

OS PADRÕES CORPORAIS NAS HQS DE BATMAN E SUPERMAN (1938-2016)

THE BODY PATTERNS IN BATMAN AND SUPERMAN HQS (1938-2016)

LOS PATRONES CORPORAIS EN LAS HQS DE BATMAN Y SUPERMAN (1938-2016)

Cahuane Corrêa¹ (cahuanecorrea@gmail.com); André Mendes Capraro¹ (andrecapraro@onda.com.br) y Marcelo Moraes e Silva¹ (moraes_marc@yahoo.com.br)

¹Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Brasil

Fecha de recepción: 13/09/2018
Fecha de aprobación: 21/03/2019

Resumo: O presente artigo visa analisar os padrões corporais presentes nas histórias em quadrinhos dos super-heróis *Batman* e *Superman*, no período de sua criação até o presente ano (1938-2016). As análises apontam uma mudança no que tange a representação de corpo, uma vez que as primeiras representações eram de um corpo sem uma grande hipertrofia. Com o passar dos anos o padrão de corpo foi se modificando, refletindo na representação dos personagens, que passam a ter músculos cada vez maiores e mais definidos.

Palavras-chaves: Batman; Superman; História do Corpo; HQs.

Abstract: The present article aims to analyze the body patterns present in the comic books of superheroes Batman and Superman, from its inception to the present year (1938-2016). Analyses indicate an evolution in relation to body representation, since the first performances were of body without big muscles. Over the years the body pattern was changing, reflecting the representation of the characters that start to have bigger and more defined muscles.

Keys-word: Batman; Superman; Body's History; Comic Books.

Resumen: El presente artículo trata de analizar los patrones corporales presentes en los cómics de los superhéroes Batman y Superman, en el período de su creación hasta el presente año (1938-2016). Los análisis indican un cambio en relación con la representación del cuerpo, ya que las primeras actuaciones fueron de un cuerpo sin una gran hipertrofia. Con los años el patrón del cuerpo estaba cambiando, lo que refleja la representación de los caracteres que comienzan a tener músculos más grandes y más definidos.

Palabras clave: Batman; Superman; Historia del Cuerpo; Cómic.



1. Introdução

Jarcem (2007), salienta que as histórias em quadrinhos (HQs) tiveram sua gênese no início do século XX, como manifestações humorísticas, e, por esse motivo também ficaram conhecidas como *comics*. O autor indica que as HQs ganharam maior popularidade na década de 1930, com ênfase nos gêneros de ficção científica, aventuras e policial. Jarcem (2007) lembra que tal década deu início a chamada “Era de Ouro” dos quadrinhos, com enorme influência da conjuntura mundial da época, período da ascensão de Hitler e as ideias totalitárias, marcando então, uma enorme expansão e popularização dos super-heróis, visto que os personagens surgiram para combater as ameaças que rondavam aquele período histórico.

Na década de 1960 surgiu a conhecida “Era de Prata” dos quadrinhos, marcada por modificações e renovações no universo dos super-heróis. Jarcem (2007), salienta que nesse período criou-se a ideia de super-heróis sem identidade secreta e que saíram da condição de ser humano comum por algum infortúnio do destino. Com o passar dos anos os quadrinhos sofreram influência da tecnologia, passando a usar cada vez mais os recursos tecnológicos. Laffage-Cosnier, Garcia-Arjona e Vivier (2018) argumentam que a partir de então abriu-se espaço para um novo tipo de HQs: as histórias de super-heróis. Afinal, o herói seria o guardião dos interesses do povo, sendo assim, era depositado nele todas as aspirações e esperanças, visto que ele teria o poder de transformar o mundo. Foi justamente pela criação desse mito que os seres humanos tiveram a capacidade de demonstrar suas aspirações, seus conceitos de grandeza, força e as demais concepções que permeavam sua época, visto que “(...) o mito traduz muito do que nós somos no dia a dia, (...) não é nada mais que explicar o seu lugar” (SOUSA, 2013:78).

Foi nesse contexto que surgiu um panorama propício para a criação de HQs de super-heróis, visto que, de acordo com Beiras *et al.* (2007), o herói é a personificação de beleza, força, virilidade, inteligência, entre outros atributos. Jarcem (2007), lembra que as HQs de heróis inaugurais foram as do *Superman* e *Batman*. De acordo com Tye (2012) e Sousa (2013) a primeira foi criada pelos norte-americanos Jerome Siegel e Joe Shuster em 1933 e publicada pela primeira vez em 1938. *Superman* era um “alienígena” vindo do planeta *Krypton* – momentos antes de ser destruído. Na Terra foi adotado por um casal de fazendeiros e recebeu o nome de Clark Kent. Com o passar dos anos começou a descobrir seus “poderes”, que só se desenvolvem devido a radiação solar e gravidade da Terra ser diferente de seu planeta natal. Cria-se então, o super-herói *Superman* que passa a combater os males que ameaçam a Terra.

Um ano após a publicação de *Superman*, Bob Kane cria o *Batman*. Brooker (2012; 2013) salienta que se trata de um herói solitário, sombrio e por vezes impiedoso. Bruce Wayne (identidade do *Batman*) era um garoto rico e sem poderes sobre-humanos, que perdeu seus pais por ação de bandidos, decidindo então se vingar e livrar sua cidade da criminalidade. Para isso, treina seu corpo exaustivamente, buscando alcançar um patamar de superioridade física e mental aos demais indivíduos.

