



**UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA**

**Tecnologia em Design de Moda**

**Acadêmica Isabela Ávila Cordeiro**

**Orientadora Kellyn Batistela**

A narratividade identitária e estética na construção do herói: uma análise  
do personagem *Superman* da *DC Comics*

Florianópolis,  
2017.

**Isabela Ávila Cordeiro**

A narratividade identitária e estética na construção do herói: uma análise  
do personagem *Superman* da *DC Comics*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
à Universidade do Sul de Santa Catarina,  
como exigência para obtenção do título de  
Tecnólogo em Design de Moda.

Orientadora: Kellyn Batistela

Florianópolis,

2017

**Isabela Ávila Cordeiro**

A narratividade identitária e estética na construção do herói: uma análise  
do personagem *Superman* da *DC Comics*

Aprovado em \_\_/\_\_/\_\_

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
UNISUL – Universidade do Sul de Santa Catarina,  
como exigência para obtenção do título de  
Tecnóloga em Design de Moda.

Orientadora: Kellyn Batistela

Banca Examinadora

---

---

---

Florianópolis,  
2017

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente aos céus que me dão força e saúde para seguir com minhas escolhas. A esta instituição e seu corpo docente, em especial à professora e orientadora Kellyn Batistela, que me ajudou e me orientou nas etapas difíceis deste trabalho.

Meu maior agradecimento a minha mãe, a quem eu amo incondicionalmente e me inspiro todos os dias para me tornar metade da mulher que ela é. A meu pai, a quem eu amo muito.

A meu grande amor, minha irmã, que me faz feliz todos os dias, e que verdadeiramente me conhece.

Aos meus amigos, meus amorzinhos, em especial a Maria e Rodrigo, que me sacudiram nos momentos cansativos e com quem quero estar sempre.

E a todas as pessoas que fizeram e fazem parte desta minha caminhada e que me ajudam, dando força e luz para que eu possa continuar indo longe.

## RESUMO

Partindo da premissa de analisar a construção identitária do primeiro herói da *DC Comics*, *Superman*, do ponto de vista estético e discursivo, levando-se em consideração as mudanças sofridas, ao longo de pelo menos três décadas, na semiose do personagem. Esta ruptura vinculada aos discursos de nação é visivelmente identificada no último filme deste protagonista em três níveis: enredo, estético e categoria de identidade vinculada aos discursos de nação.

**Palavras-Chave:** Identidade, herói, *Superman*, *DC Comics*.

## **ABSTRACT**

Based on the premise of analyzing the identity construction of DC Comics' first hero, Superman, from an aesthetic and discursive point of view, takes into account the changes that have taken place over at least three decades in the semiosis of the character. This rupture linked to the discourses of nation is visibly identified in the last film of this protagonist in three levels: plot, aesthetic and category of identity linked to the discourses of nation.

**Keywords:** Identity, hero, Superman, DC Comics.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – SÍMBOLO SUPERMAN 1938 -----	34.
FIGURA 2 – SÍMBOLO DA POLÍCIA AMERICANA E ESCUDO VIKING ----	34.
FIGURA 3 – SÍMBOLO SUPERMAN 1944 -----	35.
FIGURA 4 – MUDANÇA NOS SÍMBOLOS AO LONGO DAS DÉCADAS ----	35.
FIGURA 5 – SÍMBOLO SUPERMAN DE 1978 E 2006 -----	36.
FIGURA 6 – SÍMBOLO SUPERMAN DE 2013 -----	36.

## LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – PLANO DE CONTEÚDO E SEUS NÍVEIS .....	30.
TABELA 2 – PLANO DE EXPRESSÃO E SUAS CATEGORIAS .....	32.
TABELA 3 – SÍMBOLOS INSERIDOS NO PLANO DE EXPRESSÃO. ....	37.
TABELA 4 – MUDANÇAS OCORRIDAS NO FIGURINO AO LONGO DAS DÉCADAS. ....	41.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	10.
<b>2. PRIMEIRO CAPÍTULO: ELEMENTOS PRÉ-TEXTUAIS DO PROJETO</b>	12.
2.1 OBJETIVO GERAL	12.
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12.
2.3 <i>CORPUS</i> DE PESQUISA	12.
2.4 METODOLOGIA	12.
2.5 PROBLEMÁTICA	12.
<b>3. SEGUNDO CAPÍTULO: UM OLHAR SOBRE O SUJEITO-MODA</b>	13.
3.1 MODA E IDENTIDADE	13.
3.2 O CORPO COMO FORMA DE IDENTIDADE	14.
<b>4. TERCEIRO CAPÍTULO: A IDENTIDADE DO HERÓI</b>	17.
4.1 O HERÓI	17.
4.2 IDENTIDADE E SUAS QUESTÕES	19.
4.3 O HERÓI E SUA IMPORTÂNCIA NA IDENTIDADE NACIONAL	20.
4.4 A IDENTIDADE E A CRISE NO PÓS-MODERNO	22.
4.5 O SURGIMENTO MUDIÁTICO DA FIGURA <i>SUPERMAN</i>	25.
<b>5. QUARTO CAPÍTULO: ANÁLISE DE CASO O HERÓI E SUA SIMBOLOGIA IDENTITÁRIA</b>	29.
5.1 SEMIÓTICA	29.
5.2 O “S” SE TORNOU ESPERANÇA	33.
5.3 SÍMBOLOS, CORES, SUPERMAN.	39.
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	45.
<b>7. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO</b>	46.

## 1. INTRODUÇÃO

Desde sua criação em 1938, *Superman* tem conquistado uma legião de fãs, tendo adultos e crianças como principais seguidores do mito. Mas por que *Superman* tornou-se este símbolo americano? A escolha deste personagem surgiu por interesse nos filmes já assistidos do herói, e sua eterna “aura” que cativa não só norte-americanos, como todo um mundo a fora, mas também a estranha mudança no que diz respeito a sua roupa lançada em seu último filme solo.

Para tal, este trabalho tem como problemática a ruptura dos níveis enredo, discurso e estética identitária do personagem, ocorridas na atualidade. Portanto, analisa-se a narrativa identitária do personagem *Superman* identificando, nas mudanças estéticas, um possível discurso nacional, levando em consideração a transformação do figurino que será estudado pelo viés da categoria de identidade e por um rápido estudo da semiótica.

Entende-se que toda pesquisa parte de uma metodologia específica, que consiste em uma explicação detalhada e exata de ações que levarão para um caminho dentro da construção da pesquisa. É uma pesquisa analítica comparativa por dados da sintaxe visual que usará o método de painéis como forma de comunicação visual. Para esta análise têm-se por base os seis filmes da série de quadrinhos *Superman*: O primeiro lançado em 1978 corresponde ao “*Superman: O Filme*”, dirigido por *Richard Donner*, com *Christopher Reeves* no papel principal; já o segundo de 1980 “*Superman II: A Aventura Continua*” foi dirigido por *Richard Lester* com *Christopher Reeves*; o terceiro, de 1983, “*Superman III*” permanece com a mesma direção e protagonista; quanto ao quarto filme de 1987 *Superman IV: Em Busca da Paz*, há uma mudança de direção, sendo então dirigido por *Sidney J. Furie*, mantendo o protagonista *Christopher Reeves*; O quinto filme, dirigido por *Bryan Singer*, *Superman – O Retorno*, tem como protagonista o ator *Brandon Routh*. O último filme de 2013, “*O Homem de Aço*”, foi dirigido por *Zack Snyder* e protagonizado pelo ator britânico *Henry Cavill*; além do quadrinho de estreia do personagem, que auxiliará no embasamento dos figurinos dos filmes analisados.

Autores como *Edgar Morin*, *Stuar Hall*, *Michel Maffesoli*, *Mara Rúbia*, *Lucia Santaella* e *Katia Castilho* entrarão como auxiliares no desenvolvimento do

corpo teórico, ajudando a fundamentar o discurso de identidade. Assim como documentários relacionados à história das HQ's<sup>1</sup>.

