns designs voltados para a funcionalidade, enquanto que no oriente são mais comuns aqueles que são voltados para a estética. Aqueles designs de personagens que mais gostei (um bom exemplo é a série de jogos *SoulCalibur*) sempre tinham uma combinação das duas coisas, um bom equilíbrio entre funcionalidade e estética, algo que só fui reparar depois que ouvi a dica de Feng Zhu.

Heróis visuais tendem a ter fãs dedicados, mesmo que não sejam numerosos. Ela usa seus designs para tudo, wallpapers, camisetas, até mesmo livros para aprender a desenhar. Isso faz com que esses personagens sejam conhecidos mesmo por quem não consome esse tipo de coisa. Todos já viram alguma vez o Wolverine, mesmo que não se saiba o nome dele ou sua história, já o viram em algum lugar, e com sua mágica de herói visual… eles se lembram, por que é esse o efeito do seu design.

O magnetismo dos heróis visuais faz com que eles sempre estejam em destaque, mesmo que essa não fosse a intenção inicial do autor. Mesmo quando o herói visual faz parte de algum grupo de heróis, ele acaba se destacando tanto que é só uma questão de tempo até surgir suas histórias solo. Faz parte do trabalho de criadores seguir tendências, e se algum personagem se destacar, está na hora de dar a ele a atenção que o público quer.

Quando estava falando da Mulher Maravilha, eu mencionei uma informação de que sua saia foi trocada por um short por que a saia era difícil demais para desenhar em cenas de ação, algo que não pude confirmar. Mas é comum na indústria do entretenimento que artistas sacrifiquem sua visão artística por algo mais simples que seja mais fácil de desenhar, animar etc., ou para economizar tempo e recursos. No final das contas, é tudo uma questão do que deve ser priorizado para aquele projeto. O herói visual é o oposto de um design econômico. Ele exige muito tempo para desenhar e modelar. Artistas podem demorar horas para fazer todos os detalhes de sua vestimenta, ou precisar dedicar muito tempo, na base da tentativa e erro, para acertar o formato exato de alguma parte dele que seja bastante difícil de representar.

O herói visual é complexo, difícil. Fazer quadrinhos, roupas e animações tendo ele como modelo é um trabalho que requer muita paciência. Então, é razoável pensar que eles não são bons para todo tipo de projeto. Um designer deve considerar tudo na hora de criar um personagem, e fatores como tempo e recursos são importantes. Pode ser bastante tentador criar personagens com vários detalhes, formas interessantes e tudo mais, mas nem sempre isso é uma boa ideia e pode não se encaixar bem no projeto. Todos os fatores da criação de um design têm vantagens e desvantagens, e o aspecto visual não é diferente. De um lado, temos personagens que são bastante simples, mas que pelo menos podem ser inseridos e manipulados de maneira mais

rápida e prática. Enquanto, no outro extremo, temos personagens com designs complexos, mas que precisam de bastante esforço para serem representados.

Muitas vezes, o equilíbrio é a melhor alternativa, mas existem sim situações em que o herói visual de design extremamente complexo tem o seu lugar. Existem, inclusive, quadrinhos inteiramente feitos com personagens que possuem designs bastante complexos, como o mangá *Saint Seiya,* e é exatamente esse aspecto que os fazem se destacar diante dos outros.

Com relação às cores, os heróis visuais podem – e devem – ter cores chamativas, muitas vezes fortes, saturadas, para ajudar ainda mais seu impacto visual. Em resumo, o design do herói visual tem essas características:

- estética acima da funcionalidade;
- muitos detalhes ou partes difíceis de desenhar ou modelar e cores chamativas;
- pouco práticos, requerem bastante tempo para serem representados, tanto em 2d como em 3d;
- bastante memoráveis, deixam sua marca naqueles que os veem;
- acabam tendo uma *fanbase* dedicada e são conhecidos mesmo por quem não consome seus produtos.

6.1. Wolverine

Wolverine foi criado pelo editor-chefe Roy Thomas, o escritor Len Wein e o diretor de arte John Romita (se este nome parece familiar, é por que ele também trabalhou na criação do Justiceiro). Apesar de que inicialmente o herói lutava sozinho, ele acabou sendo usado em histórias envolvendo os X-Men. Sua primeira aparição foi no final da edição número 180 do *Incredible Hulk,* de 1974, onde ele é apenas introduzido, para então ter destaque, como parte da história, na edição seguinte, em que ele luta contra o Hulk.

Na história, o herói Hulk e o vilão Wendigo estão lutando em um local montanhoso. Wolverine, um mutante com garras de *adamantium*, pula do alto de uma montanha e ataca o Hulk, arranhando suas costas, mas Hulk continua ileso. Wolverine desiste de penetrar o monstro verde com suas garras e imediatamente se volta contra o outro lutador. Wolverine derrota Wendigo, deixando-o inconsciente. Então,

Wolverine se vira para o Hulk, e a luta continua. Os dois acabam também perdendo a consciência devido às substâncias químicas usadas por cientistas que os estavam observando. Esses cientistas tentam praticar um ritual com o corpo desses heróis e do Wendigo, mas estes acabam acordando e frustrando seus planos [39].

Capa da revista The Incredible Hulk Nº 181. Apesar de Wolverine ter aparecido na edição anterior, esta foi a primeira vez que ele é mostrado na capa.

Wolverine, cujo nome em inglês significa “carcaju”, um animal carnívoro conhecido por sua ferocidade e por atacar presas maiores que ele, é assim como esse animal: feroz e letal, apesar de pequeno, pois Wolverine tem apenas 1,60 m [40].

Na história do personagem, Wolverine nasceu com o nome de James Howlett, no Canadá, durante o século XIX. Filho bastardo que acabou sendo criado por um casal de grandes fazendeiros. Wolverine era um mutante, com o poder de se regenerar de qualquer ferimento, além de garras de osso que saíam das costas de sua mão. Falando de maneira resumida, o personagem, que passou a ter o nome de Logan, foi capturado por militares norte-americanos e testado como arma de guerra, ou *Weapon X*, tendo

seu esqueleto completamente coberto com adamantium, o metal mais poderoso do universo Marvel. Por ser capaz de se regenerar, Logan foi capaz de sobreviver esse experimento tão invasivo. A superfície de adamantium é praticamente impenetrável, e levou Logan a ter um peso de 136 kg. Apesar do experimento ter feito dele uma arma mortal, ele saiu de controle e conseguiu fugir, matando vários soldados [40].

Wolverine, com sua personalidade e poucos amigos, tende a usar métodos menos ortodoxos para lidar com o crime. É comum em suas histórias que ele mate seus oponentes ao invés de apenas derrotá-los. Esse era um arquétipo comum nos quadrinhos durante os anos 70. Geralmente, sua trajetória se desenvolve em encontrar novos amigos e aprender a conviver com outras pessoas, se tornando um ser mais civilizado, com a ajuda de Charles Xavier, outro mutante como ele.

Wolverine é conhecido por seu design "afiado" e poses exageradas.

O design inicial de Wolverine funcionou tão bem que as mudanças que ele sofreu até hoje foram mínimas. Ele se destaca muito dentre os designs de outros heróis, mais especificamente por sua riqueza de detalhes, a combinação pouco comum de amarelo com azul, as garras curvadas e também características de sua função na história, já que não sabemos se ele é herói ou vilão. Por todo o seu corpo podemos ver detalhes que não possuem uma função para o combate, que estão ali apenas para trazer o aspecto mais "afiado" do herói e dar a ele uma aparência mais engajadora. As

duas pontas na sua cabeça, que visualmente funcionam como se fossem orelhas, são bastante compridas e pontiagudas, completamente diferentes daquelas do animal carcaju, ou seja, a escolha de seu formato foi algo puramente estético. Para criar maior harmonia no design, as pontas de sua cabeça são repetidas em suas botas. Existem também várias marcas de cor azul pelo seu corpo, apenas para trazer maior riqueza de detalhes.

Contudo, isso não quer dizer que esse design inicial se manteve completamente inalterado desde que foi criado. Houve mudanças na parte da cabeça e as pontas escuras acabaram se tornando maiores e mais curvadas, cobrindo a área ao redor dos olhos. Às vezes essa área chega a ser preta, provavelmente para destacar ainda mais os olhos, criando assim o emblemático design que é mais conhecido hoje em dia. Seus olhos são semelhantes aos do Batman e do Pantera Negra, totalmente brancos, parecendo mais amedrontadores. As cores amarelo e azul estão bastante equilibradas por todo o seu design, não existe uma parte do corpo que seja totalmente de uma cor. Seus braços têm a parte do ombro até o cotovelo expostas e, para completar seu aspecto de animal selvagem, em algumas versões ele tem os braços peludos (em sua história de origem, Logan chegou até mesmo a viver com lobos durante um período de sua juventude).