Há muito tempo as histórias em quadrinhos vêm dando vida a imaginação de seus criadores, levando entretenimento a milhões de indivíduos, pois conforme aponta Vieira (2007, p.79), suas histórias são consumidas de forma mais rápida, por ter uma “(...) leitura de fácil acesso e forte apelo visual”. Nesse sentido, os quadrinhos são considerados uma forma de arte, enquadrada como popular, que expressa um determinado contexto cultural, social e histórico (JARCEM, 2007; VIEIRA, 2007 LAFFAGE-COSNIER; GARCIA-ARJONA; VIVIER, 2018). Sendo assim, ao analisar uma HQ é preciso levar em consideração toda a conjuntura que a cerca, visto que os personagens são a de certa forma uma materialização do contexto em que seus autores estão inseridos.

De acordo com Vieira (2007:89), as histórias em quadrinhos “(...) servem como material de estudo sobre a época e contexto em que se situam”. Portanto, é possível analisar as HQs de super-heróis e perceber o contexto em que foram produzidos. Na esteira destas questões surgem as seguintes problemáticas centrais do presente artigo: De que maneira ocorreu a evolução corporal dos personagens *Batman* e *Superman* nos diferentes momentos históricos de suas HQs? De que forma esses padrões foram influenciados pela sociedade vigente no período de sua publicação? Por sua vez, o objetivo geral foi o de evidenciar as mudanças

ocorridas nos padrões corporais dos personagens *Batman* e do *Superman*, durante todo o seu período de publicação. A justificativa da escolha dessas HQs foi devido ao fato de serem as duas primeiras grandes manifestações de super-heróis.

1.1 Metodologia

Analisar as histórias em quadrinhos se torna uma tarefa complexa, visto que existem inúmeras variáveis presentes em sua constituição, como o orçamento destinado ao volume, as influências midiáticas e do padrão de comportamento da sociedade vigente, os vários roteiristas e ilustradores que fazem uma HQ, entre diversos outros aspectos. Porém, é fato que os quadrinhos se constituem como importante fonte histórica, como nos mostra Santos (2003:8), “(...) os quadrinhos são um veículo de massa, de alto alcance. Sua importância na história da humanidade é o de registro de nossa própria história, retratada em suas múltiplas formas”.

Sendo assim, como as HQs sofrem influência da sociedade, as mesmas se configuram como uma fonte histórica capaz de ilustrar a concepção de determinado período. Nesse sentido, a análise dos quadrinhos precisa perpassar por alguns pontos-chaves, conforme aponta Lima (2011:5):

“As histórias em quadrinhos não devem ser analisadas apenas como construções literárias, posto seu alcance e potencial de expressão, nem tão pouco como meros conjuntos imagéticos, dada seu pensamento roteirizado. É chegado o momento em que podemos admitir, com certa segurança, que estas fascinantes peças culturais podem servir na formação do conhecimento histórico” (LIMA, 2011:5).

A análise realizada no presente artigo leva em consideração a citação acima reproduzida, uma vez que o objetivo geral da pesquisa é o de evidenciar a transformação dos padrões corporais demonstrados nas histórias em quadrinhos do *Batman* e do *Superman*. Para alcançar tal intento foram utilizadas fontes iconográficas de algumas imagens dos quadrinhos de *Batman* e *Superman*, no recorte de 1938 a 2016, a fim de identificar como os corpos dos super-heróis foram representados no decorrer dos anos.

Os resultados da análise das imagens foram confrontados com uma vasta literatura de autores que centrem seus esforços em entender o corpo e seus padrões, bem como a sua modificação durante a evolução da sociedade ocidental, visando corroborar ou refutar as conclusões de tais autores. Nesse sentido, foi possível encontrar semelhanças e diferenças desses heróis com a sociedade em geral, ou seja, confirmar ou não se tais personagens são desenhados conforme o padrão social vigente ou se vão na contramão do ideal social.

As fontes iconográficas aqui utilizadas foram escolhidas dentro dos diversos volumes publicados em toda a temporalidade da pesquisa. Os critérios de inclusão empregados foram o de conter uma clara exibição do corpo dos heróis e de pertencer a períodos históricos distintos, momentos esses que demarcassem visivelmente uma evolução e/ou modificação no padrão de corpo desses heróis.