O trabalho será desenvolvido em quatro capítulos. O primeiro trata dos elementos pré-textuais. O segundo aborda a teoria da moda e da construção da identidade visual através da moda. O terceiro será a respeito do herói e sua identidade, além de apresentar a teoria de nação e os tipos de identidade. O quarto desenvolve um estudo de caso, onde serão analisados os filmes do *Superman*; com a construção de tipologias visuais através de painéis semânticos e semióticos que visam diferenciar o personagem ao longo dos anos e constatar as diferenças que nele são compreensíveis.

---

<sup>1</sup> Histórias em Quadrinhos

## 2. PRIMEIRO CAPÍTULO: ELEMENTOS PRÉ-TEXTUAIS DO PROJETO

### 2.1 OBJETIVO GERAL

Analisar a narrativa identitária do personagem *Superman* identificando nas mudanças estéticas um possível discurso nacional.

### 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analisar as mudanças ocorridas na identidade nacional ao longo das décadas.
- Analisar a construção da identidade do herói ao longo das décadas de 1978 a 2013.
- Aproximar signos visuais e analisá-los pela semiótica

### 2.3 CORPUS DE PESQUISA E METODOLOGIA.

É uma pesquisa analítica comparativa por dados da sintaxe visual que usará o método de construção de tipologias visuais através de painéis semânticos e semióticos.

Tem-se por base os seis filmes da série de quadrinhos *Superman*: O primeiro lançado em 1978 corresponde ao “*Superman: O Filme*”, dirigido por *Richard Donner*, com *Christopher Reeves* no papel principal; já o segundo, em “*Superman II: A Aventura Continua*” foi dirigido por *Richard Lester* com *Christopher Reeves*; o terceiro, de 1983, “*Superman III*” permanece com a mesma direção e protagonista; quanto ao quarto filme de 1987 *Superman IV: Em Busca da Paz*, há uma mudança de direção, sendo então dirigido por *Sidney J. Furie*, mantendo o protagonista *Christopher Reeves*; O quinto filme, dirigido por *Bryan Singer*, *Superman – O Retorno*, tem como protagonista o ator *Brandon Routh*. O último filme de 2013, *O Homem de Aço*, foi dirigido por *Zack Snyder* e protagonizado pelo ator britânico *Henry Cavill*.

### 2.5 PROBLEMÁTICA

Tem-se como problemática a ruptura na atualidade dos níveis narrativo, discursivo e estético identitário do *Superman* no último filme de 2013.

### 3. SEGUNDO CAPÍTULO: UM OLHAR SOBRE O SUJEITO MODA

#### 3.1 MODA E IDENTIDADE

Segundo Diana Crane (2006) em seu livro “A Moda e seu papel social” as teorias em torno da moda proliferaram entre o final do século XIX e o início do século XX, fazendo ocupar um lugar central nas reflexões de artistas e intelectuais empenhados em desvendar a dinâmica da modernidade.

Para a autora Maria Helena Pontes (2013) a moda nasce, juntamente com o aparecimento de uma nova classe social, a burguesia, ligada a possibilidade de liberdade e democracia do sujeito. A possibilidade de “ser sujeito próprio” esta no centro da moda do mesmo modo como a conhecemos atualmente.

A moda então simboliza identidade, possibilitando a estruturação da própria identidade pelo sujeito. Segundo Ana Margarida Meira (2015), a moda serviu como espelho das dinâmicas e das práticas dos contextos onde se inseriu, construindo-se como discurso ao comunicar traços distintos e identitários de cada um e de cada coletividade.

Nos séculos passados, a roupa constituía o principal meio de identificação do indivíduo. Em países da Europa, e nos Estados Unidos, o vestuário expressava diferentes aspectos regionais, identitários e religiosos, além de oferecer uma visão das diferentes classes sociais (CRANE, 2006).

As roupas, como artefatos, “criam” comportamentos por sua capacidade de importar identidades sociais e permitir que as pessoas afirmem identidades sociais latentes. Por um lado, os estilos de roupa podem ser uma camisa-de-força, restringindo [...] os movimentos e gestos do indivíduo [...]. Por outro lado as roupas podem ser vistas como um vasto reservatório de significados, passíveis de serem manipulados ou reconstruídos de forma a acentuar o senso pessoal de influência [...] (CRANE, 2006).