Perceba como ele possui vários detalhes que não constituem uma explicação para estarem lá com relação ao que ele faz ou quem ele é, mas mesmo assim, são fundamentais para trazer personalidade ao personagem. Ou seja, ao invés de seus criadores partirem para uma abordagem puramente “realista”, em que eles pensam apenas naquilo que é necessário e que tem uma explicação lógica para estar ali, eles foram além, buscando elementos visuais que não fazem sentido prático, mas que ajudam a dar personalidade e originalidade ao herói.

Wolverine demonstra, visualmente, aspectos daquilo que ele é: afiado, intimidador, letal. E essa é uma característica de um design de alta qualidade, ser capaz de provocar no observador um sentido muito claro. Mesmo quem não faz ideia de quem seja o Wolverine, basta olhar para ele que saberá, imediatamente, que ele é capaz de causar sérios danos a quem cruzar seu caminho. Claro que tudo isso é considerado dentro do universo, muitas vezes exagerado, dos quadrinhos americanos.

Wolverine tem algo que é bastante explorado em desenhos de super-heróis, que são as poses que ele faz e o que elas dizem sobre ele. Superman mantém seu peito estufado, Mulher Maravilha mantém seus braços em seus quadris, e Wolverine tem seus membros flexionados e suas garras para fora. Sua expressão facial é sempre de seriedade (algumas vezes) ou de raiva (quase sempre) assim como todo típico anti-herói, Wolverine nunca demonstra felicidade ou simpatia.

A combinação de excelente design com sua história de origem complexa, além de seu potencial para a ação (algo que irei descrever sobre na última categoria) fez de Wolverine um dos heróis mais populares da Marvel, e o herói mais popular do grupo X-Men. Apesar de que particularmente sou mais um fã do Fera, é inegável a popularidade de Wolverine e isso pode ser visto no destaque que ele recebe nos quadrinhos, jogos e filmes em que aparece, até mesmo ao ponto de ser um exagero, onde o personagem acaba se tornando *"over saturated"*.

Homem-Aranha tem riqueza de detalhes em suas marcações. Wolverine possui riqueza de detalhes em suas formas.

Wolverine é um herói bastante desafiador para desenhar ou modelar em 3D. Para demonstrar isso vou fazer uma comparação com outro herói que possui riqueza

de detalhes: o Homem-Aranha. Ao desenhar o Homem-Aranha, considerando que o artista possui bom conhecimento sobre anatomia humana, basta desenhar uma pessoa e então colocar as marcações de sua vestimenta. Acompanhando as partes de seu corpo para que estejam no local certo, o procedimento é muito mais simples e direto, apesar de trabalhoso.

Para desenhar o Wolverine, saber anatomia humana não é o suficiente, o artista irá precisar ter uma boa noção de como são as formas de suas orelhas, que estão em um ângulo específico e fazem uma curva sutil, não podem ser grandes demais ou pequenas demais. O mesmo vale para suas garras, elas têm uma curvatura e um comprimento específicos e se uma dessas duas variáveis estiver exagerada demais, o desenho não ficará coerente com o design do herói. O mesmo serve para as pontas de suas botas. Existe também uma angulação sutil nas argolas do seu ombro. O artista então deve estudar não apenas as suas marcações, que são detalhadas por si só, mas também as formas desse personagem.

Em 2000, os X-Men foram para o cinema, começando uma imensa série de filmes que continua até hoje. Neste filme, o design de todos os personagens foi "reduzido", simplificado, eles perderam suas cores e detalhes das roupas. Todos os membros do grupo usavam roupas pretas, que pareciam ser feitas de algum tipo de couro. Faz sentido que as pessoas responsáveis pelo figurino dos personagens tentem algo mais sóbrio para traduzir estes designs para filmes, já que aquilo que funciona bem em quadrinhos coloridos pode não funcionar tão bem para filmes. Porém, nesse caso, a intenção de eliminar cores foi ao extremo. Chega a ser até mesmo irônico que o Fera e o Noturno, personagens mutantes que têm cor azul, acabaram sendo deixados de fora nesse filme, como se eles fossem "coloridos demais". Com o Wolverine, interpretado por Hugh Jackman, não foi diferente. As cores amarelo e azul foram embora, sobrando apenas o preto e as suas características grandes orelhas pretas ficaram de fora, sem qualquer tipo de cobertura para a sua cabeça. Para deixar o personagem menos fidedigno ainda, Hugh Jackman tem 1,88m de altura, quase 30 cm a mais que o personagem nos quadrinhos.

É comum vermos os X-Men usando um uniforme, mas mesmo o uniforme deles normalmente possui uma cor azul com detalhes em amarelo. Eu considero o uso de uniforme algo que dá uma boa ideia de time de heróis, mas em compensação tira um

pouco da individualidade de cada um. Então, se o uso de uniformes é uma boa ideia, vai depender de qual a intenção do autor: a união destes heróis ou a distinção entre eles.

No filme X-Men, de 2000, as roupas dos heróis eram uniformes pretos.

Nos filmes que vieram depois, o design de Wolverine foi ainda mais simplificado, agora o personagem usa roupas comuns, geralmente uma camiseta regata e calças simples. Nestes filmes, o herói tem sua história bem separada dos outros X-Men e algum tipo de roupa feita para ele não faz muito sentido. Isso acaba sendo mais um exemplo da velha história de priorizar “realismo” acima de tudo na hora de se criar um figurino para um personagem, ou talvez seja apenas uma questão da dificuldade de se traduzir um design complexo como o do Wolverine para roupas de verdade. De qualquer forma, mesmo que fosse essa a justificativa, nada impedia o uso de suas cores clássicas, mesmo que fosse uma versão mais sóbria, menos saturada, para se adequar ao estilo mais sombrio dos filmes. Mesmo assim, acredito que seria possível usar cores saturadas e fortes e ficarem muito boas nas telas do cinema, sem descaracterizar os personagens. Um bom exemplo disso são os filmes da trilogia original do Homem-Aranha, de 2002 até 2007, com Tobey Maguire, nos quais as cores de sua roupa são coloridas como nos quadrinhos, em vermelho e azul, fortes,

saturadas, e mesmo assim o personagem se encaixou muito bem nas cenas e estes foram filmes muito bem sucedidos.

Wolverine é um herói adorado e, como já disse, houve sempre uma tendência de destacá-lo demais em todos os filmes, desenhos e quadrinhos envolvendo os X-Men. Eu acredito que a trama do herói funciona melhor como membro de uma equipe, e que deixar este personagem sempre destacado acaba criando um protagonismo desnecessário.

Os X-Men usando seus uniformes da versão em quadrinhos na edição 275 de The Uncanny X-Men, de 1991.

6.2. Spawn

Spawn se diferencia dos outros heróis analisados neste trabalho pelo fato de que ele não foi publicado por nenhuma das duas gigantes dos quadrinhos, Marvel e DC. Ao invés disso, ele veio da Image Comics. Criado por Todd McFarlane, o Spawn não seguiu o caminho típico de aparecer em quadrinhos de outros personagens, começando logo por uma revista feita apenas para ele.

Algo importante de mencionar sobre McFarlane é que ele é um artista renomado, que ganhou notoriedade trabalhando nos quadrinhos do Homem-Aranha, especificamente, na série *The Amazing Spider-Man*, e foi o primeiro a representar o vilão Venom, em 1984. Venom é o que deveria se chamar um “vilão visual”, porque ele

tem todas as características de um herói visual, exceto o fato de que ele é um vilão. Os dois personagens, Spawn e Venom, têm características em comum, que irei falar mais adiante. McFarlane sempre foi reconhecido pelos seus desenhos detalhados, chegando a trabalhar também para a DC. Por onde passava, deixava fãs fascinados com seu estilo de desenho. É como se qualquer herói se tornasse de imediato visualmente mais interessante, desde que fosse ele quem o desenhasse.

Capa da revista Batman Nº 423. McFarlane sempre foi reconhecido por seu estilo de arte único.

Na história do personagem, Albert Francis Simmons nasceu em Detroit, Michigan, era membro dos *Marine Corps* e eventualmente da CIA. Simmons é assassinado durante uma missão em Botsuana, e acaba indo para o inferno. Ele acaba fazendo um pacto com o diabo, que tem o estranho nome de *Malebolgia*, voltando para a superfície como um *Hellspawn* para poder ver sua esposa novamente. No processo ele perde todas as suas memórias, tem seu corpo parcialmente queimado e recebe um tipo de guardião demoníaco, conhecido como "*Violator*".