No quadro a seguir pode ser visualizado todos os exemplares utilizados como fonte:

Tabela 1

| | |
|---|--|
| Primeira Aparição do Superman Título: Action Comics nº 01 Ano de publicação: 1938 País de Origem: EUA Criação: Jerry Siegel e Joe Shuster Desenho: Jerry Siegel e Joe Shuster | Primeira Aparição do Batman Título: Detective Comics #27 Ano de Publicação: 1939 País de Origem: EUA Criação: Bob Kane e Bill Finger Desenho: Bob Kane |
| Título: Superman No 17 Ano de Publicação: 1942 País de Origem: EUA Criação: Jerry Siegel e Joe Shuster Desenho: Jerry Siegel e Joe Shuster | Título: World's Finest Ano de Punlicação: 1952 País de Origem: EUA Criação: Bill Finger Desenho: Wayne Boring |
| Título: Superman #164 Ano de Publicação: 1963 | Título: Detective Comics No 60 Ano de Publicação: 1942 |

| | |
|--|---|
| <p>País de Origem: EUA Criação: Edmond Hamilton, Cisne Curt, George Klein Desenho: Cisne Curt</p> | <p>País de Origem: EUA Criação: Jack Shiff, Bob Kane, Jerry Robinson, George Roussos, Ira Schnapp Desenho: Bob Kane</p> |
| <p>Título: Batman No 48 Ano de Publicação: 1948 País de Origem: EUA Criação: Bill Finger, Ira Schnapp, Winslow Mortimer, Chares Paris. Desenho: Ira Schnapp e Winslow Mortimer</p> | <p>Título: Detective Comics #158 Ano de Publicação: 1950 País de Origem: EUA Criação: Edmond Hamilton, Bob Kane, Chares Paris, Jack Shiff. Desenho: Bom Kane</p> |
| <p>Título: Batman Segunda Série No 5 Ano de Publicação: 1961 País de Origem: EUA</p> | <p>Título: Batman Segunda Série No 96 Ano de Publicação: 1969 País de Origem: EUA</p> |
| <p>Título: Superman 247 Ano de Punlicação: 1972 País de Origem: EUA Criação: Elliot Maggin, Curt Swan, Murphy Anderson e Julie Schwartz. Desenho: Curt Swan e Murphy Anderson</p> | <p>Título: Batman, O Filho do Demônio Ano do Publicação: 1989 País de Origem: EUA Criação: Mike W. Barr e Jerry Bingham Desenho: Jerry Bingham</p> |
| <p>Título: Batman – A Queda do Morcego Ano de Publicação: 1995 País de Origem: EUA Criação: Chuck Dixon, Jo Duffy, Alan Grant, Dennis O'Neil, Doug Moench, Jim Aparo. Desenho: Jim Aparo.</p> | <p>Título: Batman No 23 – Batman e Lois Lane, A Nova Dupla Dinâmica Ano de Publicação: 2002 País de Origem: EUA</p> |
| <p>Título: Batman – A Corte das Corujas Ano de Publicação: 2014 País de Origem: EUA Criação: Scott Snyder e Greg Capullo Desenho: Greg Capullo</p> | <p>Título: O Homem de Aço Ano de Publicação: 1986 País de Origem: EUA Criação: John Byrne e Dick Giordano Desenho: Dick Giordano.</p> |
| <p>Título: O Retono de Superman Ano de Publicação: 1994 País de Origem: EUA Criação: Roger Stern, Jackson Guice, Denis Rodier. Desenho: Jackson Guice, Denis Rodier.</p> | <p>Título: Superman 1º Série No 3 Ano de Publicação: 2003 País de Origem: EUA Criação: Fabiano Denardin, Ed McGuiness, Adam Hughes, Cam Smith. Desenho: Ed McGuiness.</p> |
| <p>Título: Superman 1º Série No 91 Ano de Publicação: 2010 País de Origem: EUA Criação: Bernardo Santana, Eddy Barrows, Ruy José, Rod Reis Desenho: Eddy Barrows.</p> | <p>Título: Liga da Justiça Vol. 009 - os Novos 52 - o Início da Jornada do Vilão Ano de Publicação: 2013 País de Origem: EUA Criação: Geoff Johns, Eddie Berganza, Jim Lee, Scott Willians, Alex Sinclair. Desenho: Jim Lee, Scott Willians.</p> |

1.1.O ideal de corpo – rupturas e modificações

Antes de realizar-se uma análise das fontes coletadas, foi preciso compreender as metamorfoses ocorridas no que se refere a concepção do corpo e beleza ao longo dos anos, visto que "(...) o significado de corpo, varia de acordo com a sociedade, varia em função do estatuto do indivíduo naquele contexto. (...) Assim o corpo, não fala por si próprio, se ele anuncia algo é aquilo que a própria cultura o autoriza a falar" (PAIM; STREY, 2004: s/p). O mesmo ocorre nas HQs, conforme aponta Beiras *et al.* (2007:65):

“Corpos masculinos são sempre corpos inseridos na história e na cultura. Esta afirmação torna-se especialmente relevante quando lidamos com a representação corporal em personagens fictícios. Seria tarefa infrutífera discutir esses corpos a partir de uma suposta concretude imagética, desconsiderando o contexto histórico que ocupam, as normas e valorações sociais a eles atribuídos”.

Torna-se uma tarefa difícil elencar um marco para o início da preocupação com o corpo. Porém, utiliza-se como ponto inicial para a concepção de corpo ocidental as contribuições da antiguidade grega. Conforme aponta Reale (2002), a noção de corpo dos gregos antigos era retratada pela palavra grega *soma*, que referenciava a uma materialidade sem vida, pois somente nesse momento criava-se uma unidade corporal. A matéria com vida era retratada em unidades distintas, com diferentes palavras para denotar cada parte. Marcondes (1997) salienta que a concepção unitária de corpo surge somente nos séculos VI e V a.C, com os primeiros filósofos, pré-socráticos.