Pontes (2013) afirma que na medida em que a sociedade vai se transformando, os sujeitos se alteram conduzidos pela moda e pela representação da identidade. No mundo globalizado em que vivemos hoje, os sujeitos recebem

uma carga de informações e influências culturais de tal maneira a transformar a identidade do sujeito em vasta e inconstante.

Pertence-se hoje, então, a uma sociedade atual e integrada, afundada num entendimento de um período próprio, corrompido e veloz, onde a tecnologia proporciona uma comunicação mundial, em tempo real, fazendo com que haja um acoplamento entre indivíduos e locais distantes.

Segundo Pontes (2013) para tal existência, ressalta-se um papel cada vez maior de interferência das imagens. O elemento é cada vez mais dominado por imagens, que o dominam de modo abrangente e incoerente.

Na contemporaneidade, onde as modificações são velozes e há um controle da imagem como expressão por meio da mídia, a moda mobiliza clientes e a economia; mexendo no cotidiano do sujeito e na sua estrutura identitária.

Para *Gilles Lipovetsky* (2002), em seu livro “Império do Efêmero”, a humanidade, tinha em épocas anteriores, no sujeito uma identidade pré-estabelecida por seu local de nascimento e classe social a qual pertencia. Para Pontes (2013), atualmente, vivemos em uma sociedade que cultua o individualismo, da liberdade e do desejo como forma de ser único no mundo.

Essa liberdade de escolha e de exercício de si próprio reflete em uma multiplicidade dentro do próprio sujeito. Essa multiplicidade de escolhas e possibilidades de ser do sujeito é algo totalmente contemporâneo (PONTES, 2013).

Segundo Ponte (2013) se a identidade surgida antigamente era fixa pela sociedade, conectando o sujeito a sua cultura, nos dias atuais ela pode ser enxergada como múltipla, contraditória e em constante mudança.

### 3.2 O CORPO COMO FORMA DE IDENTIDADE.

Para Kátia Castilho o corpo é um dos canais de materialização do pensamento, do perceber e do sentir o espaço circundante, o si mesmo e também o “outro”, real ou imaginário. É o corpo que nos presentifica e nos torna presentes do mundo (CASTILHO, 2008).

Tratando-se de corpo como forma de identidade a autora Marta Cordeiro (2011), em seu texto “O valor do corpo na construção da identidade”, relata que a alternância entre a função “corpo animal” e “corpo simbólico” entendido como forma social, culturas e política, manteve-se na Modernidade quando a ordem católica cedeu espaço à organização racional do mundo, encabeçada pelo Estado.

À medida que a fé moderna no progresso, sustentada no papel regulador das instituições, dá lugar à formação contemporânea, o sujeito passa a ser efetivamente responsável pela construção e pela preservação do corpo. (CORDEIRO, 2011)

A autora retrata que a dupla condição do corpo constitui-se como nicho apetecível para o mercado, permitindo fazer do corpo um objeto de consumo capaz de conjugar a necessidade de autopreservação. A situação contemporânea enfatiza a necessidade de estruturação da identidade dos indivíduos e aposta-se na exibição de imagens pragmáticas de um corpo apartado de materialidade (CORDEIRO,2011).

A identidade passa a ser entendida como um processo, um projeto de responsabilidade privada que, como os demais campos da ação social, se abre à reflexividade da vida moderna, ou seja, o indivíduo passa a ter que escolher, a cada momento, quem quer ser, adaptando pensamento e ação aos conhecimentos que vão sendo, a cada momento, alvo de reformulação. (CORDEIRO, 2011).

Para *David Le Breton*, em “A Sociologia do corpo”; o corpo é o vetor semântico pelo qual a evidência da relação com o mundo é construída.

Os usos físicos do homem dependem de um conjunto de sistemas simbólicos. Do corpo nascem e se propagam as significações que fundamentam a existência individual e coletiva; ele é o eixo da relação com o mundo, o lugar e o tempo nos quais a existência toma forma através da fisionomia singular de um ator. Através do corpo, o homem apropria-se dos sistemas simbólicos que compartilha com os membros da comunidade (BRETON, David Le, A Sociologia do corpo, p. 07, 2007).