No site da Image Comics, temos a descrição da primeira edição da revista Spawn: "Enquanto um estranho assaltante espreita pela cidade, arrancando corações

humanos, outro ser de outro mundo chega. Enquanto sua mente cambaleia, nosso torturado herói se lembra que fez um pacto com o diabo para retornar à sua amada esposa – cinco anos após sua morte" [41].

Imediatamente podemos notar que esse não é um quadrinho como qualquer outro. Sua temática envolvia bastantes temas religiosos, tabus e violência extrema. Seus vilões tinham sempre uma temática de horror, como um palhaço malvado e demônios. Não havia limites para o que era mostrado e as histórias envolviam estupro, pedofilia, *serial killers*, tortura e muita morte.

Unindo a controvérsia de seus temas com seus desenhos detalhados, temos um herói para bater de frente com as grandes publicadoras de quadrinhos da época, McFarlane também mostrou que é possível criadores publicarem suas próprias histórias, ao invés de ficarem dependentes de grandes empresas externas.

A capa da primeira edição é algo que chama a atenção de possíveis leitores. Podemos ver o herói em uma pose dramática, e muitos detalhes em todas as áreas da imagem: as inúmeras dobras por toda a sua imensa capa, as correntes com cada um de seus elos cuidadosamente desenhados, e marcações por toda a sua roupa, que era preta, vermelha e branca. Possuía braceletes de metal com pontas, caveiras, unhas pontudas e, para completar, um tipo de poder emanando de sua mão direita, formando um tipo de fumaça ou gosma verde (que também é, por si só, bastante detalhada). Mas os detalhes não se limitam apenas à sua roupa, já que sua pose é bastante complexa, existe certa expressividade nas suas mãos, a direita parecendo bastante tensa enquanto conjura o tal poder verde, e a esquerda apontada para o observador de maneira desafiadora de se representar, mostrando as habilidades do artista com perspectiva e anatomia.

É como se tudo que fosse feito com relação a Spawn fosse bastante detalhado e sofisticado. Isso é verdade não apenas para a capa, e se repete durante toda a revista (não era a toa que essa era uma revista mensal e não semanal). Os detalhes, mesmo nas páginas internas, me fazem lembrar de alguns mangás que também são conhecidos por seus detalhes, tais como *Vagabond,* de Takehiko Inoue, ou *Berserk,* de Kentaro Miura. Apenas o fato de que sua história é extremamente bem ilustrada já é um bom motivo para muitos leitores consumirem o produto.

O design de Spawn tem algumas similaridades com o design de Venom, que anteriormente também ficou popular pelo estilo de arte de McFarlane. Não acho que seja coincidência, e acredito que o artista tentou incorporar em seu novo personagem aquilo que funcionou de maneira efetiva. Apesar de McFarlane não ter criado a ideia do personagem Venom em si (forma de vida alienígena que vive por simbiose que funciona como um tipo de película, cobrindo seu hospedeiro), foi ele quem desenhou a criatura pela primeira vez nos quadrinhos do *The Amazing Spider-Man*. Apesar do tom dos quadrinhos do Spawn ser muito mais pesado, ainda sim ele tem uma arte estilizada de quadrinhos de heróis.

Capa da revista Spawn Nº 1, de 1992. McFarlane não poupou

detalhes para chamar a atenção dos leitores.

Venom e Spawn ficaram famosos pelo estilo de desenho de McFarlane.

Ao olhar para os dois personagens lado-a-lado podemos ver as características que os dois têm em comum:

- "olhos" brancos inclinados e grandes, dando uma aparência mais intimidadora;
- predominância da cor preta por todo o personagem;
- formas brancas e retas na parte do meio, nos dois casos criando uma espécie de "m";
- garras nas mãos.

Curiosamente, a ideia original de Venom não veio de alguém que trabalhava na Marvel, e sim por um fã, Randy Schueller, que havia mandado uma carta para a Marvel, que foi respondida com a oferta de comprá-la por 220 dólares, o que Schueller aceitou sem problemas [42]. Fato similar àquele vivenciado pelos criadores de Superman.

Obviamente, McFarlane não poderia simplesmente refazer o Venom e dar outro nome a ele, então ele incluiu outros detalhes, já que para o design de um herói visual, detalhes nunca são demais:

- a adição de elementos na cor vermelha, criando uma tríade de cores ao invés de um par, esses elementos são uma capa, braceletes e tornozeleiras com pontas e uma cinta na coxa esquerda;
- correntes amarradas pelo seu corpo, que o personagem usa para segurar seus inimigos (equivalentes às "teias" de Venom);
- o símbolo no seu torso é menos complexo que o de Venom, sendo basicamente a letra "m", enquanto que Venom tem o desenho estilizado de uma aranha;
- caveiras de metal;
- olhos verdes no meio das marcações brancas do rosto, que se destacam por serem o único elemento verde no design inteiro.

Os acessórios ajudam a criar os efeitos dos quadrinhos do Spawn, que são extremamente detalhados. Mesmo um design simples pode ser detalhado à exaustão por um artista dedicado, mas quando um design detalhado se junta a um estilo de arte detalhado, temos Spawn. Em seus comics vemos várias páginas que poderiam ser, por si só, a capa de uma revista, considerando o nível de trabalho colocado nelas.

Spawn é o extremo de um herói visual e, assim como Wolverine, tem dificuldades ao ser adaptado para qualquer outro tipo de mídia de entretenimento. Seu estilo extremamente detalhado para personagens de quadrinhos é uma "faca de dois gumes", por um lado, chama a atenção de potenciais leitores mais facilmente e consegue criar uma *fan base* duradoura, por outro lado, sua adaptação para qualquer outro tipo de representação, seja ela animações, jogos ou filmes, é complexa e pode levar a alijá-lo de suas mais importantes características visuais.

Em 1997, Spawn foi adaptado para o cinema, com o simples título de Spawn, e apesar de ter sido bem sucedido o suficiente para compensar seus custos, foi mal recebido pela crítica e pelo público, sendo seus efeitos especiais duramente criticados, mesmo na época, talvez pela dificuldade de unir um personagem tão complexo de representar visualmente com as limitações da época.

Detalhes não são poupados nos desenhos da série de quadrinhos Spawn. O acessório da sua coxa tende a mudar de lado, às vezes ele sequer faz parte do design.

Mas o Spawn é também um anti-herói, e mata seus inimigos, para completar o aspecto de tabu que têm suas histórias. Dá para notar que houve uma tendência, durante os anos 70, 80 e 90, na criação de anti-heróis, que muitas vezes tinham que lutar não apenas com criminosos comuns, mas também contra grandes conspirações

que envolviam também o governo. Isso cria um contraste com os heróis criados dos anos 30 até os anos 50. Anti-heróis sempre existiram, mas a sua popularidade que mudou com o tempo. Talvez o maior público consumidor de quadrinhos de heróis, que são os norte-americanos, tenham mudado seus gostos com relação aos seus heróis por causa dos movimentos de contracultura, e novos artistas apareceram com ideias que atendessem essas novas tendências.

O estilo de Spawn é tão exagerado e tão intrínseco de seu design que é impossível criar uma versão simples dele, independente de qual seja a mídia, a partir do momento em que tiramos seu aspecto visual, Spawn deixa de ser Spawn. Sua imagem consegue se destacar por si própria.

É impressionante que um personagem de uma empresa de quadrinhos bem menos conhecida tenha chegado tão longe apenas por causa do impacto visual exercido pela arte dele, ou pelo menos em grande parte devido a isso. O fato de McFarlane ser também um homem de negócios, e saber como administrar sua ideia, tem seu mérito.

6.3. Heróis visuais: conclusão

Agora que vimos dois heróis visuais, e que também são também anti-heróis, alguém pode achar que essas duas coisas andam juntas, mas isso é um engano. Apesar de bastante comum essa combinação de ser um anti-herói e de ser "*cool"* visualmente, existem anti-heróis que não seguem essa regra, como é o caso do Justiceiro, que apesar de ter um símbolo famoso e ser facilmente reconhecido, ele não se encaixa na definição de herói visual, por ter um design simples e quase '*bare bones*'.

Existe, entretanto, uma falta de heróis visuais que sejam também heróis universais, idealizados. Acredito que isso ocorre por que na mesma época em que começaram a surgir anti-heróis com maior frequência (anos 70 até os anos 90) também foi a época em que artistas começaram a investir mais tempo e tecnologia em sua arte para criar desenhos mais elaborados para se destacarem da concorrência.