Foi nesse momento que um ideal de corpo belo e forte emergiu entre os gregos. Eco (2010) argumenta que influenciado, sobretudo, pelo pensamento de Pitágoras e Platão, esse modelo baseado na robustez foi substituído por uma concepção amparada numa justa proporção entre as partes. Mesmo com essa continuação da ideia de que para ser belo precisava ser proporcional, simétrico e harmônico, os filósofos gregos acrescentaram novas visões para essa nova noção de corpo, tais como a relação entre corpo, natureza e o cosmo. Nessa concepção, conforme lembra Sant'Anna (2011), o corpo era visto como microcosmo, parte preponderante do cosmo e com íntima e harmoniosa relação com a natureza.

O período da Idade Média, apesar de ser uma ruptura com várias concepções, não rompeu com a noção da beleza na simetria e proporção. Porém, Eco (2010), lembra que São Tomás de Aquino enfatizou a ideia do belo estar na integridade e na clareza, com forte apelo ao sagrado. Por ser um período no qual a Igreja estava no centro do poder, a definição de integridade estava na contenção do corpo, visto que o mesmo, conforme apontam Quellier (2011) e Sant'Anna (2011), deveria ser condenado, por ser responsável pelos pecados e excessos da carne. Todavia, havia também nesse período a violação da simetria e proporção por parte de alguns estratos da sociedade, como era o caso dos mais abastados. Quellier (2011) e Vigarello (2012), lembram que por se tratar de um período de escassez de recursos, aqueles que se apresentavam uma abundância corporal mostravam uma certa superioridade em relação aos demais, visto que pelo seu tamanho demonstravam poder e riqueza.

Eco (2010), lembra que no período renascentista ocorreu uma enorme ruptura no que refere-se a questão corporal. Uma dessas metamorfoses se deu por um novo tipo de interesse pelo corpo, revelando um ambiente propício à ascensão de saberes como a anatomia: “Nesse período, a lógica mecanicista revelada pela anatomia possui lugar central na configuração do corpo constituído de pedaços, de partes que são, elas próprias, sistemas autônomos” (SOARES; TERRA, 2007:110). Tais transformações que estabeleceram uma concepção de corpo mais científica, rompendo com explicações que se amparavam em teorias do microcosmo e do divino.

A partir do século XVIII, principalmente pelo advento do processo de urbanização e do advento da revolução industrial, ocorrem inúmeras transformações sociais que também acabaram se repercutindo numa concepção de corpo mais mecanicista. “Nesse período (...) a busca da composição corporal equilibrada estava intimamente ligada ao princípio da retidão do corpo e da rigidez do porte, tão necessário ao processo de industrialização emergente” (SOARES; FRAGA, 2003:78-79).

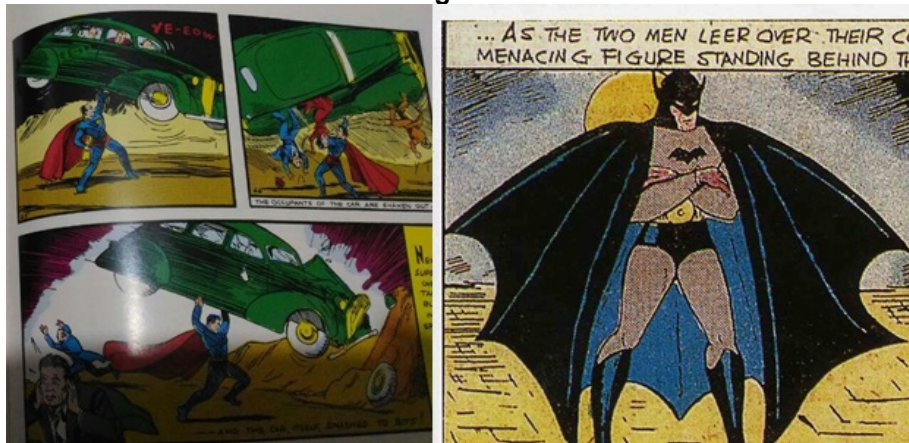
Segundo aponta Vigarello (2012), outro ponto nas metamorfoses corporais foi o maior desnude ocorrido no final do século XIX. O historiador francês indaga que tal questão se deu pela maior apropriação dos indivíduos pelo espaço das praias, criando uma vigilância dos corpos, visto que os mesmos estariam mais expostos nesse ambiente. A partir da inauguração desse pensamento, aos poucos começa e se moldar o ideal de corpo contemporâneo.

Chega-se então aos séculos XX e XXI, que foi o foco do presente artigo, visto que o início da “Era de Ouro” dos quadrinhos se deu no final da década de 1930. Nesse período ainda se enaltecia a simetria e a proporção, uma vez que o corpo musculoso, segundo aponta Fraga (2011), ainda era visto como monstruosidade, caracterizado pelo excesso. Porém, nesse momento surgia a ideia de que a beleza estava na juventude, ou seja, parecer jovem e simétrico se tornava o modelo a ser seguido, como mostra Russo (2005:83), na seguinte passagem: “(...) estamos vivendo numa cultura em que a aparência jovem é extremamente valorizada”.

