



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB  
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FATECS  
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA  
DISCIPLINA: MONOGRAFIA  
PROFESSORA ORIENTADORA: ÚRSULA DIESEL  
ÁREA: COMUNICAÇÃO

**GABRIEL DA SILVA BREDA**

**RA: 2065504/6**

**OS HERÓIS DOS QUADRINHOS COMO INFLUÊNCIA PARA O  
SURGIMENTO DE UM HERÓI NA SOCIEDADE ATUAL**

BRASÍLIA

2010

**GABRIEL DA SILVA BREDA**

**OS HERÓIS DOS QUADRINHOS COMO INFLUÊNCIA PARA O  
SURGIMENTO DE UM HERÓI NA SOCIEDADE ATUAL**

Monografia apresentada para obtenção  
ao grau de Bacharel em Comunicação  
Social no curso de Publicidade e  
Propaganda do UniCEUB – Centro  
Universitário de Brasília.  
Orientadora: Prof. Úrsula Diesel.

BRASÍLIA

2010

**GABRIEL DA SILVA BREDA**

**OS HERÓIS DOS QUADRINHOS COMO INFLUÊNCIA PARA O  
SURGIMENTO DE UM HERÓI NA SOCIEDADE ATUAL**

Monografia apresentada para obtenção  
ao grau de Bacharel em Comunicação  
Social no curso de Publicidade e  
Propaganda do UniCEUB – Centro  
Universitário de Brasília.

Orientadora: Prof. Úrsula Diesel.

Brasília, 04 de Novembro de 2010.

**Banca Examinadora**

---

Prof. Úrsula Diesel

Orientadora

---

Prof. Bruno Assunção Nalon

Examinador

---

Prof. André Ramos

Examinador

À Deus, pela oportunidade oferecida e por ter me fornecido força de vontade para conclusão de mais uma etapa de vida.

## **AGRADECIMENTO**

À minha família e todos meus amigos.

À minha professora Úrsula Diesel por toda atenção, paciência e pela orientação no desenvolvimento deste trabalho.

## RESUMO

O presente trabalho é uma análise dos heróis dos quadrinhos desde o seu surgimento, a fim de categorizá-los a partir de sua personalidade e, posteriormente, de suas ações para combater o crime. Para que com isso ao final deste trabalho possa se sugerir um herói para a sociedade atual. Esse novo herói será espelhado na sociedade espartana e na figura do policial. No policial por ser a figura atual mais próxima de um herói dos quadrinhos e na sociedade de Esparta por ter um método de combate e treinamento muito eficazes.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Super-herói. Herói. Arquétipo. Polícia.

## SUMÁRIO

### Sumário

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
1.1 Tema	8
1.2 Justificativa	8
1.3 Objetivos	8
1.4 Problemas de Pesquisa	9
1.5 Hipóteses	9
<b>2 METODOLOGIA</b>	<b>9</b>
<b>3 DESENVOLDIMENTO A figura do herói</b>	<b>10</b>
3.1 Arquétipo do Guerreiro-Herói	10
3.2 Definindo um herói	11
3.3 O que é um anti-herói	13
3.4 O que é um herói de história em quadrinhos	14
<b>4 Heróis nos quadrinhos</b>	<b>15</b>
4.1 História das Histórias em Quadrinhos	15
4.2 Quem é o Batman	17
4.3 Quem é o Justiceiro	18
4.4 Quem é o Homem de Ferro	20
<b>5 Aclamamos por um herói</b>	<b>21</b>
<b>CONSIDERAÇÕES</b>	<b>26</b>
<b>REFERÊNCIA</b>	<b>27</b>
<b>Anexo A</b>	<b>29</b>
<b>Anexo B</b>	<b>30</b>
<b>Anexo C</b>	<b>31</b>
<b>Anexo D</b>	<b>32</b>
<b>Anexo E</b>	<b>33</b>

# **1 INTRODUÇÃO**

## **1. Introdução**

### **1.1 Tema**

Os heróis dos quadrinhos como influência para o surgimento de um herói na sociedade atual.

### **1.2 Justificativa**

O presente trabalho tem como objetivo pesquisar a história dos heróis de quadrinhos desde o seu surgimento, a fim de categorizá-los a partir de sua personalidade e, posteriormente, de suas ações para combater o crime. Pois os heróis modernos possuem varias qualidades e defeitos a serem exaltados que a sociedade ignora ou apenas camufla.

Foi feito um estudo bibliográfico focado em narrativas sobre o surgimento dos quadrinhos, uma arte de sucesso na atualidade, e a aparição dos primeiros heróis.

Será tratado do conceito que define o herói e o anti-herói das histórias em quadrinhos. Com isso será destacado três heróis ainda presentes nos quadrinhos da atualidade: Batman, Homem de Ferro e o Justiceiro. A partir de estudos que definem a trajetória de suas ações, categorizá-los dentro dos conceitos expostos.

Como fechamento deste trabalho será proposto um novo herói para a sociedade na qual vivemos, destacando uma trajetória de vida que possibilite combater o crime sem fazer o mal, com senso de justiça e bondade bem apurados.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo Geral**

Propor um novo herói para a sociedade, com uma trajetória de vida que lhe possibilite combater o crime sem fazer o mal, com senso de justiça e bondade bem apurados.

#### **1.3.2 Objetivo Específico**

- Origem dos quadrinhos e dos heróis dos quadrinhos.
- Verificar a filosofia dos heróis de histórias em quadrinhos.
- Caracterizar o comportamento dos heróis selecionados.
- Propor um novo herói.

#### **1.4 Problema de pesquisa**

Como tornar um policial um herói dos quadrinhos

#### **1.5 Hipóteses**

H<sub>1</sub> Vingança como principal motivação .

H<sub>2</sub> A capacidade de acreditar que uma única pessoa pode fazer a diferença.

### **2 METODOLOGIA**

Segundo Santaella (2001) o método utilizado neste trabalho é descritivo bibliográfico, pois descreve a história dos personagens e dos quadrinhos a partir de dados retirados de fontes como livros e sites. Como há a interferência do pesquisador, o trabalho é dedutivo, pois leva a uma conclusão que também já estava contida, de alguma forma, em dados anteriores. Ao final, como há uma proposta de um novo herói, o pesquisador utiliza de referências bibliográficas para justificar suas proposições.

### **3 DESENVOLVIMENTO**

#### **A figura do herói**

##### **3.1 Arquétipo do Guerreiro-Herói**

O nome, termo arquétipo é um conceito da psicologia que se refere aos símbolos presentes em nosso inconsciente coletivo, que são comuns a toda a humanidade. Isto é, arquétipo são os elementos principais na formação das mitologias de um povo e compõem os temas e personagens mitológicos recorrentes em lendas das mais diversas culturas e épocas.

Para Randazzo (1993) a evolução do aspecto da masculinidade é representada por um arquétipo, o arquétipo do Guerreiro-Herói, que tem como os principais traços positivos a independência, coragem e a força. Ele (1993, p. 163) diz: “ O Bom Guerreiro é o generoso defensor da verdade e da justiça, pronto a morrer por aquilo em que acredita e /ou ao serviço daqueles que não podem defender a si mesmos.”

Entre os arquétipos existentes, o do Guerreiro-Herói resulta na imagem masculina mais duradoura e abrangente. Randazzo (1993) fala que os heróis míticos como Aquiles e Hércules, os Guerreiros-Heróis masculinos, com suas forças, coragem e principalmente com a sua independência dominaram a psique e a sensibilidade das culturas ocidentais. O Guerreiro-Herói, em seu lado positivo, é o protetor, o generoso defensor de tudo que é bom. Este sempre terá coragem de lutar, coragem de enfrentar tudo e todos para defender aquilo em que acredita. Será capaz até de sacrificar a sua própria vida. No lado negativo, o arquétipo do Guerreiro se manifesta na hostilidade, brutalidade, violência, matança e na guerra. Randazzo (1993, p. 164) diz: “Todos os mitos de Guerreiro-Herói são solares na medida em que, como o Sol, o Guerreiro-Herói precisa vencer as forças das trevas.”