De todas as categorias aqui explicadas, essa é a mais fácil de entender, basta dizer que heróis visuais são "visualmente impressionantes" ou algo do tipo que qualquer um poderá identificá-los. De certa forma, o efeito de ser "visualmente

impressionante” é tão forte que se tornou cada vez mais comum, até mesmo com heróis que nunca foram muito detalhados. Um bom exemplo disso são os heróis do *Marvel Cinematic Universe*, que são muito mais simples em sua versão nos quadrinhos, mas que se tornaram muito mais detalhados quando foram para o cinema (quando vão para o cinema, os heróis tendem a ganhar detalhes e perder cores).

O efeito desses heróis não está apenas em seu design, mas também na maneira como ele é representado. Truques para deixar algo mais interessante visualmente são comuns, como uso da perspectiva extrema, ângulos dinâmicos, o máximo de detalhes possível e, claro, as expressões faciais. Heróis visuais nada mais são que sacrificar praticidade pelo visual.

Então, é necessário ao designer de personagens saber qual será o uso daquele design em particular, por que não é todo design que vai ser bem adaptado para qualquer situação. O excesso de detalhes ou formas sofisticadas pode ser um problema dependendo das limitações do projeto. Mas se o projeto tiver base para criar algo que requer bastante tempo e trabalho, o design do personagem vai se destacar em meio aos de design mais simples e práticos.

Capítulo 7

Os heróis de ação

Essa é uma categoria diferente das outras, porque trata única e exclusivamente dos poderes do herói. Personalidade, história, contexto e aspectos visuais são completamente irrelevantes ao categorizar o personagem como um herói de ação, apesar de que essas outras características podem servir para enriquecer o personagem. Essa é uma categoria um pouco difícil de entender, mas tentarei ser o mais claro possível.

O que é um “herói de ação”? Basicamente, é um personagem feito com o objetivo de ter potencial para cenas de ação. No dicionário Michaelis, uma das definições de "ação" é "Disposição para realizar coisas: energia, movimento". [43]

“Movimento” é a palavra-chave para categorizar heróis de ação. O fato de que podemos ver seu movimento é importante, o que faz heróis como o Flash não se encaixarem perfeitamente na categoria, já que estão em uma velocidade completamente diferente dos seus oponentes, e tudo acaba acontecendo de maneira quase instantânea, a não ser que tudo ocorra em câmera lenta. Ou seja, em alguns momentos Flash é, em outros, ele não é.

Alguém lendo isso pode estar pensando “Os heróis não são todos de ação?”. O que é um julgamento errado. Existem vários heróis que não lutam, como o Charles Xavier, ou “*Professor X”*, dos X-Men, e nem por isso deixam de ser heróis, usando seus poderes para combater o mal. E também existem aqueles que, apesar de lutarem, fazem isso de uma maneira mais estacionária, ou “sofisticada”, digamos assim, como o Doutor Estranho, o Cyclops, dos X-Men, e Tocha Humana, do Quarteto Fantástico.

Embora o entendimento dos limites dessa categoria sejam um pouco mais difíceis, é bastante fácil pensar em exemplos para essa categoria, alguns deles são Wolverine e Fera (X-Men), Hulk, Homem-Aranha, Batman, O Coisa (Quarteto Fantástico), Capitão América, entre outros. É basicamente a diferença entre usar uma arma de fogo (estacionário) e usar os punhos (ação). Obviamente, o primeiro é uma forma superior de combate, e venceria todas as vezes. O movimento é fundamental para que esses personagens que eu citei façam o que precisam fazer, diferentemente dos heróis estacionários.

Mas essa é a graça de universos fictícios, onde o impossível se torna possível, e batalhas entre personagens possam ter tanta variedade. Mais uma vez, tentar uma abordagem completamente realista leva o designer a perder muito em relação às suas opções. Se quadrinhos tentassem ser realistas, todos lutariam entre si com fuzis e tanques de guerra.

Poderes de heróis podem precisar de mais movimento ou de menos movimento, nesse caso chamarei os poderes que exigem mais movimento como como de "ação" e aqueles que precisam menos de "estacionários".

Alguns exemplos de poderes de ação:

- superforça;
- saltos extremamente altos;
- algum poder ou ferramenta que ajude o herói a se movimentar, tal como a teia do Homem-Aranha ou o *bat-gancho* do Batman;
- armas de combate corpo a corpo, como espadas, martelos, bastões, garras, facas etc.;
- se transformar em criaturas que praticam combate corpo a corpo.

Alguns exemplos de poderes estacionários:

- superinteligência;
- aquilo que pode ser atirado de longe, como lasers, balas etc.;
- conjurar fogo, água, eletricidade etc.;
- movimentar objetos distantes (*telekinesis*);
- ler mentes, controlar comportamento dos outros.

Existem também aqueles poderes que podem ser um ou outro, dependendo do contexto ou como são implementados, criando um tipo de *gray area*:

- teletransporte;
- voo;
- velocidade.

A maneira como um personagem luta é importante. Ele pode ter um estilo de luta mais estacionário ou não na maneira como personagens lidam com oponentes

armados. A Mulher Maravilha e o Batman, por exemplo, são personagens que lidam com isso de maneira dinâmica. Enquanto a Mulher Maravilha reflete os tiros com seus braceletes, Batman usa de sua agilidade para se movimentar e ser difícil de acertar, encontrando algum local seguro. Estes são personagens de ação. Os personagens mais estacionários lidam com isso de maneira diferente. O Pantera Negra sequer precisa revidar, as balas batem em sua armadura de *vibranium* e nada acontece com ele, e o Superman também é impenetrável, recebendo tiros livremente, sem sofrer um arranhão. Apesar desses heróis não serem 100% estacionários, eles também não são 100% de ação, ou seja, um meio termo entre as duas coisas.

As categorias de heróis analisadas não funcionam como um simples "sim ou não". Elas são um tipo de gradiente, e enquanto existem representantes máximos de cada categoria (que usei como exemplos típicos), existem também aqueles que se encaixam parcialmente nelas, por terem vários poderes diferentes, nesse caso, se o herói irá lutar de maneira dinâmica ou estacionária dependerá do autor.

Dentre os heróis que já analisei, os mais estacionários são o Justiceiro e o Spawn, porque utilizam de ferramentas para atacar seus oponentes de longe, enquanto que os mais dinâmicos são o Batman, a Mulher Maravilha, o Pantera Negra e o Wolverine, além é claro dos heróis que irei analisar nesta categoria. Os outros estão no meio termo, alguns tendendo para um lado e outros tendendo para o outro lado. Fiz uma representação desse gradiente com os heróis estudados abaixo.

A posição de alguns personagens analisados.

Considerando os personagens que estudei neste trabalho, assim como boa parte dos personagens populares, existem mais personagens dinâmicos dentre os mais

populares do que personagens estacionários. Isso não quer dizer que seja impossível algum personagem estacionários se tornar popular (como é o caso do Justiceiro), mas definitivamente existe uma tendência dos personagens mais populares também serem mais dinâmicos, ou seja, lutarem se utilizando de seu movimento, impulso etc. Mesmo dentre os personagens dinâmicos, existem tipos diferentes, alguns personagens podem ser mais ágeis, leves, enquanto que outros podem ser mais robustos, pesados, então achei uma boa ideia usar dois personagens que representam bem essa diversidade de heróis de ação, nesse caso, serão o Hulk e o Homem-Aranha.

7.1. Hulk

Hulk foi criado por Stan Lee e pelo artista Jack Kirby, em 1962. Ele não é um herói tradicional, no sentido de que ele coloca alguma vestimenta e vai atrás de combater o crime. Na verdade, Hulk se transforma em um monstro enorme e verde (cinza na versão original) para lutar e, para deixar sua vida mais complicada, essa transformação é, muitas vezes, totalmente involuntária.