1.2. Batman e Superman: olhares sobre a constituição de seus corpos

Nas primeiras edições de *Batman* e *Superman* encontram-se um modelo corporal bastante simétrico e sem o contorno de músculos visíveis, porém evidenciando características como força, virilidade e juventude. Tais afirmativas podem ser observadas nas imagens a seguir, dos anos 1938 e 1939, respectivamente:

Figura 1



Fonte: Autoria Própria/ Site Blog do Curioso (acesso em agosto de 2016).

Por se tratar das primeiras edições, os traços desenhísticos ainda são bastante básicos. Porém, pode-se identificar uma continuidade na forma de representação dos personagens, seguindo o mesmo aspecto, com pequenas modificações, até meados da década de 1960. Nota-se nas imagens um contorno leve no que se refere aos músculos, não deixando evidente a definição. A dimensão corporal dos personagens também não mudou significativamente, possuindo o tamanho de um adulto “comum”, uma vez que precisavam se inserir normalmente na sociedade quando não estivessem trajados como heróis. Cabe destacar que entre os anos 1930 a 1960 existia uma enorme preocupação com os conflitos mundiais, pois a Segunda Guerra Mundial e posteriormente a Guerra Fria deixou todas as nações em estado de alerta para o ingresso em novos confrontos bélicos. Fato que afeta a visão de corpo, bem como no próprio traçado dos ilustradores. Pode-se observar essas modificações na compilação a seguir, que conta respectivamente com o *Superman* de 1942, 1952 e 1963 e o *Batman* de 1942, 1948, 1950 e 1961:

Figura 2



Fonte: BlogInto the Comicverse / Site Hq Rock / Blog Into the Comicverse (acesso em Agosto de 2016).

Figura 3



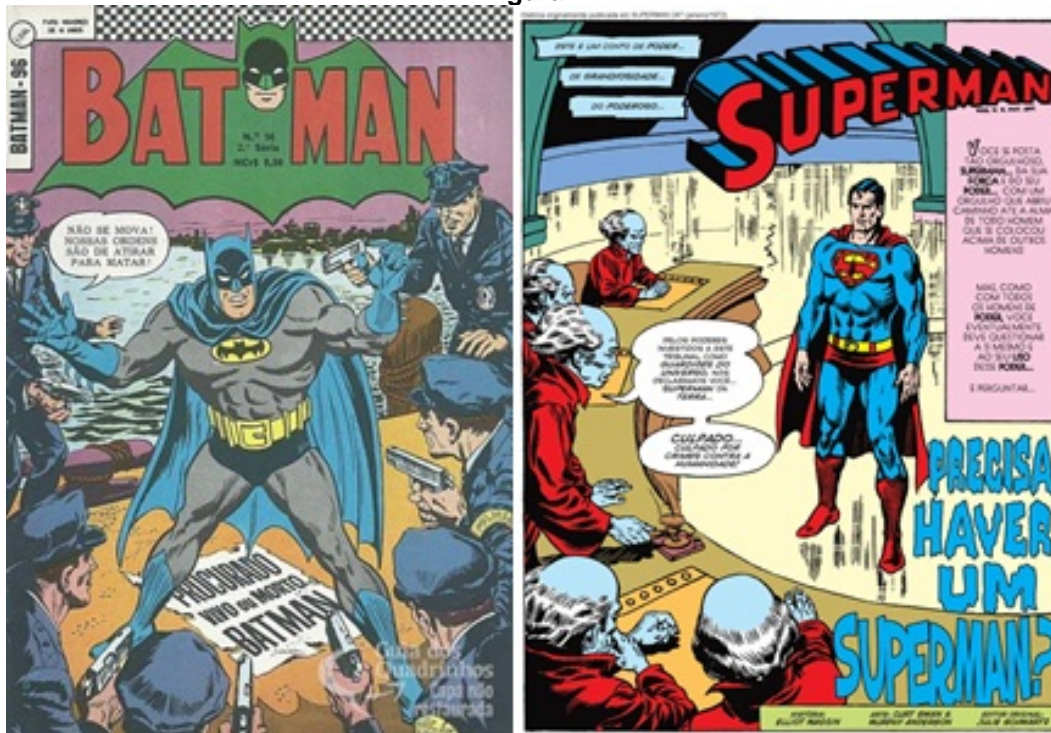
Fonte:Três primeiras imagens: Site Guia dos Curiosos/ Site Guia dos Quadrinhos (acesso em agosto 2016).

No final da década de 1960 e início de 1970 existia uma intensificação do “*american way of life*”, o estilo de vida norte-americano se difundindo e ditando os padrões de vida de outros países (SANT’ANNA, 2007). Foi nesse período que se iniciou a chamada “cultura do narcisismo”, citada por Rago (2007), no qual difunde a ideia de que a beleza poderia ser alcançada pelo cuidado com o corpo, principalmente no que tange ao consumo de produtos da indústria de cosméticos, cirurgias e modificações corporais.