Para o autor, o homem faz do mundo a extensão de sua experiência; transformando-o em tramar familiares e coerentes; Emissor ou receptor, o corpo produz sentidos continuamente e assim insere o homem, de forma ativa, no interior de dado espaço social e cultural (BRETON, 2007).

No que diz respeito aos processos de socialização e experiência corporal o autor diz que

Esse processo de socialização da experiência corporal é uma constante da condição social do homem que [...] encontra em certos períodos da existência, principalmente na infância e na adolescência os momentos fortes [...]. Os feitos e gestos da criança estão envolvidos pelo padrão cultural (ethos) que suscita as formas de sua sensibilidade [...] e desenha assim o estilo de sua relação com o mundo (BRETON, 2007).

A aprendizagem das modalidades corporais, da relação do indivíduo com o mundo, não está limitada à infância, segundo Breton ela continua durante toda a vida conforme as modificações sociais e culturais que se impõem ao estilo de vida, aos diferentes papéis que convém assumir durante o curso da vida (BRETON, 2007).

*Breton* (2007) explica que o corpo é então uma expressão social modulável, vivida de acordo com o estilo particular de cada um. Outros contribuíram para modular os contornos de seu universo e dão ao corpo o relevo social que necessita, oferecendo a possibilidade de construção como ator do grupo de pertencimento.

## 4. TERCEIRO CAPÍTULO: A IDENTIDADE DO HERÓI

### 4.1 O HERÓI

Do latim *heros*, a palavra herói nasceu para designar homens ou mulheres que executam, de forma ética e moral, atos de bravura e coragem. Reunindo atributos necessários para superar problemas de dimensões épicas, os heróis estão profundamente arraigados no imaginário popular. Ao nos depararmos com a palavra dicionarizada, temos três maneiras de designação: homens que descendem de divindades e semideuses; homens que se distinguem por sua coragem ou protagonistas de qualquer aventura histórica.

*Kothe* nos define que:

[...] o herói épico é sonho de o homem fazer a sua própria história, o herói trágico é a verdade do destino humano, o herói trivial é a legitimação do poder vigente; o pícaro é a filosofia da sobrevivência feita gente (1987, p. 15).

Quando pondera-se sobre heróis, logo vem-se à cabeça, personagens surgidos no imaginário de artistas modernos, como *Stan Lee*, pai dos principais heróis dos quadrinhos da editora Marvel, como *Hulk* ou *Capitão América*. Há ainda aqueles que lembram heróis que pertenciam aos desenhos passados durante as manhãs nas televisões, como *He-Man*<sup>2</sup>.

Para Rosamilton (2009) o herói pode nascer nas esferas políticas e socioeconômicas, como também na literatura, podendo surgir das elites, do poder, ou vindo das classes mais baixas, lutando contra um governo autoritário, contra as injustiças sociais. É resultado do imaginário de gerações que serão posteriormente contempladas na literatura.

O fato é que os heróis estão há muito tempo em nosso imaginário, presentes nas principais histórias, podendo-se dizer que:

[...] o herói sempre teve seu espaço garantido desde as lendas transmitidas oralmente de geração para geração [...] seja na ficção do

---

<sup>2</sup> Personagem principal da linha de brinquedos “Masters of the Universe” da Mattel. É também personagem principal de uma série de historinhas em quadrinhos e de um desenho animado. Sua principal característica é a força sobre-humana.

cinema inspirada na maioria das vezes na própria literatura e também na vida real (ROSAMILTON; SANTOS, 2009, p. 3).

Para os gregos, os heróis situavam-se na posição intermédia entre os deuses e os homens, eram em sua maioria filhos de um Deus e um mortal, sendo, portanto, considerados semideuses.

Considerado o mais célebre dos heróis, Hércules é o mais famoso herói grego. Filho de Zeus com Alcmena, possuindo um poder quase sobre-humano, era o símbolo da força do homem em luta contra forças da natureza.