Suas maiores inspirações foram o monstro de "Frankenstein" e "O Estranho Caso do Dr. Jekyll e Mr. Hide". Como Stan Lee explica em seu livro *Origin of Marvel Comics*, de 1974:

> Eu sempre tive guardado em meu coração o monstro de Frankenstein. Ninguém poderia me convencer de que ele era o vilão. Ele nunca queria ferir ninguém, ele simplesmente caminhava tortuosamente por uma segunda vida tentando se defender, tentando entrar em acordo com aqueles que queriam destruí-lo. Decidi que poderia também me inspirar no Dr. Jekyll e Mr. Hyde. Nosso protagonista iria constantemente mudar de sua forma normal para seu alter ego super-humano e então voltar. [44]

Na revista *The Incredible Hulk*, de 1962, o Dr. Bruce Banner é um renomado e genial cientista que está trabalhando em um projeto militar, uma bomba de radiação gama, ou "Bomba-G". Quando o primeiro teste está começando, Banner visualiza com seu binóculo um garoto próximo à bomba, exige que a contagem seja interrompida e corre atrás dele para salvá-lo. Igor, seu assistente, que é um espião da antiga União Soviética, não interrompe o teste, com a intenção de eliminar Banner. O cientista

consegue jogar o garoto em uma trincheira, mas antes que consiga pular também a bomba é detonada, saturando o corpo de Banner com radiação gama. Várias horas depois, Banner acorda. O garoto que ele salvou da explosão, chamado Rick Jones, o levou de volta até a base militar. Ao entardecer, Jones liga um contador Geiger, e ele começa a medir altos níveis de radiação. Banner sofre uma súbita mutação, se tornando grande, forte e cinza, e empurra Jones para o lado. No seu caminho, a grande criatura, que posteriormente será conhecida como “Hulk” (que é uma palavra para “brutamonte”), destrói um jipe que colide com ele e decide fugir, Jones o segue para ajudá-lo.

The Incredible Hulk Nº 1, de 1968, mostra o gigante monstro como um herói não-convencional.

Dá pra perceber que Hulk é um herói bastante original, inclusive, eu diria que ele é o herói mais original de todos os que estudei aqui. Ao invés de alguém que se veste para sua missão, ele é o oposto disso, ele não quer fazer nada, mas acaba em

situações em que ele não tem escolhas a não ser lutar para se defender. Quando ele está em sua forma normal, ele é fraco, indefeso, mas quando se torna o Hulk, ele é indestrutível. São comuns histórias em que militares querem descobrir a origem dessa criatura para usá-lo em guerras, enquanto que Banner quer apenas ter uma vida normal. Em sua história de origem, é difícil dizer que ele será eventualmente um herói.

Mas não são suas motivações que fazem dele um herói de ação, e sim o seu estilo de luta. Hulk é bastante simples e direto, ele é alto, forte, e vence seus desafios com força bruta. Ao se tornar o Hulk, Bruce Banner perde completamente seu intelecto genial e se torna um monstro que resolve tudo com socos e jogando coisas em outras coisas e que consegue falar apenas frases simples como “Hulk esmaga!”, até mesmo usar o termo “eu” é complexo demais para essa criatura. O contraste entre Banner e Hulk então vai além de aspectos físico: Banner é inteligente e frágil, Hulk é estúpido, porém forte.

Em quadrinhos, jogos e filmes, vemos sempre o mesmo estilo de luta de Hulk, ele é capaz de fazer saltos imensos, caindo como um meteoro no chão, seus socos conseguem destruir prédios e sua força é capaz de entortar aço. Ele também tem a capacidade de se regenerar rapidamente, e quanto maior for a sua raiva, mais forte fica, fazendo dele um dos heróis mais poderosos do Universo Marvel (apesar de que nos filmes recentes ele teve seus poderes diminuídos).

Alguns podem pensar que ser tão poderoso pode fazer de Hulk um personagem como o Superman, que é “poderoso demais”. Mas o mais interessante disso tudo é que Hulk, apesar de indestrutível, pode ser manipulado por causa de sua baixa inteligência e por ser puramente emocional, criando certo equilíbrio, ou seja, se um vilão conseguir confundir Hulk, ele poderá até mesmo usá-lo a seu favor. Essa dicotomia entre gênio e monstro é o que fez Hulk um dos heróis mais populares da Marvel. Ele é como um gorila fora de controle, gritando e esmagando seus oponentes, porém incapaz de planejar estratégias mais inteligentes. Ao se acalmar por se sentir mais seguro, Hulk rapidamente volta ao normal.

Ironicamente, o Hulk acaba se encaixando no *underdog effect,* porque apesar de forte, ele está lidando com vilões que são muito mais inteligentes que ele, pelo menos naquela forma, e isso faz com que o público torça por ele, assim como Stan Lee

nunca conseguiu ver o monstro de Frankenstein como vilão, nós também não conseguimos ver o Hulk como vilão, por mais violento que ele seja.

Visualmente, Hulk demonstra tudo que ele é, com todas as partes do seu corpo exageradas. Ele não tem proporções de um ser humano, suas mãos e pés são gigantes, maiores que sua cabeça, sua roupa é completamente destruída durante sua transformação, sobrando apenas as suas calças, que ficam rasgadas até perto do joelho. No seu rosto, há uma constante expressão de raiva. Seu físico é de deixar um fisiculturista com inveja, já que ele não tem gordura alguma no corpo. Para deixar sua aparência ainda mais monstruosa e alienígena, ele tem a pele cinza, que posteriormente se tornou verde para atender a tradição dos quadrinhos americanos de serem bastante coloridos. Tudo isso serve para mostrar para o observador duas coisas: que Hulk é capaz de causar grandes estragos, e que ele não é, pelo menos nesse momento, um ser humano.

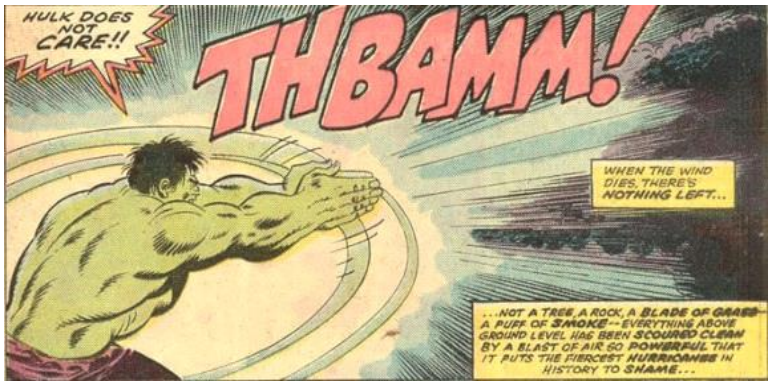
As proporções de Hulk refletem no seu estilo de luta.

As técnicas de luta de Hulk são todas pensadas para criar um estilo dinâmico de derrotar seus inimigos, isso é especialmente vantajoso para sua representação em filmes, já que o movimento é mostrado. Algumas das táticas de Hulk incluem:

- saltos altíssimos, causando um estrondoso impacto ao cair no chão;
- dividir grandes objetos no meio, como carros, e usá-los como arma;
- socos e chutes;
- bater no chão para criar uma fissura;
- bater as palmas das mãos, criando uma onda de choque.

Por ser capaz de lutar à distância, Hulk pode ser visto como um herói estacionário. Mas isso vai depender da frequência com que ele usa essas técnicas (no caso, a onda de choque e a fissura) e também a maneira com que ele faz isso. Primeiramente, ele não usa essas técnicas a toda hora, se limitando quase sempre apenas a golpes e pulos. E mesmo quando ele as utiliza, a maneira com que faz esses movimentos é bastante dinâmica. Para criar a fissura, por exemplo, ele tem que erguer suas mãos no alto e depois bater no chão. É bastante diferente de uma habilidade mais estacionária, como os raios energéticos do Cyclops, por exemplo. Uma habilidade pode ser à distância e mesmo assim ser dinâmica, desde que ela envolva movimentação do personagem e um bom exemplo disso é a jogada de escudo do Capitão América, que envolve o movimento de todo o seu corpo para executá-la.

Perceba também que Hulk não é o mais rápido dos heróis e, inclusive, pode ser considerado lento se comparado com boa parte dos heróis do Universo Marvel. Mas isso não muda o fato de que ele é, em essência, um herói de ação.



Uma das técnicas de Hulk é uma onda de choque, criada ao bater as palmas de suas mãos.

Algo que mudou da versão inicial de Hulk, além da sua cor, é o fato de que o "novo Hulk" também está constantemente raivoso. É como se a raiva tivesse virado um pré-requisito para ele se manter nessa forma (na verdade qualquer atividade que libere adrenalina é o suficiente). Isso se alia ao estilo de luta de Hulk, já que a raiva nos

faz agir de maneira impensada, sem criar estratégias complexas: Hulk bate, pula, e bate novamente, como todo herói de ação, ele é dinâmico. Banner tentaria resolver conflitos de maneira completamente diferente, e é isso que cria o drama envolvente desse personagem, porque ele tenta escapar dessa criatura, mas sempre acaba voltando a virar o Hulk, seja por acaso, ou por que alguém à sua volta fez questão de provoca-lo com a intenção de estudá-lo, derrotá-lo etc.

A mentalidade de Hulk não é simplesmente Bruce Banner com raiva, ele tem uma personalidade própria. Basicamente, Bruce Banner sofre de transtorno dissociativo de identidade (conhecido também como transtorno de personalidade múltipla). Hulk tem os próprios desejos e emoções, e já chegou muitas vezes até mesmo a entrar em conflito com Bruce Banner e odiá-lo [45].