Nesse momento ocorreu também a intensificação das propagandas, fazendo com que os meios de comunicação de massa passassem a contribuir na difusão de um padrão de beleza a ser seguido: “Hoje, os mitos sofrem um processo de adaptação à cultura materialista, (...) onde a imagem para consumo é mitificada e idealizada num pedestal de maravilhas de valor simbólico” (VIEIRA, 2007: 81). Laffage-Cosnier, Garcia-Arjona e Vivier (2018), indicam que os quadrinhos seguem essa lógica, acabando por transparecer os interesses comerciais e da cultura de massas, passando a propagar ideais de comportamento, beleza e consumo. Como pode ser observado nas imagens a seguir, existe a evidência do discurso da “boa forma”, refletindo nos traços dos músculos, que começam a ficar mais visíveis e contornados. Pode ainda visualizar o aumento hipertrófico, os personagens passam a ser representados com uma musculatura maior e mais evidente:

1 O *american way of life* é a lógica capitalista norte-americana de consumismo que foi repassada a outros países, reafirmando a ideia do ter para ser, ou seja, a prosperidade estaria relacionada aos bens adquiridos pelos indivíduos (BAPTISTA, 2005).

Figura 4



Fontes: Site Guia dos Quadrinhos / Site Hq Rock

Se a ideia do controle do corpo surgiu na Idade Média, no final do século XX iniciou-se o juízo da transgressão corporal, ou seja, a concepção de moldar o corpo de maneira a mostrar que possui o completo domínio sobre ele. Conforme aponta Gleyse (2007) o sentido de humanidade está na capacidade de fabricar seu corpo. “O corpo ocidental encontra-se em plena metamorfose. Não se trata mais de aceitá-lo como ele é, mas sim de corrigi-lo, transformá-lo e reconstruí-lo” (PAIM; STREY, 2004: s/p). Sant’Anna (2011), indica que é preciso moldá-lo para se enquadrar ao padrão de beleza existente, pois surge a cultura de reconhecer aquilo que se tem. Fraga (2011), indica que tais ideias refletem no pensamento atual de constituição corporal, pois se criou uma indústria do corpo malhado, mudando a sua concepção, devido aos avanços tecnológicos, uso de anabolizantes, cirurgias plásticas e a ação do indivíduo sobre seu corpo. Nesse sentido, conforme salienta Vaz (2003), o que se vê é a glorificação do sofrimento e as academias e os esportes passam a ser centros de celebração do domínio e sofrimento do corpo, tornando a ideia de corpo malhado, sem gordura e extremamente definido o ideal a ser seguido.

O que se vê na evolução dos quadrinhos é que a partir do fim da década de 1980 fica evidente o pensamento explanado acima. Ocorre nas HQs o mesmo que aponta Fraga (2011), visto que se nota nos personagens um aumento das proporções musculares e principalmente no aumento da sua definição e volume, deixando os músculos mais evidentes e cada vez maiores. Com o passar dos anos esses pontos ganham cada vez mais destaque, inclusive na modificação dos próprios uniformes dos super-heróis, que passam a ser “projetados” de maneira a evidenciar cada vez mais a musculatura, fazendo com que parecessem até mesmo maiores do que realmente eram. Como pode-se observar nas imagens do *Batman* dos anos de 1989, 1995, 2002 e 2014, respectivamente:

Figura 5



Fontes: Site Universo HQ / Autoria Própria / Site Guia dos Quadrinhos / Site Guia dos Quadrinhos (acesso em agosto de 2016).

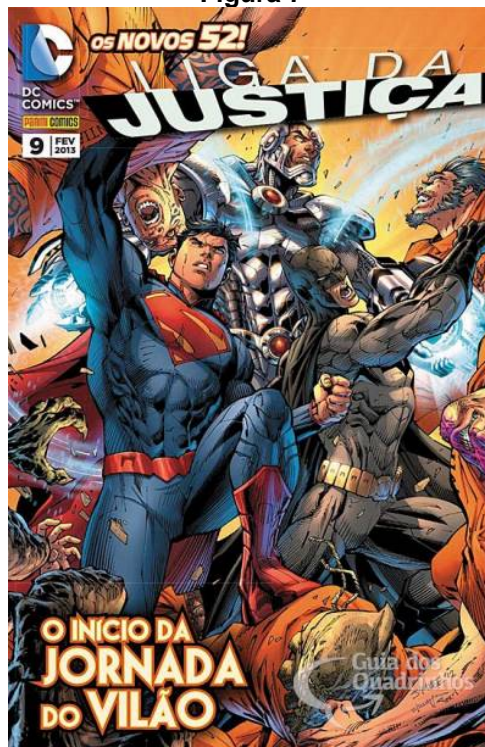
O mesmo acontece com os traços do *Superman*, observáveis nas imagens seguintes, dos anos de 1986, 1994, 2003, 2010 e 2013 da Liga da Justiça, onde o super-herói aparece ao lado de *Batman*:

Figura 6



Fontes: Site Blog do Sadovski / Autoria Própria / Site Guia dos Quadrinhos / Site Guia dos Quadrinhos (acesso em agosto de 2016).

Figura 7



Fonte: Site Guia dos Quadrinhos (acesso em agosto de 2016).