Homero foi quem trouxe o herói para a literatura, dando nome e sentido ao *heros*. Transmitindo de forma oral, o poeta deu forma às crenças, aos mitos, tornando as sagas gregas em obras primas literárias. *Ilíada* e *Odisseia* são os principais poemas de Homero e retratam a saga grega. A primeira, *Ilíada* traz acontecimentos do último ano da Guerra de Tróia, tendo como herói, Aquiles; já, a *Odisseia* relata a volta de Ulisses para casa. Com o tempo, o herói épico torna-se mais humano, deixando cada vez mais de lado o herói mitológico. Em sua obra "Cultura de Massas no Século XX – Neurose", *Edgar Morin* relata que:

Ao mesmo tempo em que os heróis se aproximam da humanidade quotidiana, que nela imergem [...] são cada vez menos oficiantes de um mistério sagrado para se tornarem os álter ego do espectador (MORIN, 2009, p. 93)

O herói clássico - que até então era inspiração e que pouco importava se seus atos afastavam-se um pouco da realidade identificável - começou a desaparecer, dando lugar a um novo tipo de herói: o moderno.

Enquanto o herói clássico não tem defeitos, é cheio de virtudes, o herói moderno é mais humano. Passa então a ser preferida dentro da literatura, que tem agora homens mais modernos, com complexidade psicológica e angústias, assemelhando-se aos ávidos leitores.

Porém, em ambos os casos, os heróis conheciam com perfeição seus destinos. Lutavam pelas conquistas, respeito e pela verdade. Ainda que houvesse percalços pelo caminho, dores a serem superadas, eles tinham a certeza de que sempre haveriam as glórias.

E não somente figuras literárias se encaixavam nestas categorias heroicas, personagens dos quadrinhos como *Batman*<sup>3</sup> e *Superman*<sup>4</sup> também carregavam algumas dessas características, sendo um clássico, com sua falta de defeitos, sua eterna virtuosidade e o outro lembrando o lado mais humano, com seus defeitos e angustias.

#### 4.2 IDENTIDADE E SUAS QUESTÕES

O conjunto de sentimentos sociais e históricos, coletivamente produzidos, pode ser entendido como nacionalismo e nação, sendo a identidade a formadora de unidade e coerência desses sentimentos (NAUJORKS, 2010).

A nação é uma construção subjetiva, social e histórica. Enquanto conjunto de símbolos tem sido nas últimas décadas referência fundamental na formação de sentimentos comuns entre populações; na segurança, pertencimento e proteção para cada indivíduo, é o que nos reafirma *Naujorks*.

Entre diversos conceitos sobre nação e nacionalidade, um que tem se destacado é o conceito de “identidade”. A língua, etnia e território são naturalizados e apresentados como critério para a produção do sentimento nacional. Desta maneira, tornam-se referências importantes para o processo de identificação coletiva com a nação.

Como um importante elemento de ligação do povo com o Estado, a língua produz, como forma de união, um sentimento étnico, territorial, que compendiada, uniformizada e igualizada transforma-se em língua nacional. Passando a ser usada de forma oficial, esta se define como fundamento para sistemas burocráticos e educacionais (NAUJORKS, 2010).

Os processos de identificação coletiva são fundamentais para os processos de identificação popular, como a religião e, igualmente, a ideia de uma terra sagrada incorporada com o Estado.

O crescimento da administração, o uso de técnicas, a harmonização da cultura são, todos, elementos que formam um tipo de sociedade na qual o Estado passa a produzir, a partir do nacionalismo, a sua legitimação. A base a partir do qual se efetua a ideia de nação - sendo ela mesma elaborada a partir dos processos de

---

<sup>3</sup> Homem Morcego em livre tradução.

<sup>4</sup> Super-Homem em livre tradução.

estandardização cultural, que tem no Estado, o seu principal agente - é o nacionalismo.

Sendo os produtos elaborados a partir de convicções (lealdade e solidariedade ao homem) se vinculam às nações por identificação a determinados grupos sociais. Enquanto produto, a elaboração da nação depende da vontade e da ação deliberada das pessoas; essa produção acontece a partir de referentes mobilizadores no âmbito da cultura: valores, hábitos, língua, comuns a uma determinada coletividade (NAUJORKS, 2010).