Randazzo (1993) fala que a amplificação do arquétipo do Guerreiro-Herói se deu pela enorme influência da mitologia grega nas culturas ocidentais. A Odisséia de Homero é um dos primeiros exemplos de obra literária. Esta marcou a civilização ocidental. Pois continha um mito, um mito do Herói-Guerreiro. Randazzo (1993, p. 166) diz: “Num nível, é a história de um homem que deixa a mulher e o filho recém-nascido para ir a guerra. Em outro, como todos os mitos, é uma viagem de autodescobrimento.” Ele continua, falando que a imagem do Guerreiro é arquetípica

e aparece em vários tempos e culturas. A epopéia de Gilgamesh, uma história de um rei/guerreiro, escrita a mais de 4 mil anos atrás, pode ser considerada o protótipo dos mitos gregos de herói-guerreiro (Hercules e Aquiles).

Randazzo (1993, p. 168) diz:

Na Odisséia, um mítico rei grego chamado Ulisses vive na mítica ilha de Ítaca. Ulisses é chamado a lutar na guerra de Tróia, que dura dez anos. Na volta para casa, tem uma série de incríveis aventuras com deuses, monstros, sereias e magas, que o mantêm ocupado por mais dez anos.

O roteiro padrão da aventura mitológica dos heróis, segundo Randazzo (1993), é uma amplificação da fórmula representada nos ritos de passagem: separação, iniciação e volta. O herói sai do seu cotidiano e vai se aventurar em uma região desconhecida, lá ele encontra forças fabulosas e ganha uma batalha decisiva, volta e dispersa dádivas aos seus similares.

Para Randazzo o Guerreiro verdadeiro é alguém que está sempre preparado para dar a sua vida por aquilo que acredita. O verdadeiro Guerreiro não teme a morte e ainda a procura. A maior honra para um Guerreiro é morrer corajosamente em combate.

Randazzo (1993, p. 177):

Para a maioria das pessoas a morte é o verdadeiro terror, o grande e invencível inimigo. Mas para o guerreiro realmente heróico, a morte – a sua própria morte - também é o mais digno adversário. O nobre guerreiro luta contra outros homens e lhes tira a vida com as suas mãos, mas o mais nobre dos nobres guerreiros, o melhor – o “aristo” – demonstra bravura na contenda com a sua própria morte, e isto é o que afinal lhe permite manter a cabeça acima dos demais.

### **3.2 Definindo um herói**

O que é um super-herói? Qual é a diferença de um herói para um super-herói? O que é um herói? Qual é a diferença de um herói para uma pessoa normal? Por que usam máscaras?

Primeiramente todos os super-heróis e heróis costumam ter a aparência um pouco fora do normal ou até às vezes bem distinta, como exemplo o incrível Hulk. Os super-heróis possuem habilidades naturais ou que foram adquiridas de maneiras inusitadas (contato com material radioativo, picada de inseto entre outras coisas) que vão bem além da capacidade de um ser humano normal.

Para Irwin (2005, p. 24): " Via de regra, os super-heróis possuem poderes e habilidades muito além da capacidade dos mortais comuns. E eles buscam a justiça,

defendendo os oprimidos, ajudando os indefesos e vencendo o mal com a força do bem."

Os super-heróis, diferente dos heróis, possuem a palavra super antes do nome pois possuem super-poderes, poderes fora do comum, como, por exemplo, a visão de raio X do Super Homem, uma habilidade longe de ser normal. Irwin (2005, p. 24) diz " Entendo o super-herói como uma pessoa que arrisca a vida pelos outros e leva o prefixo " super" para identificar a posse dos super-poderes".

O conceito de um herói é uma categoria segundo o Irwin (2005). A ideia de um super-herói é um indivíduo de força extraordinária, com pontos fracos e fortes, cujo nobre caráter o leva a fazer atos dignos.

Na vida real, há muitos heróis que não possuem super-poderes. Irwin (2005) destaca os heróis que vivem à nossa volta e trabalham como bombeiros, médicos, enfermeiros e professores. Essas pessoas estão acima do interesse próprio normal, colocando os interesses e as necessidades dos outros em primeiro lugar entre suas prioridades; suas ações beneficiam a todos nós.

Herói é um termo derivado do grego antigo e significado homem com qualidades magnânimas um semi-Deus. Outra explicação de Irwin (2005, p. 25): "herói é um homem extraordinário por seus feitos guerreiros ou ainda homem admirável por feitos e qualidades nobres. O termo "nobre" quer dizer de sublime, caráter ou ideais e moralmente elevado."

Para Irwin (2005, p. 26) "os heróis destacam-se não só por causa das suas roupas e poderes, mas também por seu ativismo altruísta e a dedicação ao que é bom."

O conceito de herói é o que filósofos chamam de conceito normativo. Tem um certo poder sobre nós. Apresenta-nos algo a aspirar na vida. Platão acreditava que o bem é atraente por natureza. As histórias heróicas e super-heróicas tem força moral. Os super-heróis, desde nossa infância até a idade adulta, podem nos lembrar da importância da autodisciplina, do auto-sacrifício e de nos devotarmos a algo bom, nobre e importante. Os heróis mantêm viva a chama em nosso coração, na medida em que ponderamos o sentido de sua missão e os vemos vivê-la.

Ao assumir a missão dramática de combater o crime ou salvar o mundo por vias não convencionais, os heróis sempre enfrentam o desafio do guarda-roupa. Algum tipo de máscara e um capuz de tecido colorido, com buracos só para os olhos e boca. O nome dos heróis (suas identidades secretas) é dado, às vezes, pelos

observadores que se deparam com a figura "bizarra" no combate ao crime. Nós, nos vestimos para dar boa impressão, para os heróis isso é irrelevante, eles se vestem para outros motivos. A fantasia de Batman, por exemplo, foi desenhada para infligir medo no coração dos criminosos, considerados por ele como um bando de supersticiosos covardes.

A roupa para os heróis é um cartão de visitas e uma ferramenta, uma ameaça aos vilões, abalando-lhes a estrutura, e uma garantia para as pessoas de bem de que a ajuda chegou.

### **3.3 O que é um anti-herói**

Os heróis de características maléficas que praticam atos moralmente aprováveis, desde a era medieval, são classificados como anti-heróis, isto é, um herói que para combater o crime comete outro crime. Estes tentam muitas vezes praticar o bem da forma deles.

A diferença entre um anti-herói de um vilão é bem explícita. O anti-herói sempre obtém aprovação, seja por meio de seus objetivos, atitudes ou aspectos moralmente aceitáveis. Mas algo neles pode muitas vezes serem ilícito ou reprovável.

A questão é que as características reprováveis de um anti-herói são sempre mais afloradas que suas características heróicas.

Irwin (2005, p. 46) diz que “[...] alguns o vêem como reacionário perigoso e talvez fascista, enquanto outros o consideram um verdadeiro campeão da justiça.”

Os anti-heróis possuem propósitos diferenciados mas que sempre são consideradas heróicas. O que é reprovável são suas ações para chegarem a realizar esses propósitos. Muitos anti-heróis movidos pela vingança utilizam da filosofia “os fins justificam os meios” para justificarem atitudes ilícitas e métodos nada convencionais mas que no fim são considerados “heróicos”.