Ao observar as imagens, fica muito claro a diferença da constituição corporal dos personagens. Essa disparidade é evidenciada principalmente na comparação entre as

primeiras edições e os fascículos publicados a partir da década de 1990. Momento no qual a tecnologia, conforme aponta Sibilía (2002) e Ortega (2008) invade e afeta cada vez mais a dimensão corporal e os padrões de corpo da contemporaneidade. As fontes iconográficas deixam de forma clara a discrepância na representação dos músculos, passando de um indivíduo comum a um com uma definição surreal, na qual supostamente nenhum indivíduo conseguiria atingir sem se amparar nos novos recursos tecnológicos levantados por Sibilía (2002) e Ortega (2008). Porém, essa relação entre o corpo, novas tecnologias e as histórias em quadrinhos são assuntos a serem exploradas em estudos futuros.

2. Considerações Finais

Ao analisar as imagens selecionadas para o presente artigo, pode-se concluir que o padrão de corpo expresso na sociedade repercutiu no comportamento dos roteiristas e ilustradores, pois tais valores transpareceram em seus desenhos. Afinal, os traços dos personagens personificam de forma mais intensa valores relativos ao corpo, iniciando com uma corporalidade aparentemente “normal”, no fim dos anos 1930, sem contornos musculares visíveis, evidenciando uma simetria e proporção naturais, passando por um elevar da tonicidade, até meados de 1960, onde começam a transparecer timidamente alguns contornos musculares mais avantajados, mas ainda dentro de uma naturalidade plausível.

A partir dos anos 1990 chega-se num momento no qual ocorre um aumento significativo do tônus muscular e definição, período em que o corpo passa a ser não natural, pois extrapola os limites humanos naturais, devido a um tamanho exacerbado. Com a definição cada vez mais evidente, principalmente pelo fato de que o tamanho corporal já estava em um nível muito alto, logo, a alternativa foi a de mostrar os músculos com maiores detalhes, tornando os personagens mais definidos e “fibrados”. Termos que conforme aponta Mattos (2010), são altamente utilizados pelos praticantes do fisiculturismo. É evidente tal mudança nas fontes elencadas no presente artigo, uma vez que a dimensão da musculatura dos personagens fica cada vez maior e mais definida, passando por um processo de “anabolização”, incrementado por um crescente processo de avanço tecnológico.

Como os indivíduos pretendem se tornar como os personagens - já que são a personificação do ideal de corpo imposto pela sociedade- acabam por se utilizar de inúmeros artifícios. Uma vez que o ideal representado pelos personagens passa por uma surrealidade, visto que um indivíduo comum e por meios naturais não consegue alcançar tal compleição física. Outro ponto é que o próprio *Batman* se utiliza desses artifícios não naturais. Numa edição da década de 1990, o personagem após não conseguir salvar uma criança, tornou-se um viciado em uma substância chamada veneno, que seria como um anabólico que aumentava sua força e agilidade, porém como efeito colateral o tornava mais sombrio e violento. A utilização dessa substância pode ser interpretada como uma crítica social, pois mostra os efeitos colaterais de tais substâncias e do uso cada vez maior da tecnologia.

Conclui-se então, que as HQs, apesar de terem o objetivo de entretenimento com um forte apelo mercadológico, apresenta por outro lado uma crítica social. Essa condição paradoxal não é aleatória e muito menos trata-se de uma contradição, visto que todos esses elementos estão inseridos no imaginário dos responsáveis pela criação das histórias, uma vez que estão inundadas com as visões políticas e de mundo dos seus criadores, bem como na própria sociedade no qual as mesmas encontram-se inseridas. Portanto, trata-se de uma relação de trocas entre uma sociedade real e outra imaginária, já que ambas possuem uma relação bilateral de influências. Nesse sentido, torna impossível dissociá-las, já que não se pode identificar onde começa a influência de uma e onde termina a da outra.

Lista de Imagens

Figura 1: Disponível em <http://guiadoscuriosos.com.br/blog/2014/05/26/75-curiosidades-para-a-festa-de-75-anos-de-batman/>

Figura 2: Disponível em: <http://intothecomiverse.blogspot.com.br/2015/04/superman-mini-guia-de-leitura-parte-1.html>; <https://hqrock.wordpress.com/2012/01/23/superman-a-trajectoria-do-maior-dos-super-herois/> e <http://intothecomiverse.blogspot.com.br/2015/04/superman-mini-guia-de-leitura-parte-1.html>

- Figura 3: Disponível em: <http://guiadoscuriosos.com.br/blog/2014/05/26/75-curiosidades-para-a-festa-de-75-anos-de-batman/> e <HTTP://WWW.GUIADOSQUADRINHOS.COM/>;
- Figura 4: Disponível em: <HTTP://WWW.GUIADOSQUADRINHOS.COM/> e <https://hqrock.wordpress.com/2012/01/23/superman-a-trajectoria-do-maior-dos-super-herois/>
- Figura 5: Disponível em: <http://www.universohq.com/reviews/batman-o-filho-do-demonio/> e <HTTP://WWW.GUIADOSQUADRINHOS.COM/>
- Figura 6: Disponível em: <HTTP://ROBERTOSADOVSKI.BLOGOSFERA.UOL.COM.BR/TAG/GEOFF-JOHNS/> e <HTTP://WWW.GUIADOSQUADRINHOS.COM/>
- Figura 7: Disponível em: <HTTP://WWW.GUIADOSQUADRINHOS.COM/>