Eu sempre achei, até pouco tempo atrás, que Hulk era uma transformação física de Banner, e que seu aspecto mental era apenas esse mesmo personagem, mas fora de controle por causa da raiva. Mas me enganei. Gosto mais dele desse jeito, mas Hulk é, no final das contas, mais próximo de uma criança no corpo de um monstro do que um adulto que perdeu o controle. Em algumas histórias, Hulk consegue unir sua mente brilhante com o corpo indestrutível de Hulk, criando um herói basicamente impossível de derrotar, e existe até mesmo uma história em que ele derrota todos os heróis Marvel dessa forma, o *Planet Hulk*, seguido por *Aftermath*).

"Ele é fraco. Eu odeio ele!" diz Hulk sobre sua forma humana, Bruce Banner.

7.2. Homem-Aranha

Homem-Aranha é um dos heróis mais populares da Marvel e o primeiro a se tornar *mainstream,* depois da época de ouro dos quadrinhos, por causa da sua bem sucedida trilogia de filmes durante os anos 2000. Dos heróis analisados aqui, ele é o

terceiro que foi criado por Stan Lee e o artista Steve Ditko. O Homem-Aranha apareceu pela primeira vez no compilado *Amazing Fantasy* Nº 15, em 1962. A história de criação desse herói é tão interessante quanto seu resultado final, e é contada com detalhes por Stan Lee em seu discurso para os graduados de 2017 da Universidade da Califórnia, em Los Angeles:

> Nós já tínhamos feito o Quarteto Fantástico e os X-Men, eu não lembro a ordem exatamente, o editor veio e me disse "Stan, eu quero que você invente outro super-herói". Então eu voltei pra casa, quando o editor me diz "faça algo", é melhor que eu faça por que eu quero manter meu emprego. Aquilo que é mais importante para um super-herói é seu superpoder, assim que você sabe isso, o resto se encaixa. Então eu vi uma mosca subindo na parede. Então eu pensei "Ei, e se o novo super-herói pudesse grudar nas paredes e subir nelas, cara, isso não seria legal?". Eu precisava de um nome… "Homem-Mosca", "Homem-Mosquito"... acabei usando "Homem-Aranha", ele soava dramático. Então, só por diversão, eu darei a ele problemas pessoais, então eu pensei, "vou fazer ele ser um adolescente", por que não havia super-heróis adolescentes que eu conhecesse naquela época. Então armado com esses maravilhosos materiais, essas ótimas ideias, eu fui até o escritório do editor e contei a ele. Essa foi a reação que ele me deu: "Stan, essa foi a pior ideia que eu já ouvi. Primeiramente, as pessoas odeiam aranhas, adolescentes só podem ser coadjuvantes, e você quer que ele tenha problemas pessoais?? Stan… você não sabe o que é um super-herói? Eles não têm problemas pessoais". Eu saí do escritório desapontado, porém mais sábio. [46]

Stan Lee não se esqueceu do Homem-Aranha, e quando surgiu a ideia de fazer uma história para *Amazing Fantasy,* que era uma revista que já estava sendo cancelada, ele se aproveitou para pôr em prática sua ideia. As vendas foram astronômicas, e o editor veio correndo até Stan Lee, dizendo "Stan! Sabe aquele personagem que você criou e nós dois adoramos? Vamos fazer uma série dele!" [46].

O editor cometeu um erro comum na ficção, que é acreditar saber mais do público consumidor do que ele sabe de fato. Essa história se assemelha com a de Harry Potter, que também foi rejeitado várias vezes, mas acabou sendo um sucesso. Até aquele momento, nenhum herói tinha feito sucesso com essas características, talvez porque nunca tenham sequer sido testadas.

Capa da revista Amazing Fantasy Nº 15.

Na história, o estudante do ensino médio Peter Parker é o típico *nerd* da escola, que prefere mais a companhia de seus professores que a dos outros alunos. Os colegas costumam zombar dele pelas suas costas e ele não é nem um pouco popular. Vive com sua tia May e seu tio Ben. Certo dia, ele foi picado por uma aranha que havia sido modificada por radioatividade, o que lhe deu poderes como a capacidade de saltar extremamente alto e grudar na superfície de prédios. Peter então faz uma roupa para si mesmo, inspirado em competidores de luta livre. Chamado Homem-Aranha, ele constrói para si mesmo dispositivos para atirar teias, que são instalados em seus braços.

Peter se torna uma verdadeira celebridade como Homem-Aranha. Certa vez, ao ver um ladrão escapando, não faz nada para impedi-lo, um guarda o questiona e ele responde que “Esse é o seu trabalho! Eu estou de saco cheio de ser pisado pelos outros!”, e deixa o ladrão fugir. Peter retorna para casa, e descobre que seu tio foi assassinado, ele vai imediatamente ao local, e derrota o bandido, olhando para o seu

rosto e descobrindo então que era o mesmo que ele havia deixado escapar. Peter reconhece, então, que com grandes poderes vêm grandes responsabilidades.

O Homem-Aranha acabou se tornando um dos heróis mais populares da Marvel, e com certeza ele é um herói de ação. Dentre os motivos do seu sucesso, podemos citar:

- seu passado trágico e suas falhas o fazem mais identificável com o público;
- seu visual é bastante único e harmonioso;
- seus poderes são interessantes e com potencial para engajadoras cenas de luta.

Basicamente, o Homem-Aranha é a combinação de um herói universal com um herói de ação, com o bônus de ter falhas e não cair no molde de uma "*Mary Sue*". O contraste entre o humano e o herói se assemelha bastante com o que vimos sobre o Superman, em que o personagem dócil e tímido se torna um herói corajoso e adorado por todos, sem ninguém fazer ideia de que seja ele. Peter pode ser o *nerd* sem amigos na escola, e ao mesmo tempo ver os outros alunos comentando sobre como o Homem-Aranha é sensacional.

O Homem-Aranha também é um herói visual, suas cores são comuns em heróis: vermelho e azul, com detalhes em branco e preto, mas a maneira como essas cores são distribuídas faz toda a diferença. Assim como Wolverine, Spiderman (Homem-Aranha) não tem alguma área de seu corpo que seja totalmente de uma cor apenas, elas são usadas de maneira equilibrada. Seus olhos são como uma versão maior dos olhos do Batman e Pantera Negra, e particularmente a minha parte preferida do seu design. Ele tem o desenho de uma aranha em seu peito, e para completar o *motif* de aranha, o desenho de teias por todas as áreas vermelhas da roupa.

Uma boa história é ideal, mas não é o suficiente, e o Homem-Aranha tem muito mais que uma boa história de origem. Seus poderes são os protagonistas dessa história, e será neles que eu irei focar. Primeiramente, a ideia de um herói que pode subir em qualquer superfície e saltar para outras é algo que faz a movimentação do personagem ser muito mais interessante. É como se ele tivesse a mobilidade de um herói voador, mas ele atinge seus objetivos de uma maneira muito mais interessante e diversa, funcionando como uma aranha de fato, subindo e pulando. Mas a genialidade da sua movimentação não acaba aí. As teias, que saem de seus pulsos, grudam em

alguma superfície e são então seguradas por ele, funcionam como um tipo de cipó, em que o Homem-Aranha oscila para o outro lado. Esse movimento é muitas vezes usado como um tipo de ataque, em que ele utiliza a aceleração adquirida para golpear seus inimigos com seus pés. Elas também são usadas para segurar os vilões, mas geralmente isso ocorre depois que a batalha já está vencida ou eles são pegos de surpresa. Existe também a possibilidade de usar essas teias como uma verdadeira cama-elástica, adquirindo propulsão.

Os poderes do Homem-Aranha são acompanhados de poses fantásticas e cores vibrantes

Para derrotar seus oponentes, geralmente são necessários os clássicos: socos e chutes, mas considerando o arsenal desse herói, ele é muito mais dinâmico do que algum herói que apenas golpeia seus oponentes. O design de seus poderes funciona para fazer seu estilo de luta mais dinâmico ao invés de menos, o que funciona muito bem não apenas em quadrinhos, mas em jogos, filmes e animações. O Homem-Aranha tem uma série de sucessos em todos os tipos de mídia.