Características comuns em anti-heróis encontradas nos quadrinhos são malandragem, obscuridade, seriedade, impiedade, maldade, ter distúrbios emocionais, psicológicos e rancor. Muitas desses são características maléficas para um herói mas que somadas às características heróicas proporcionam uma pequena harmonia entre elas. Mas apesar de um anti-herói possuir tais defeitos, as suas características de herói e os fins delas sempre são aceitos pela sociedade.

Para Irwin (2005, p. 46) “o personagem Rorschach<sup>1</sup>, por exemplo, [...] ele tem distúrbios emocionais e psicológicos. Ele é absolutamente cruel na hora de usar a violência para combater o crime; entretanto, seu compromisso com a justiça parece real e inflexível.” Outro exemplo é o Justiceiro, um vigilante munido de armas de fogo que não mede esforços na hora de violentar e torturar um malfeitor.

### **3.4 O que é um herói de história em quadrinhos?**

Os heróis das histórias em quadrinhos trazem um vastíssimo conteúdo sobre a importância das histórias clássicas de quadrinhos dos super-heróis produzidas por excelentes escritores e artistas, divertidas, cheias de suspense, excitantes e que estimulam o pensamento. Para Irwin (2005), Platão e Aristóteles, os famosos pensadores, filósofos da Antiguidade, cujos ensinamentos estão vivos na mente dos estudiosos, são lembrados exaustivamente nas abordagens sobre verdade, moral, justiça e o caminho socrático nas histórias em quadrinhos.

Os super-heróis tornaram-se parte da nossa linguagem cultural. Entre os aficionados pelos super-heróis dos quadrinhos encontram-se grandes e influentes formadores de opinião e criadores de tendências da atualidade.

Da mesma maneira que o jazz e o blues, os quadrinhos constituem uma das formas originais de arte americana que se espalharam pelo mundo e causaram impacto na arte de várias culturas.

As histórias dos super-heróis são cheias de ação, aventura, suspense e um incrível trabalho de arte. Merecem, também, atenção por seus temas fascinantes e ideias de profundidade filosófica.

Irwin (2005) cita questões importantes enfrentadas por todo ser humano referentes à ética, à responsabilidade pessoal e social, à justiça, ao crime, ao castigo, à mente e às emoções humanas, à identidade pessoal, à alma, à noção do destino, ao sentido da nossa vida, ao que pensamos da ciência e da natureza, ao papel da fé na aspereza deste mundo, à importância da amizade, ao significado do amor, à natureza de uma família, às virtudes clássicas como coragem e outros temas importantes.

---

<sup>1</sup> Rorschach é um personagem da trama *Watchmen*, de Friedrich Nietzsche.

## 4. Heróis nas histórias em quadrinhos

### 4.1 História das histórias em quadrinhos

O começo das histórias em quadrinhos, como Marny (1989) conta em seu livro, poderia se dizer que se deu com os homens das cavernas, que desenhavam bisontes e renas nas paredes das cavernas onde viviam? Chegando mais perto de nós, poderíamos dizer que os hieróglifos retratavam, sobre os túmulos reais, a vida dos faraós? E a maior banda desenhada do mundo, a Tapeçaria de Bayeux, que conta, ao longo de setenta metros de sequência, a épica jornada dos cavaleiros normandos? E ainda a coluna de Trajano, que inventou a técnica da banda desenhada em espiral, a qual após o seu falecimento nunca foi usada novamente. Em todos esses exemplos, há uma sucessão de imagens e ilustrações que vão contando histórias. Mas essas histórias teriam entendimentos diferenciados com a evolução da humanidade se não fossem as inscrições achadas ao longo da tapeçaria de Bayeux<sup>2</sup>.

Marny (1989, p. 34) diz: " A história da banda desenhada provém do encontro destes dois elementos, ou, dizendo doutra maneira, é a relação dinâmica entre a imagem e o texto."

De Moya (1993) relata que durante o século XIX. Surgiram títulos que inovaram as histórias ilustradas e caminharam para o surgimento das histórias em quadrinhos. Foram eles: na França, a *L'Illustration* (1843), nos Estados Unidos, o *Frank Leslie's Illustrated* (1852). Ambas revistas que tinham em comum apenas uma palavra: Ilustrações.

Historiadores modernos e De Moya (1993) classificam como a primeira banda desenhada moderna, na França, nos anos de 1889, com *La famille Fenouillard*, por Georges Colomb que foi a primeira história com continuidade. Já nos Estados Unidos, em 1895, com *Yellow Kid*, a primeira história em quadrinhos com balões.

Dois anos depois do *Yellow Kid*, Rodolph Dirks, um desenhista principiante, já chegava à forma definitiva das histórias em quadrinhos. Seus personagens, *The Katzenjammer Kids*, são um exemplo completo de história em quadrinhos.

---

<sup>2</sup> Tapeçaria de Bayeux é uma obra feita de bordado no século XII. A peça mede cerca de 70 metros de comprimento por meio de altura. O trabalho representa a caminhada de Guilherme II, Duque da Normandia, até sua coroação como rei da Inglaterra.

Segundo Bibe (1985), a partir de então os quadrinhos tomaram vida e se caracterizaram. Vieram vários títulos após o *The Katzenjammer Kids*, que no Brasil foi publicado como "Os sobrinhos do Capitão". Vários autores seguiram a mesma linha de estilo de Rodolph Dirks.

Bibe (1985) relata em seu livro que, anos depois, os quadrinhos surgiam aos montes e englobavam assuntos diversos. Em 1939 estoura a segunda guerra mundial e o mundo se divide. E, de repente, neste cenário de conflito, aparecem dois jovens, Joe Shuster e Jerry Spiegel, com uma história e um herói diferentes de tudo aquilo que se havia feito em quadrinhos. Segundo Bibe (1985, p. 33): "Uma figura de roupa colante no corpo, botas, capa voadora e que, no momento do perigo, usava super-poderes para salvar alguém."

Surge o homem de aço; Super-Homem estava em ação. Quando os Estados Unidos entraram na guerra com o poderio militar, soldados e armas, os quadrinhos já estavam lutando e divulgando pelas tirinhas suas mensagens de propaganda ideológica.

Bibe (1985, p. 33) diz: " É incrível como se conseguiu juntar o clima de tensão de uma guerra com um herói que levava as pessoas para outra dimensão super-irreal."

O Super-Homem deu origem às grandes quantidades de super-heróis que conhecemos e temos hoje, como Capitão América, Homem de Ferro, Thor, Mulher Maravilha, Hulk e vários outros. E com a publicação do homem de aço vieram algumas alterações nos quadrinhos que passaram a ser editados em revistas. A revista *Action Comics*, que lançou esse super-herói, simplesmente dobrou sua circulação a partir do fato.

Para uma análise mais profundo dos heróis dos quadrinhos foram escolhidos três personagens: Batman, Justiceiro e Homem de Ferro. Cada um deles exemplifica um estilo de herói. Todos tiveram o mesmo motivo para iniciar seus atos heróicos: vingança. Todos são apenas heróis, sem nenhuma habilidade fora do normal. Foram escolhidos por terem características diferentes e por serem heróis de classes diferentes (herói e anti-herói).

## **4.2 Quem é o Batman**

Segundo a DC Comics<sup>3</sup> (2010) Bruce Wayne, um milionário morador da cidade fictícia dos quatinhos chamada de Gotham City, teve sua família, seu pai e sua mãe, assassinados na sua frente quando era menino por um bandido comum. Após o ocorrido, Bruce Wayne, em um momento de revolta, jurou perante o túmulo de seus pais que iria vingar suas mortes. Bruce então viajou sozinho pelo mundo para formar sua mente e intelecto nas melhores escolas de investigação. E preparou seu corpo com os melhores lutadores que o mundo tinha a oferecer.