Referências

- BAPTISTA, Luís Vicente. Territórios lúdicos (e o que torna lúdico um território): ensaiando um ponto de partida. *Fórum Sociológico*, v. 13, n. 14, p. 47-58, 2005.
- BEIRAS, Adriano et al. Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. *Psicologia & Sociedade*, v. 19, n. 3, p. 62-67, 2007.
- BROOKER, Will. *Hunting the dark knight: Twenty-first century Batman*. London: IB Tauris, 2012.
- BROOKER, Will. *Batman unmasked: Analyzing a cultural icon*. New York: Bloomsbury Publishing USA, 2013.
- ECO, Umberto. *História da Beleza*. Tradução: Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2010.
- FRAGA, Alex Branco. Anatomias Emergentes e o Bug Muscular: Pedagogias do corpo no limiar do século XXI. In: SOARES, Carmen Lúcia (org.). *Corpo e História*. Campinas: Autores Associados, 2011.
- GLEYSE, Jacques. A Carne e o Verbo. In: SOARES, Carmen (org.). *Pesquisas sobre o corpo ciências humanas e educação*. Campinas, SP: Autores Associados; São Paulo: FAPESP, 2007.
- JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das histórias em quadrinhos. *História, imagem e narrativas*, v. 3, n. 5, p. 1-9, 2007.
- LAFFAGE-COSNIER, Sébastien; GARCÍA-ARJONA, Noemi; VIVIER, Christian. Engines at top speed! Using the adventures of a comic book motorsports hero as an approach to understanding recent French history. *Sport in History*, v. 38, n. 1, p. 1-22, 2018.
- LIMA, Jefferson. Sugestões para as pesquisas dos quadrinhos como fontes históricas. *Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH*. São Paulo, julho 2011.
- MARCONDES, Danilo. *Iniciação à história da filosofia: dos pré-socráticos a Wittgenstein*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.
- MATTOS, Rafael da Silva. Uma analítica da beleza corporal: notas a partir de Kant. *Conexões*, v. 8, n. 2, p. 47-67, 2010.
- ORTEGA, Francisco. *O corpo incerto: corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Garamond, 2008.
- PAIM, Maria Cristina Chimelo; STREY, Marlene Neves. Corpos em metamorfose: um breve olhar sobre os corpos na história, e novas configurações de corpos na atualidade. *Lecturas: Educación física y deportes*, n. 79, p. 3, 2004.

- QUELLIER, Florent. *Gula: história de um pecado capital*. 2011. Editora Senac, São Paulo
- RAGO, Margareth. Cultura do Narcisismo, Política e Cuidado de Si. In: SOARES, Carmen (org.). *Pesquisas sobre o corpo ciências humanas e educação*. Campinas, SP: Autores Associados; São Paulo: FAPESP, 2007.
- REALE, Giovanni. *Corpo, Alma e Saúde. O Conceito de Homem de Homero a Platão*. São Paulo: Ed. Paulus, 2002.
- RUSSO, Renata. Imagem corporal: construção através da cultura do belo. *Movimento & Percepção*, v. 5, n. 6, pp. 80-90, 2005.
- SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. Uma História do Corpo. In: SOARES, Carmen (org.). *Pesquisas sobre o corpo ciências humanas e educação*. Campinas, SP: Autores Associados; São Paulo: FAPESP, 2007.
- SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. É possível realizar uma história do corpo?, In: SOARES, Carmen Lúcia (org.). *Corpo e História*. Campinas, SP: Autores Associados, 2011.
- SANTOS, Marlus Rogério. Quadrinhos em História. *Simpósio Nacional de História*, v. 22, p. 2-9, 2003.
- SIBILIA, Paula. O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. In: *Conexões*. Relume Dumará, 2002.
- SOARES, Carmen; TERRA, Vinicius. Lições da Anatomia: geografia do olhar. In: SOARES, Carmen (org.). *Pesquisas sobre o corpo ciências humanas e educação*. Campinas, SP: Autores Associados; São Paulo: FAPESP, 2007.
- SOARES, Carmen Lúcia; FRAGA, Alex Branco. Pedagogias dos corpos retos: das morfologias disformes às carnes humanas alinhadas. In: *Pro-Posições. Revista Quadrimestral da Faculdade de Educação / UNICAMP*. Campinas, v.14, n.2, mai/ago, 2003.
- SOUSA, Luciano Dias de. Superman: mito e herói na contemporaneidade. *Ícone*, v. 11, p.70-80, 2013.
- TYE, Larry. *Superman: The High-flying History of America's Most Enduring Hero*. New York: Random House, 2012.
- VAZ, Alexandre Fernandez. Corpo, educação e indústria cultural na sociedade contemporânea: notas para reflexão. In: *Pro-Posições. Revista Quadrimestral da Faculdade de Educação / UNICAMP*. Campinas, v.14, n.2, mai/ago, 2003.
- VIEIRA, Marcos Fábio. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. *Contemporânea*, v. 5, n. 1, p. 78-90, 2007.
- VIGARELLO, Georges. *As metamorfoses do gordo: História da obesidade no Ocidente: da Idade Média ao século XX*. Petrópolis: Vozes, 2012.