Inicialmente, o Homem-Aranha possuía teias na região das axilas para ajudá-lo a controlar sua queda, algo que é constantemente tirado e colocado de volta em seu design, o que faz ele se movimentar como um esquilo-voador ao invés de uma aranha. Em algumas versões, ele possui pernas de aranha mecânicas saindo de suas costas para ajudá-lo a se movimentar. Mas esses acessórios não fazem muita diferença, e eu acho difícil conseguir imaginar algum tipo de mecanismo ou poder que deixariam esse herói mais dinâmico ainda. É como se ele estivesse no limite da dinamicidade. Dar mais

poderes a um herói não vai necessariamente resultar em um design melhor, e as limitações do personagem fazem de suas batalhas algo mais interessante, por que ele precisa resolver seus problemas dentro das suas limitações.

O Homem-Aranha é um dos poucos heróis que se destacaram em todas as formas de mídia.

Assistir ou jogar com o Homem-Aranha nunca se torna chato, o que explica seu sucesso tanto nos quadrinhos como no cinema, nas animações e nos jogos. Algo extremamente raro para qualquer herói e poucos são capazes de criar algum personagem que seja tão bem sucedido nas diversas formas de mídia em que ele foi adaptado (consigo pensar apenas no Batman como outro exemplo). Isso me faz suspeitar de que o potencial para ação de um herói é o fator mais importante de todos

quando o assunto é popularidade e criar jogos e histórias que sejam envolventes com o público. Até mesmo porque dramas pessoais na vida dos heróis se tornaram cada vez mais comuns, embora isso nem sempre tenha resultado em grandes sucessos de vendas. Existe algo intrínseco do Homem-Aranha que faz o público gostar dele, seja por causa de seu estilo de luta e deslocamento criativos, ou pelo fato de ele ser um adolescente que sofre pressão social.

Esse herói é o representante máximo do que um herói de ação pode ser, e foi criado simplesmente por meio de uma busca por originalidade. Stan Lee queria algo novo e pensou em características que não via em outros heróis. Isso foi o suficiente para atender uma demanda que ninguém sabia que existia. Como ele mesmo disse, não são todas as ideias que são boas, é preciso que elas sejam testadas, e Peter Parker passou em todos os testes.

7.2. Heróis de ação: conclusão

Um herói não precisa estar necessariamente no extremo dessa categoria para ser popular, mas precisa de pelo menos ter essa característica relativamente alta. Os heróis mais populares de todos os que se encontram na elite do entretenimento em vendas e engajamento do público têm todos alto potencial para ação, e apesar de existirem alguns heróis que não lutam com movimentação dinâmica, eles têm uma fração da popularidade dos personagens mais dinâmicos.

O potencial para ação é como uma carta Coringa, e aquele personagem que o possui poderá se adaptar mais facilmente a qualquer tipo de mídia. Sempre existiram inúmeros e diferentes tipos de quadrinhos, mas aqueles que mais venderam foram sempre aqueles que mostravam heróis lutando de maneira dinâmica contra vilões. Com as vendas elevadas, ocorreu uma verdadeira seleção artificial no mundo dos quadrinhos durante o século XX, criando personagens que se mantiveram no mundo do entretenimento, se adaptando às novas narrativas, aos novos modos de se contar histórias.

Assim como os heróis visuais, os heróis de ação não precisam surgir em um determinado período da história para ter oportunidade de serem populares, diferentemente dos heróis universais, dos anti-heróis desconfiados e, claro, dos heróis-

identitários. Porém, os heróis de ação têm uma vantagem sobre os heróis visuais: eles se adaptam melhor às formas mais modernas de entretenimento, já que é bastante complexo, apesar de possível, adaptar heróis visuais que têm muitas formas complexas em 2D e criar filmes, animações, modelar em 3D etc.

Posso dizer com convicção que Batman e Homem-Aranha, os únicos heróis que foram capazes de ser bem sucedidos em suas adaptações para todas as formas de mídia, são os melhores designs de heróis que já foram feitos, e provaram que isso é verdade cada vez mais. A combinação de seus potenciais de ação com seus aspectos visuais e dramas pessoais torna-se a combinação perfeita do sucesso de um personagem desse tipo. Eles não foram populares apenas em um período específico ou com um grupo específico, existe algo de duradouro no design destes. Um herói pode representar um grupo ou uma ideologia, mas no final das contas, um herói é um produto, e aqueles que permanecem relevantes serão aqueles que terão os maiores investimentos.

Batman vs Spider-Man. Ilustração por Kyle Petchok.

Capítulo 8

Conclusões

Existem certos padrões quando o assunto é agradar o grande público. Isso é um fato já comprovado na música, com inúmeras canções que são estranhamente semelhantes, mesmo quando compostas com décadas de diferença entre elas. Apesar do número de possíveis combinações de sons para criar músicas ser praticamente infinito, o tipo de música que nos agrada de forma geral é bem mais limitado. Ao observar padrões na criação de personagens, dá para notar que, assim como na música, designs de personagens tendem a se encaixar em certos arquétipos, algo que pode facilitar o trabalho de um designer, mas também pode parecer uma limitação na hora de criar. Acho que todo designer quer criar algo novo, original, e que ao mesmo tempo faça sucesso com o grande público. Mas isso não é assim tão fácil. O verdadeiro desafio para um designer de personagens é criar algo que pareça original, mas que ao mesmo tempo seja funcional e prático de realizar e também que seja agradável para aqueles que irão consumir o produto final.

A estratégia do designer de personagens, ao criar um personagem de ação, será uma tentativa de unir aquilo que ele já sabe que funciona e é popular, mas também tentar algo original, trazer um twist novo àquilo que já foi feito antes. Alguns exemplos são autores que fazem histórias de heróis universais sendo corrompidos (algo que recentemente se tornou uma tendência com Superman). Ou que modificam o design dos heróis visuais, enfim, tentar trazer algo de novo.

Meu objetivo com esse trabalho não é dizer que eu já tenho todas as respostas para a questão: “o que faz o design de um herói ser duradouro?”. Muito pelo contrário, eu acredito que essa questão é pouquíssimo explorada e temos muito o que aprender sobre essa área que, apesar de ser relevante para todos, é pouco estudada.

O fato é que o público, em geral, está sempre gostando de coisas que se repetem. É arriscado ignorar a história do entretenimento para criar algo. A história da criação e o desfecho que esses personagens tiveram importam, por que eles nos contam aquilo que precisamos saber para criar algo memorável.

O herói universal é aquele herói idealizado de poder praticamente infinito, que defende a humanidade do mal, da destruição total. Ele une a todos pela busca da sobrevivência contra algo que é grande demais para ser ignorado. Eles também saciam nossas fantasias de ter poder total.

O anti-herói desconfiado é aquele com quem podemos nos identificar, que sente emoções como raiva, tristeza… são aqueles que possuem falhas, fraquezas, mas que ao mesmo tempo conseguem compensar por todas elas por meio da sua inteligência, coragem e o fato de que não tem nada a perder.

O herói-identitário é aquele que surge como uma resposta a fenômenos sociais que estão acontecendo na época em que foram criados, para representar de modo positivo certo grupo, para mostrar que esse grupo, por si só, viveria em uma utopia.

Por sua vez, o herói visual é aquele que foi feito para impressionar visualmente. Ele não é necessariamente funcional, e foi feito para chamar atenção. Conforme a concorrência entre designs aumentou, esse tipo de herói conseguiu se destacar e se manter relevante.

Por fim, o herói de ação é aquele feito para se movimentar de maneira interessante e dinâmica, seu estilo de luta é sua marca registrada, ele pode lutar de várias maneiras diferentes, desde que elas atendam a essas regras.

E o teste final para qualquer herói é conseguir ser bem adaptado para todos os tipos de mídia, se tornando um tipo de “produto perfeito”, porque ele é um bom investimento. Poucos heróis conseguem passar nesse teste rigoroso.

Capítulo 9

Referências

[1] WHITNEY, L. **Superman's Action Comics No. 1 sells for record $3.2 million on eBay**. Disponível em: <https://www.cnet.com/news/supermans-action-comics-no-1-sells-for-record-3-2-million-on-ebay/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

[2] BOARDMAN, J.; GRIFFIN, J.; MURRAY, O. **The Oxford history of Greece and the Hellenistic world**. Norwalk: Easton Press, 2002.

[3] **Top 100 Most Popular Superheroes and Villains in Comic Books**. Disponível em: <https://www.ranker.com/list/superheroes-ranked-by-most-comic-book-appearances/ranker-comics>. Acesso em: 12 dez. 2020.

[4] DeScioli, P., & Kurzban, R. (2008). **Cracking the superhero's moral code**. In R. Rosenberg (Ed.), The Psychology of Superheroes (pp.245-259). Dallas: BenBella Books. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/284229535_Cracking_the_superhero's_moral_code>. Acesso em 20 nov. 2020.