Por ter seus pais assassinados por uma arma de fogo, Bruce Wayne tomou aversão por elas e decidiu combater o crime com as próprias mãos. Mas seus equipamentos, seu preparo mental, físico e seus recursos não seriam suficientes para amedrontar os criminosos. Ele então criou um uniforme baseado em uma coisa que o amedrontava quando era criança: os morcegos.

Voltando para casa, Bruce voltou para as ruas como um combatente do crime um vigilante. Apesar de suas habilidades no entanto, faltava alguma coisa, uma presença ou até um presságio assustador. Ele então lembrou da lição que ele aprendeu na noite em que seus pais morreram. Para ser realmente eficaz, ele precisa mais de aparelhos e recursos. Ele teria de se tornar uma criatura da noite escura, assustadora capaz de espalhar o terror no coração dos criminosos. Como uma criança, o medo era a sua fraqueza. Como um homem, tornou-se sua arma. DC Comics, 2010, tradução nossa)

Batman (Anexo A) é considerado o mais solitário herói. Pode isso parecer um tanto estranho, já que ele está sempre em companhia de seu amigo e sócio Robin e trabalha perto de seu mordomo de confiança, Alfred. Há outros super-heróis que trabalham para combater o crime, sozinhos, mas Batman tem uma solidão interior que ninguém mais parece ter.

O homem morcego começou a vida como Bruce Wayne, e só depois se tornaria o Cavaleiros das Trevas, o herói .

Após anos de esforço intencional e dolorosa transformação trabalhou em um nível super-heróico cultivando suas qualidades humanas ao seu ponto máximo. Seu propósito foi manter a promessa feita aos pais de dar o melhor de si para combater o crime à sua volta. Essa missão o consome a ponto de tornar difíceis suas atividades humanas normais.

Irwin (2005, p. 108) diz:

Desde sua juventude, quando ele viveu a dramática e horrível experiência de testemunhar o assassinato de seus pais, ele se dedicou de corpo e alma ao mais severo regime de autodesenvolvimento e à mais centrada missão

<sup>3</sup>

O item todo se baseia na fonte, DC Comics (2010).

de combater o crime. Ele é o último paradigma de um homem em uma missão, e nada pode desviá-lo dela. Seu preparo para tal missão, e a execução dela, criou um espírito independente, um enfoque austero ao extremo e um senso de alienada solidão, sem igual entre seus colegas combatentes fantasiados do crime. Ele é obscuro, ameaçador, apático e até assustador.

O cavaleiro das trevas é um homem comum, ele não conta com nenhuma habilidade sobre-humana, mas possui algumas perícias que foram conquistados com muito treino e estudo. Batman é um lutador excepcional suas habilidades no combate corpo a corpo são insuperáveis. Sua inteligência apurada permite ao homem morcego planejar fugas, criar situações e ciladas para sempre estar à frente de seus adversários.

A DC Comics (2010) completa:

Além de ser um mestre de estilos de luta, o Batman é um artista lendário no escape e o maior detetive do mundo. Seu cinto de utilidades é abastecido com uma vasta gama de ferramentas e armamentos, incluindo shurikens, linhas retrateis, cápsulas de gás e fumaça, e controles remotos de sua frota de Batmoveis.(DC Comics, 2010, tradução nossa)

Batman é um personagem das histórias em quadrinhos publicadas pela editora DC Comics. Batman teve sua primeira edição na revista *Detective Comics* número 27, em maio de 1939. A primeira aparição de Batman foi nas mãos do desenhista Frank Foster mas quem detém a autoria é o desenhista Bob Kane que anos mais tarde co-criou o herói.

### **4.3 Quem é o Justiceiro**

Nascido em Nova York, Frank Castle é um ex-capitão das forças armadas americanas. Antes do seu alistamento, ele se casou com sua esposa Maria, que já estava grávida de seu primeiro filho. Durante seu tempo nas forças armadas americanas, Frank Castle passou a possuir um vasto conhecimentos em armamentos e técnicas de combate, chegou até a ser condecorado.

O site da Marvel (2010) confirma dizendo que:

Durante seu tempo nos Estados Unidos no Corpo de Fuzileiros Navais (USMC), Castle graduou no treino básico, em seguida passou a Infantaria. Imediatamente após isso, ele passou por reconhecimento do USMC, a Força de Reconhecimento e a escola de atirador de elite. Castle foi autorizada a passar pela escola de pára-quedista do Exército e para o time de Demolição Debaixo d'água, formado, tornou-se qualificado como SEAL (Sea, Air and Land). Ele serviu na Guerra do Vietnã em uma unidade de forças especial como um homem ponto. Por heroísmo na linha do dever, foi condecorado com várias medalhas, incluindo a Purple Heart. (MARVEL, 2010, tradução nossa).

Em um dia normal Castle, sua esposa, Maria, e seus filhos estavam no Central Park de Nova York para um piquenique à tarde, quando assistira a uma execução do submundo da máfia, um informante havia sido enforcado em uma árvore. Buscando eliminar todas as testemunhas, a família Castle foi executada no local. No entanto, Frank sobreviveu. Apesar de Frank ser capaz de identificar todos os assassinos a polícia foi incapacitada de ajudar Frank em sua busca por justiça, pois possuía vínculos com os mafiosos. Desde então, ele travou uma guerra de um homem contra o crime, assumindo o nome de Punisher (Justiceiro) (Anexo B). “Ele decidiu que a punição que os criminosos só poderiam receber é a da destruição física.” (MARVEL, 2010 tradução nossa)<sup>4</sup>

Utilizador de métodos nada convencionais para combate ao crime, o Justiceiro é procurado pelos dois lados da lei. Suas características de vigilante são reprovadas pela polícia, mas os fins as tornam heróicas. A frase filosófica “os fins justificam os meios” caracteriza perfeitamente o Justiceiro como um anti-herói. “Frank está firme em sua missão para se certificar de que nenhuma família seja vítima dos mesmos elementos que roubaram de seus entes queridos.” (MARVEL, 2010, tradução nossa)

Frank Castle não possui nenhuma habilidade sobre-humana, poderes especiais nem nada, sendo apenas um homem treinado em táticas de guerrilha. Conta apenas com centenas de armas e equipamentos e sua habilidade para manusear os mesmos.

A Marvel (2010) diz: “Além disso, ele é um atirador de precisão sobrenatural. Ele é bem treinado e experiente em táticas de guerra. Ele é um armeiro e um especialista em medicina de campo.”(tradução nossa)

Utilizador de táticas diversificadas para enfrentar o crime, muitas vezes Frank utiliza de estratégias para fazer com que os alvos se separarem, se matem, matem uns aos outros, se destruam entre si, sem ter o combate frontal com ele. Tornando-os alvos mais fáceis. A caveira no peito do justiceiro tem uma finalidade única, chamar a atenção para o peito, fazendo com que, quando os criminosos atirarem, mirem na caveira onde o colete o protege, e não em sua cabeça. “O Justiceiro tem um uniforme de Kevlar que o protege da maioria dos tiros, mas ele ainda pode sofrer

---

<sup>4</sup>

O item todo se baseia na fonte, Marvel (2010)

lesões ou penetrações causados pelos impactos repetidos.” (MARVEL, 2010, tradução nossa)

Ele já foi ferido diversas vezes com diferentes métodos, seja baleado, esfaqueado ou surrado, Frank Castle sai bastante avariado em suas lutas, mas sempre se certifica que seus inimigos estejam piores que ele.

Para concluir:

Suas habilidades de combate corpo-a-corpo são mais do que suficientes para lhe permitir incapacitar e matar os homens mais fortes do que ele, assim como para lidar com grupos de inimigos armados e desarmados, matando todos eles, sem armas, se ele julgar necessário. Ele também é extremamente mortal na formação faca, preferindo a faca que ele aprendeu a lutar no USMC: o ka-bar. (MARVEL, 2010, tradução nossa)

O Justiceiro é um personagem de histórias em quadrinhos da editora *Marvel Comics*. Criado por Gerry Conway, Ross Andru e John Romita, apareceu pela primeira vez em *The Amazing Spider-Man* nº 129 (1974). No Brasil ele foi chamado de "O Vingador", quando sua primeira história foi publicada no país, ainda pela Editora Ebal.

#### **4.4 Quem é o Homem de Ferro**

Anthony "Tony" Stark é filho de Howard Anthony Stark e Maria Collins Carbonell Stark, os proprietários da empresa de destaque nos EUA, Stark Industries. Quando era menino, Tony ficou fascinado com a construção e controle de máquinas. Ao completar 15 anos, Tony entrou no programa de engenharia elétrica do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) e graduou-se com dois graus de mestrado com 19 anos. Tony foi trabalhar na empresa da família, a Stark Industries, mas mostrará mais interesse em viver uma vida de playboy irresponsável que usar suas habilidades de engenharia. Com 21 anos, Tony Stark perdeu seus pais em um falso acidente de carro que só queria descoberto anos mais tarde.

Em uma visita ao Vietnã, Tony Stark cai em uma armadilha e sofre um acidente. Os vietcongues o capturaram e o levaram até o líder, Wong Chu. Este obrigou Tony a produzir uma poderosa arma e prometeu que depois ele seria operado dos estilhaços. Tony Stark então obedeceu, mas não criou a arma, e sim uma armadura muito bem equipada para escapar dali.

O site da Marvel (2010) confirma dizendo que:

Tony foi pessoalmente a um teste de campo do seu equipamento militar, no entanto, logo após a festa de sua chegada Stark foi atacado por uma gangue de terroristas

liderado pelo Sin-Cong revolucionário Wong Chu. Durante a batalha, uma mina terrestre explodiu e alojou um pedaço de estilhaço perto do coração de Tony. Levado de volta ao acampamento de Wong-Chu, Tony dividiu a cela com o professor Ho Yinsen, um físico mundialmente famoso. Wong-Chu exigiu que os dois cientistas desenvolvessem um armamento avançado para as suas forças. Sabendo que não podia viver muito tempo com os estilhaços tão perto de seu coração, Tony propôs que ele e Yinsen dedicassem seus talentos para criar uma das armadura de batalha, equipado com um gerador de campo magnético para evitar que o estilhaço atingisse seu coração. A armadura que eles criaram se tornou a primeira armadura do Homem de Ferro e foi equipado com armamento magnético bruto para a defesa. (Marvel, 2010, tradução nossa)

Com isso Tony desenvolveu uma nova versão de sua armadura (Anexo C). Com o traje cada vez mais aperfeiçoado, passou então a atuar como herói.

Tony Stark não possui nenhum poder além de seu grande intelecto, mas sua armadura possui vários equipamentos. A armadura é a testemunha da genialidade de seu criador.

Marvel (2010),

A armadura do Homem de Ferro inclui a arma de Tony de energia primária, raios repulsor, um feixe de partículas poderosa que é equipamento de série nas palmas de sua armadura, o raio repulsor pode repelir ataques físicos e de energia baseada, viajando tanto como um fluxo único ou como um amplo Campo de dispersão. A armadura também foi equipado com parafusos de pulso (descargas de plasma extremamente poderosa que crescer em força à medida que buscam o seu destino), geradores sônicos, projéteis do escudo explosivo, mini-mísseis, geradores de campo magnético e uma lanterna laser embutido no dedo de luva de Tony . A superfície da armadura pode gerar uma carga elétrica para dispersar os atacantes. (Marvel, 2010, tradução nossa)

A Marvel (2010)<sup>5</sup> continua: “Tony tem um intelecto de nível de Gênio que lhe permite inventar uma ampla gama de dispositivos sofisticados, especializando-se em armar avançadas e armaduras. Ele possui uma mente afiado para o negócio. “

O Homem de Ferro é um personagem de história em quadrinhos da editora *Marvel Comics*. Criado por Stan Lee em 1963, com projeto de Don Heck nos desenhos, sua primeira publicação foi em *Tales of Suspense*, número 39, e no Brasil em *Heróis da TV*, número 100.

## 5. Aclamamos por um herói

Em todas as histórias em quadrinhos de heróis, a busca incansável pela paz é exaltada a todo instante. O protagonista nunca deixa sua obrigação diária de combatente do crime de lado. Isso porque na maioria dos casos a origem dos heróis

---

<sup>5</sup> O item todo se baseia na fonte, Marvel (2010).

é precedida de horríveis acontecimentos, como no caso do homem morcego, o Batman, que teve seus pais assassinados quando era apenas uma criança, ou no caso do Justiceiro, que perdeu sua mulher e filho também brutalmente assassinados pela máfia no qual ele combatia. Todos os heróis de quadrinhos são motivados a fazer o que fazem, combater o crime, após passarem por alguma situação traumática que os faz refletir. E sempre depois do intervalo da reflexão, a sede de vingança e o espírito de combatente do crime encarna nos protagonistas e a partir daí eles são denominados heróis.

O herói dos quadrinhos é uma figura distante de ídolo, inspirador ou ícone motivacional. Pois como viveríamos em uma sociedade com um indivíduo que na calada da noite combate o crime violando dezenas de leis e infringindo outras dezenas de regras, fazendo justiça com as próprias mãos? Como seria viver em uma sociedade em que qualquer milionário, dotado de uma armadura impenetrável e cheio de armamento pesado, poderia sair pelas cidade atirando e matando todos os malfeitores? Por isso os heróis de quadrinhos são apenas heróis de quadrinhos. Eles apenas demonstram situações fictícias onde apenas um homem movido pela vingança, da noite pro dia resolve tentar acabar com o mal com as próprias mãos. São apenas figuras inspiradoras, de um mundo fictício e longe de ser real.

Mas então não existe herói na nossa sociedade? Existe sim. Mas não são iguais os dos quadrinhos. O apresentador Pedro Bial usa uma calorosa saudação para se dirigir aos participantes do Big Brother Brasil: “ E agora vamos falar com os nossos heróis ...”. Para a sociedade na qual vivemos, heróis são figuras como ídolos sertanejos, atores de cinema e humoristas candidatos. Entretanto nossa sociedade é sedenta por uma figura do bem. Um combatente que tire o foco das celebridades instantâneas e que traga o bem coletivo para todos.

A sociedade na qual vivemos já possui esse herói mas não o identifica dessa forma. A figura do policial deveria ser identificada como o bem feitor. Aquele que veio para combater o mal de maneira justa. Mas não é o que vemos atualmente. Arnaldo Jabor (2008) fala “(...) O mito do bom ladrão, “seja marginal seja herói” (...). A policia atual possui homens despreparados, mal remunerados e com armas de fogo nas mãos. E isso conseqüentemente não ocasiona em boa coisa, o jornalista (2008) diz ainda que “ (...) nos morros, favelados de farda matam favelados sem farda (...)”. Os policia escolhem um dos dois caminhos para seguir: ou viram corruptos ou então apenas não combatem o crime por medo dos marginais.

A polícia, segundo o dicionário, é um órgão governamental, presente em vários países, cujo a função principal é a repressão ao crime e manutenção da ordem pública. Mas como reprimir e manter a ordem se o policial não possui treinamento e um armamento adequado?