[5] BOWIE, S. **3 Reasons It's So Hard to Make Superman Interesting**. Disponível em: <https://www.cracked.com/blog/3-reasons-its-so-hard-to-make-superman-interesting/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

[6] GOLDBERG, B. **Check that bought Superman rights for $130 sells for $160,000**. **Reuters**, 17 abr. 2012. Disponível em: <https://www.reuters.com/article/entertainment-us-usa-superman-idUSBRE83G02F20120417>. Acesso em 21 nov. 2020.

[7] BATMITEY. **Superman: The Comic Strip Hero (1 of 5)**, 2007. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eTUrFYU2e_I&list=PL3BB90AEAD6559525>. Acesso em: 20 nov. 2020

[8] HOLMES, C. **A Gallery of World War II Superhero Comic Book Covers. The Man in the Gray Flannel Suit**, 22 maio 2013. Disponível em: <https://www.grayflannelsuit.net/blog/gallery-world-war-ii-superhero-golden-age-comic-book-covers>. Acesso em: 20 nov. 2020

[9] **Action 59 – Superman meets Susie, and the Vigilante meets the Fiddler**. **Babblings about DC Comics 2**, 10 mar. 2015. Disponível em: <https://babblingsaboutdccomics2.wordpress.com/2015/03/10/action-59-superman-meets-susie/>. Acesso em: 20 nov. 2020

[10] HAYDE, M. J. **Flights of fantasy: the unauthorized but true story of radio & TV's Adventures of Superman**. Albany: BearManor Media, 2009.

[11] PADULA, D. **Akira Toriyama's Lost Interview in Germany. The Dao of Dragon Ball**, 15 jul. 2019. Disponível em: <http://thedaoofdragonball.com/blog/history/akira-toriyama-lost-interview-in-germany/>. Acesso em: 20 nov. 2020

[12] DBZ TV. **Dragon Ball Z - Episódio 02 - O Irmão Mais Velho de Goku**, 21 nov. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PWz5bVkao_8>. Acesso em: 21 nov. 2020

[13] DEATH BATTLE! **Goku VS Superman | Death Battle!**, 19 jan. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oyl97TG8jbA>. Acesso em: 21 nov. 2020

[14] **Why do people love Goku, even when he is ridiculously overpowered? - Quora**. Disponível em: <https://www.quora.com/Why-do-people-love-Goku-even-when-he-is-ridiculously-overpowered?share=1>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[15] SCHMITT-BECK, R. Underdog Effect. In: **The International Encyclopedia of Political Communication**. [s.l.] American Cancer Society, 2016. p. 1–5. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/9781118541555.wbiepc014>. Acesso em 20 nov. 2020.

[16]**List of best-selling manga**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_manga>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[17] MACCARONE, D. **The Beauty Bias | Psychology Today**. Disponível em: <https://www.psychologytoday.com/us/articles/200301/the-beauty-bias>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[18] **Anti-Hero | Definition of Anti-Hero by Oxford Dictionary on Lexico.com also meaning of Anti-Hero**. Disponível em: <https://www.lexico.com/definition/anti-hero>. Acesso em: 12 dez. 2020.

[19] **Dystopia | Definition of Dystopia by Merriam-Webster**. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/dystopia>. Acesso em: 12 dez. 2020.

[20] STERANKO, J.; STERANKO, J. **The Steranko history of comics.** Reading: Supergraphics, 1970. v. 1.

[21]MYTH STORIES - ANIMATED LEGENDS. **How Bob Kane stole Batman | Bill Finger Documentary | Myth Stories**, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yRjNx8mB79Q>. Acesso em: 21 nov. 2020

[22] **Gotham City**. Disponível em: <https://batman.fandom.com/wiki/Gotham_City>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[23] **Batman (1940) comic books 1960-1969**. Disponível em: <https://www.mycomicshop.com/search?minyr=1960&maxyr=1969&TID=98461>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[24]**Batman Arkham Knight nº 03**. Disponível em: <http://www.comix.com.br/quadrinhos/dc-comics/batman/batman-arkham-knight-n-03.html>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[25] AGO, W. #COMIC - 3 Y. **Evolution of the Batmobile**. Disponível em: <https://steemit.com/comic/@winburn/evolution-of-the-batmobile-2017625t231823491z>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[26] LEÓN, G. **Marvel's "Punisher" Was a Hate Symbol Long Before Police Co-opted His Character**. Disponível em: <https://truthout.org/articles/marvels-punisher-was-a-hate-symbol-long-before-police-co-opted-his-character/>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[27] **Totenkopf**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Totenkopf>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[28] ZYLA, J. R.; PANCINO, M. **The 17th Totenkopf (Death Head) Hussars**. p. 3, [s.d.]. Disponível em: <http://stein-collectors.org/Members/private/PrositArticles>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[29] Loja virtual Fifth Sun – Best Selling Designs. Disponível em: <https://fifthsun.com/collections/best-selling-designs>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[30] FORSYTHE, D. **Punisher creator Gerry Conway: Cops using the skull logo are like people using the Confederate flag**. Disponível em: <https://www.syfy.com/syfywire/punisher-creator-gerry-conway-cops-using-the-skull-logo-are-like-people-using-the>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[31] CASTLESVANIA. **The Devil's In The Details: A Closer Look At The Punisher Logo. Punisher Central**, 24 mar. 2012. Disponível em: <http://punishercentral.blogspot.com/2012/03/devils-in-details-closer-look-at.html>. Acesso em: 21 nov. 2020

[32] Goodwin, A.; Dezuniga, T.; Chaykin, H. **Marvel Super Action (1976) #1 | Comic Issues | Marvel**. Disponível em: <https://www.marvel.com/comics/issue/54973/marvel_super_action_1976_1>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[33] SMITH, R. P. **King T'Challa's Black Panther Suit, a Bold Statement of Afrofuturist Pride, Comes to the Smithsonian**. Disponível em: <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/king-tchallas-black-panther-suit-bold-statement-afrofuturist-pride-Smithsonian-180969441/>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[34] LAMB, M. **Who Was Wonder Woman 1?** Disponível em: <https://web.archive.org/web/20070104060542/http:/www.bu.edu/alumni/bostonia/2001/fall/wonderwoman/>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[35] MENTA, A. **Wonder Woman Has a Long History of Bondage — Just Watch 'Professor Marston and the Wonder Women'Decider**, 24 abr. 2019. Disponível em: <https://decider.com/2019/04/24/professor-marston-wonder-women-bondage/>. Acesso em: 21 nov. 2020

[36] **H. G. Peter - Original Illustration of Wonder Woman (ca. 1941). This | Lot #7434**. Disponível em: <https://comics.ha.com/itm/original-comic-art/paintings/h-g-peter-original-illustration-of-wonder-woman-ca-1941-this-is-quite-frankly-an-incredible-piece-of-comics-histor/a/804-7434.s>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[37] HOLUB, C. **See how Wonder Woman's costumes changed through the years**. Disponível em: <https://ew.com/books/wonder-woman-costumes-evolution/>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[38] VOX, L. **Civil Rights Movement Timeline From 1960 to 1964**. Disponível em: <https://www.thoughtco.com/civil-rights-movement-timeline-45361>. Acesso em: 21 nov. 2020.

[39] **Incredible Hulk Vol 1 181**. Disponível em: <https://marvel.fandom.com/wiki/Incredible_Hulk_Vol_1_181>. Acesso em: 22 nov. 2020.

[40] LUCHINI, O. **How Tall is Wolverine Supposed To Be in Marvel Comics?** Disponível em: <https://screenrant.com/wolverine-how-tall-short-marvel-comics/>. Acesso em: 22 nov. 2020.

[41] **Spawn #1**. Disponível em: <https://imagecomics.com/comics/releases/spawn-1>. Acesso em: 22 nov. 2020.

[42] ZJAWINSKI, S. **Venom's Secret Co-Creator Steps Out Of The Shadows**. Disponível em: <https://io9.gizmodo.com/venoms-secret-co-creator-steps-out-of-the-shadows-5435810>. Acesso em: 22 nov. 2020.

[43] **Ação**. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/a%C3%A7%C3%A3o/>. Acesso em: 12 dez. 2020.

[44] LEE, S. **Origins of Marvel Comics**. New York: Simon and Schuster, 1974.

[45] CRONIN, B. **Is Professor Hulk Actually Bruce Banner's Personality... or Something Else?** Disponível em: <https://www.cbr.com/hulk-professor-hulk-multiple-personality/>. Acesso em: 22 nov. 2020.

[46] UCLA EXTENSION. **Stan Lee Keynote at the 2017 Graduation Ceremony**, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eMo9Guj5gCc>. Acesso em: 22 nov. 2020