Pra combater traficante armado até os dentes, corrupção e todo o resto só reformulando e reeducando a polícia. Pois uma pessoa de bem que entra pra polícia é corrompida pelo sistema que já está muito comprometido. E ainda quando a polícia faz o seu papel é taxada de criminosa.

É preciso primeiramente reeducar o sistema. Poderia se usar como modelo a sociedade Espartana. Uma sociedade guerreira voltada para o poderio militar, que é modelo estudado até hoje. Uma sociedade onde o homem era treinado desde pequeno para o fervor da guerra. Lhe era imposto um regime de treinamento duro para aprender a combater em grupo e servir em prol da sobrevivência coletiva. Para Alvito (1988, p. 40) “o sucesso na guerra depende de dois fatores básicos, o número de soldados e a sua preparação”.

A civilização Espartana teve grandes feitos na história e isso graças ao seu magnífico exército de homens preparados. Os heróis espartanos eram aclamados e idolatrados pela sua sociedade, mas ao mesmo tempo eram temidos e acuavam seus adversários.

Avito (1988, p.41):

Todavia, durante muito tempo os hoplitas espartanos foram considerados invencíveis e os gregos de todas as cidades costumavam tremer frente à visão dos seus mantos vermelhos (cor que simbolizava a masculinidade, pois as mulheres gregas não podiam usá-la) - que serviam "para que não se visse o sangue" -, e dos cabelos compridos que eles costumavam pentear antes da batalha e, no caso dos mais jovens, untar de óleo. Ao som de flautistas que ditavam o ritmo ordenado e impressionante dos seus soldados, os espartanos avançavam com seus escudos de bronze reluzente.

Randazzo (1993) diz que O Guerreiro-Herói, em seu lado positivo, é o protetor, o generoso defensor de tudo que é bom. Este sempre terá coragem de lutar, coragem de enfrentar tudo e todos para defender aquilo que acredita. Será capaz até de sacrificar a sua própria vida. A polícia, para ser vista pela sociedade como “fábrica de heróis”, precisa de um treinamento adequado. A civilização espartana tinha um bom método de treinamento para o seus futuros guerreiros-heróis. Eles eram iniciados nos treinamentos quando crianças, fazendo com que

fossem preparados para qualquer situação. A disciplina imposta pelos treinamentos formava a integridade e o senso de dever nos futuros guerreiros-heróis.

Avito (1988, p.42):

A educação dos futuros soldados começava aos sete anos de idade, quando os meninos passavam a ficar sob a responsabilidade do paidonomos, um adulto experiente escolhido pela comunidade, que o dotava de autoridade, e de um grupo de jovens rapazes portando chicotes para punir quando fosse necessário, impondo aos meninos "grande respeito e obediência". Os meninos eram obrigados a andar descalços, usavam a mesma peça de roupa durante todo o ano ("para que eles tolerassem melhor calor e frio") e eram submetidos a um regime alimentar que os obrigava a roubar para aliviarem a fome; o que os tornava "mais preparados para a guerra" e, segundo as crenças da época, mais altos.

A partir disso, com o treinamento adequado e adaptado para os dias de hoje, a polícia (Anexo D) seria tratada e respeitada de maneira diferente. Pois seus homens seriam treinados em rigorosas técnicas, estudariam bastante e teriam um bom senso de justiça. Pois teriam uma índole voltada para o bem, um senso de dever e respeito igual ou parecido com o dos soldados espartanos.

Luiz (1955, p. 168) fala sobre a índole do homem:

Tem boa índole o homem que é naturalmente inclinado á verdade, ao bem, á virtude. Tem bom gênio o homem, que goza de bom temperamento harmónico. E cujo afetos e paixões não traspassa os limites da devida moderação e temperança. Tem bom natural o homem, que em todas as coisas, e em todas as circunstâncias se mostra razoável, justo, moderado, pacífico, tolerante, etc. Pode o homem ter boa índole, isto é, uma tendência natural para o bem e para a virtude, e ser ao mesmo tempo de gênio forte, irritável, ardente, etc. Os que são taes, cabem muitas vezes, pelo seu gênio, em faltas, que a boa índole trabalha por corrigir e evitar. Um bom natural é o melhor dom, que o homem pode receber do criador, em ordem a sua felicidade.

O treinamento disciplinado dos policiais seria o responsável por formar homens de bem e com a índole adequada.

Alvito (1988, p. 46) diz:

Nem mesmo quando acampados antes das batalhas, os espartanos deixavam de treinar: a área dos seus acampamentos incluía um local para exercícios e uma pista de corridas. O desjejum só ocorria depois dos primeiros treinamentos do dia, seguindo-se um período de divertimentos e relaxamento antes do exercício noturno.

Com todo esse preparo, os novos policiais não seriam meros apaziguadores do caos, seriam inspiração para futuras gerações. Esta nova força de combate do mal seria aclamada e ai sim teríamos heróis. Pois teriam preparo e condições de trazer justiça e paz para a nossa sociedade. Alvito (1988, p. 42) fala “ Dentro de

uma sociedade toda voltada para a preparação militar - técnica, física e moralmente -, não havia lugar para a covardia”.

Mas não adianta mudar toda a polícia e não mudar o funcionamento da sociedade. Alvito (1988, p.45) diz que “ Mais do que uma questão de treinamento e de organização, a superioridade espartana, como procuramos demonstrar até agora, derivava do próprio funcionamento da sociedade”.

Para Irwin (2005, p.26) “os heróis destacam-se não só por causa das suas roupas e poderes, mas também por seu ativismo altruísta e a dedicação ao que é bom.” A busca pelos heróis da nossa sociedade precisa ser iniciada, destacando aqueles que fazem o bem apenas por fazer o bem, sem esperar nada em troca.

Para se aclamar um herói é necessário distinguir este como o tal. E nada melhor para divulgar um herói que uma história em quadrinhos (Anexo E).

Estes futuros heróis poderiam ser personagens reais de uma história em quadrinhos, que semanalmente ou mensalmente traria fatos do cotidiano do combate ao crime. Esta história seria a peça fundamental para difundir e divulgar os métodos de combate, capacidade e eficiência dos futuros heróis. Além disso mostraria aos criminosos como seriam punidos, severamente, pelos seus atos. Em suas primeiras edições as histórias em quadrinhos divulgariam o longo trabalho de treinamento e estudo dos futuros policiais, mostrando a árdua preparação para conseguirem o título de policiais. Após as primeiras edições a história seguiria contando fatos diários da vida corrida de um policial.

As histórias cheias de ação, aventura, suspense e um incrível trabalho de arte fariam com que seus leitores ficassem entusiasmados com o trabalho da polícia e passassem a ver os policiais que não estão no quadrinhos como verdadeiros heróis. Crianças teriam figuras reais para exaltar e se espelhar.

A comunicação e difusão dos verdadeiros acontecimentos mudaria a idéia de policial atual. E passaria a difundir o novo policial, combatente do crime.

Mostrando para a sociedade a figura de um homem, preparado, treinado e pronto para o que for preciso para não deixar o mal se dar bem, esta teria algo para aclamar e com isso denominar herói.

Com o treinamento adequado e com a difusão por meio da comunicação nas histórias em quadrinhos os futuros heróis sairiam do papel e tomariam as ruas, sendo aclamados pelas pessoas de bem e temidos pelos malfeitores.

## 10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisar as histórias em quadrinhos e seus heróis foi realmente animador e gratificante. Além de ser uma área de meu interesse, foi possível aprofundar no assunto e englobar a figura do policial no enredo para o fechamento da maneira que eu esperava, propondo um novo herói.

Para chegar no resultado final foi necessário realizar um apanhado geral de conceitos teóricos formulados por pesquisadores a respeito das histórias em quadrinhos. Passamos pela história dos quadrinhos, pelo surgimento do herói nos quadrinhos, pela definição de um herói dos quadrinhos, vimos o arquétipo do guerreiro-herói, podemos entender o surgimento e história de três personagens de histórias em quadrinhos. Com esse apanhado foi possível estruturar uma idéia de um herói perfeito para atualidade. Ao final tivemos a proposta de surgimento de uma nova classe policial. Tocamos na questão da polícia despreparada e ineficiente. Finalmente, chegamos a um exemplo real de como uma sociedade pode preparar futuros heróis com boa índole e senso de dever. O objetivo dessa pesquisa, onde percebemos quanto a arte sequencial dos quadrinhos, passa da fronteira do fictício e engloba, de maneira teórica, a função de um herói na sociedade.

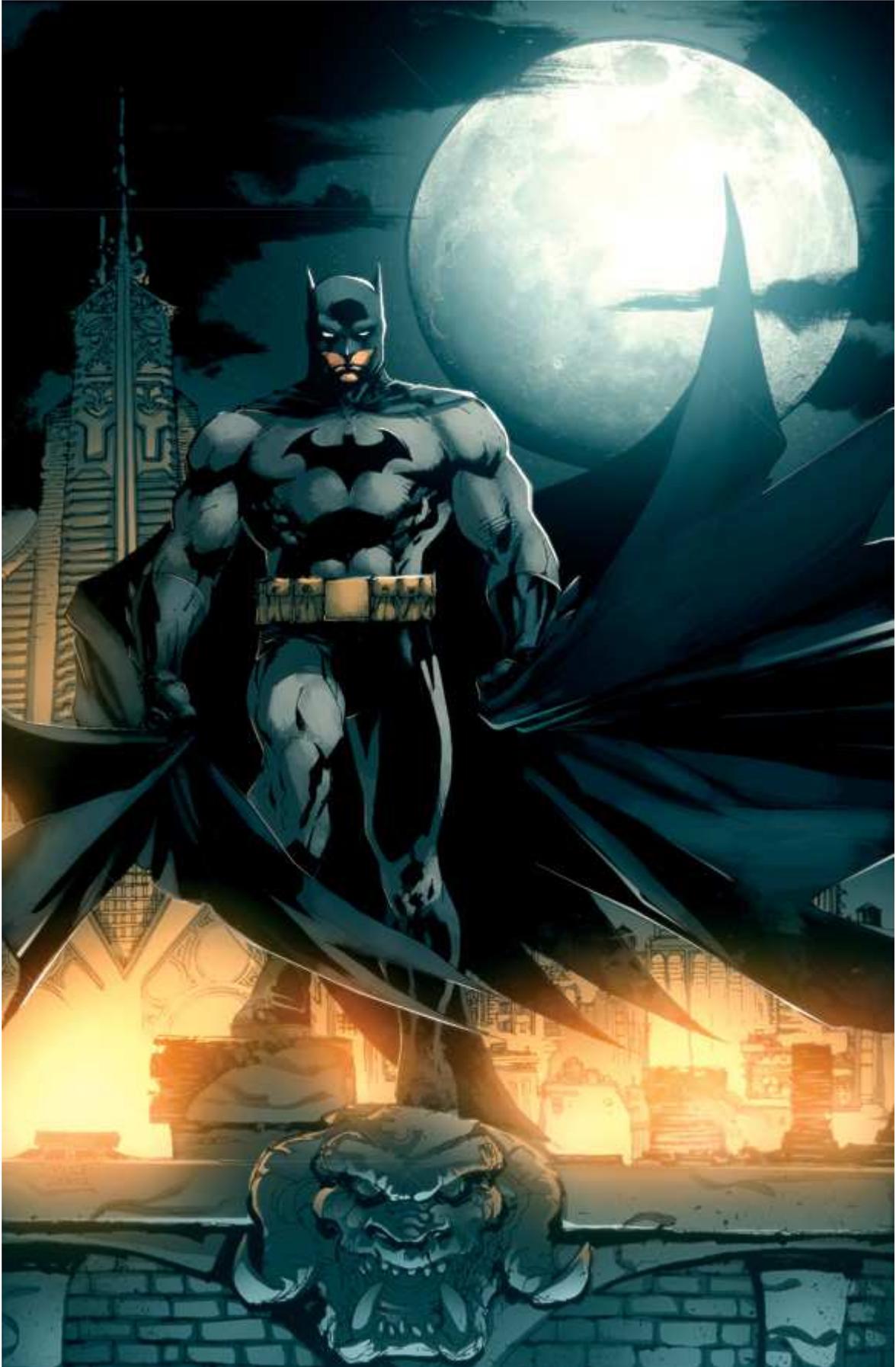
Enfim, a conclusão que posso tirar desse projeto é como os quadrinhos podem mudar a percepção que temos de algo. Onde um homem que mata os malfeitores é considerado herói. E já outro homem que com suas próprias mãos e inteligência conseguiu desvendar crimes e prender os bandidos, mas sem matar, também é considerado herói. A partir disso qualquer figura que combata o mal poderá ser considerado herói. E por que não exaltarmos a figura do policial como herói? Com o preparação e reformulação do policial, esse poderia ser também considerado herói. E divulgar isso tudo em uma história em quadrinhos para fazer com que crianças e jovens se espelhassem e exaltassem um personagem real, um herói real.

## REFERÊNCIAS

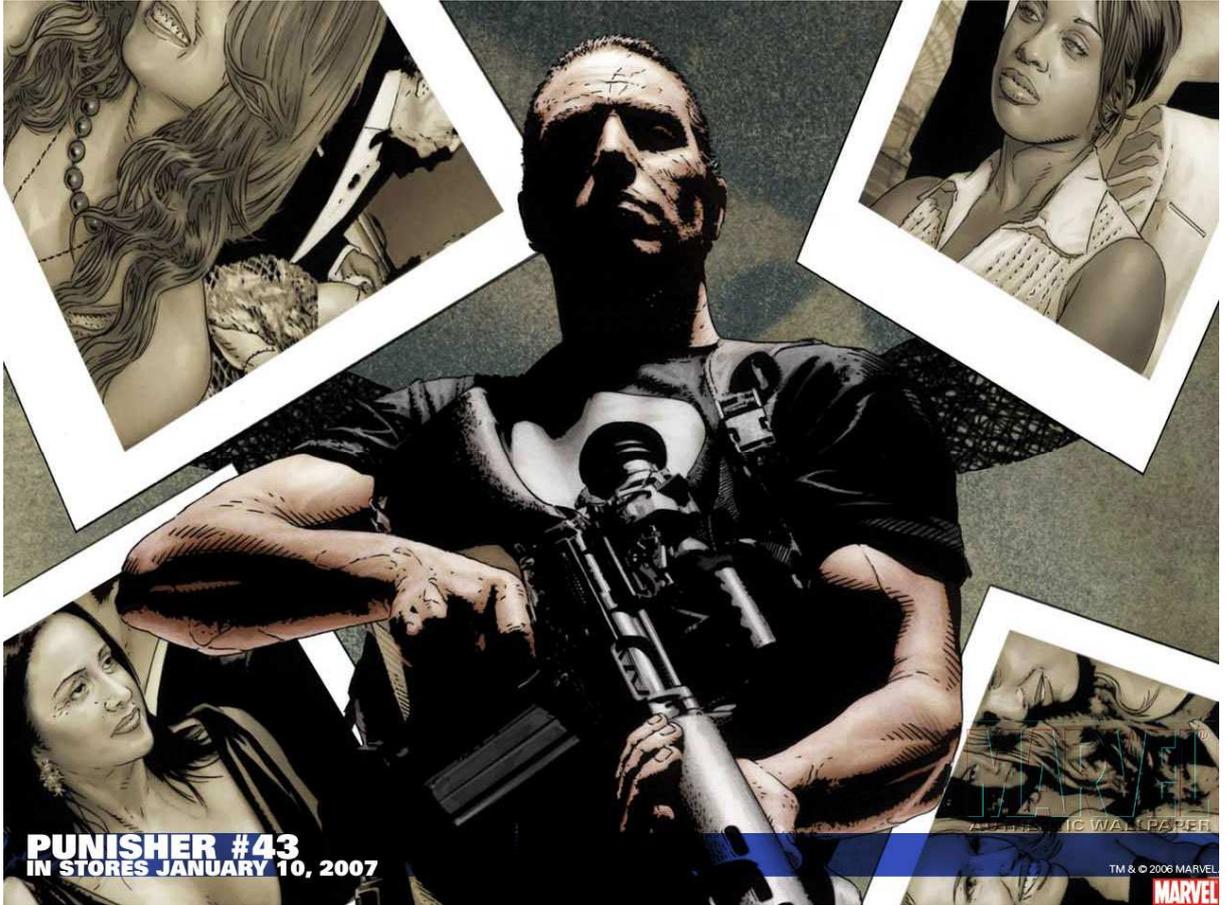
- ALVITO, Marcos. *A Guerra na Grécia Antiga*. São Paulo, Editora Ática, 1988.
- BIBE, Sonia M. *O que é histórias em quadrinhos*. Rio de Janeiro, Brasiliense, 1985.
- DE MOYA, Álvaro. *História da história em quadrinhos*. Rio de Janeiro, editora Brasiliense, edição ampliada, 1993.
- IRWIN, William. *Super-heróis e a filosofia*. São Paulo, editora Madras, 2009.
- LUIZ, Francisco De S.. *Obras completas do Cardeal Saraiva, Tomo VIII*. São Paulo, Editora Novel, 1955.
- MARNY, Jacques. *Sociologia das Histórias em Quadrinhos*. Porto, Civilização, 1970.
- RANDAZZO, Sal. *A criação de Mitos na Publicidade*. Chicago, Illinois. 1993.
- SANTAELLA, Lucia. *Comunicação e pesquisa*. São Paulo, Hacker Editores, 2001.
- DC COMICS. *Heroes and Villains*. Brasília, 2010. Disponível em: <[http://www.dccomics.com/dcu/heroes\\_and\\_villains/?hv=origin\\_stories/batman&p=1](http://www.dccomics.com/dcu/heroes_and_villains/?hv=origin_stories/batman&p=1)>. Acesso em: 15 de maio de 2010.
- JABOR, Arnaldo. *Labirinto sem saída*. Brasília, 2008. Disponível em: <<http://g1.globo.com/platb/arnaldojabor/page/14/>>. Acesso em: 7 de outubro de 2010.
- MARVEL. *Iron Man (Anthony Stark)*. Brasília, 2010. Disponível em: <[http://marvel.com/universe/Iron\\_Man\\_%28Anthony\\_Stark%29](http://marvel.com/universe/Iron_Man_%28Anthony_Stark%29)>. Acesso em: 25 de setembro de 2010.
- MARVEL. *The Punisher*. Brasília, 2010. Disponível em: <[http://marvel.com/universe/Punisher\\_%28Frank\\_Castle%29](http://marvel.com/universe/Punisher_%28Frank_Castle%29)>. Acesso em: 8 de maio de 2010.

MARVEL. *The Punisher*. Brasília, 2010. Disponível em:  
<[http://marvel.com/comics/the\\_punisher](http://marvel.com/comics/the_punisher)>. Acesso em: 9 de maio de 2010.

ANEXO A – O BATMAN



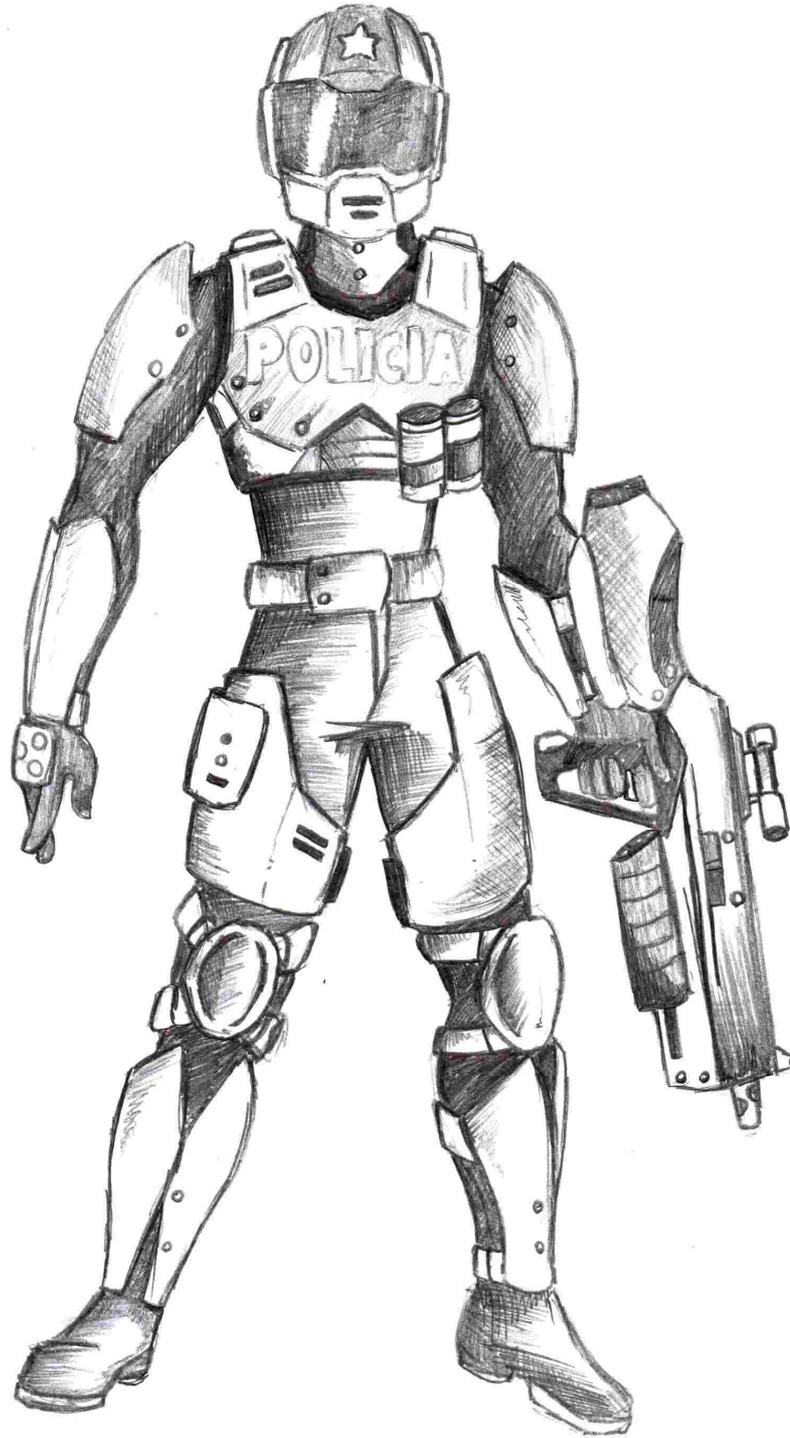
**ANEXO B – O JUSTICEIRO**



**ANEXO C – HOMEM DE FERRO**



ANEXO D – NOVO POLICIAL



ANEXO E - HISTÓRIA EM QUADRINHOS DOS POLICIAIS HERÓIS