O nacionalismo será definido por *Gellner* (2009) como um princípio político que defende que as unidades nacionais e políticas devem se corresponder (GELLNER, 2009).

É uma produção que parte dos processos de inclusão e exclusão criados pelo Estado, tendo suas fronteiras ou distribuição de poder como referência. A identidade nacional, para *Gellner* (2009) é uma produção moderna que tem como base uma cultura nacional padronizada: a sociedade industrial e a educação de massa.

O nacionalismo vai buscar mobilizar sentimentos de pertencimento e reconhecimento mútuo – mesmo este sendo produzido a partir do Estado – ele não é uma simples decorrência do Estado. As pessoas passam a pertencem a uma mesma nação à medida que compartilham uma mesma cultura, e reconhecem este compartilhamento. Este reconhecimento é denominado identidade nacional.

#### 4.3 O HERÓI E SUA IMPORTÂNCIA NA IDENTIDADE NACIONAL

Não sendo considerada literatura propriamente dita, as "HQs" (História em Quadrinhos) constituem uma forma única e interessante aliando texto e imagem. No ano de 1895, *Richard Outcat*, um artista americano, criou a primeira revista em quadrinhos que se tem conhecimento. A popular linguagem das "HQs" - personagens fixos, diálogos dispostos em caixas ou balões - surgiu nos jornais sensacionalistas de Nova York, com uma tirinha criada por *Outcat* e intitulada "*The Yellow Kid*", sendo muito disputada por outros grandes jornais da época, tamanha sua popularidade.

Foram consideradas durante muito tempo más influências para crianças e adolescentes, por conter, na maioria das vezes, histórias não convencionais. Somente na década de 1960, quando ganhou a simpatia, no meio acadêmico, de estudantes e professores, que as "HQs" se tornaram populares. As histórias que tiveram destaques foram aquelas que narravam às vidas de super-heróis, ganhando projeção mundial, cinematográfica e sendo eternizadas nas vidas de adolescentes até hoje.

As maiores empresas de quadrinhos conhecidas atualmente são a *Marvel* e *DC Comics*. Fundadoras das principais histórias de quadrinhos que conhecemos: *Capitão América* e *Hulk*, *Batman* e *Superman*.

Notam-se entre as duas empresas diferenças na constituição de seus personagens. Enquanto a *Marvel* associa seus personagens ao mundo real, cujos protagonistas têm problemas comuns, dilemas que lembram à vida do leitor, a *DC Comics* tem seu foco voltado para histórias com inspiração nas origens mitológicas e, de vez em quando, trabalham com histórias épicas e metafóricas, principalmente com o personagem *Superman*.

Os personagens da *DC Comics* têm em sua maioria poderes épicos; sendo trabalhada a imensidão do universo e em quão pequeno é o homem em relação ao cosmos; e labora-se também, em alguns momentos, aspectos fantasiosos; a *Marvel* por sua vez, lida com poderes e habilidades mais comuns, focando, em alguns momentos, no aspecto social e paralelo à realidade, esquecendo, muitas vezes, de trabalhar os poderes do personagem.

O Capitão América foi criado no ano de 1941, pelos diretores criativos *Jack Kirby* e *Joe Simon*; criado no período da Segunda Guerra Mundial, o personagem foi criado com o intuito de mostrar ao mundo e ao próprio Estados Unidos que a América de Norte e os norte-americanos são imbatíveis, que ninguém pode derrubar seu exército.

O personagem *Steve Rogers* (verdadeira identidade do Capitão) é um jovem que sonha em ajudar seu país (agora envolvido em uma Guerra), ele então tenta se alistar no exército americano, mas em um primeiro momento, devido a sua saúde um tanto frágil, ele não é aceito.

Em um segundo momento ele tenta novamente e é aceito, com a premissa de participar de um experimento científico. *Steve Rogers* é então levado a

um laboratório onde lhe injetam uma substância química, o transformando em uma arma viva. O Capitão América é um personagem importante, e grande símbolo americano, por se tratar de um soldado que vai servir a seu país durante a Segunda grande guerra, levando consigo a mensagem de ser, não só um soldado, mas um cidadão de um país indestrutível.

Sabemos o porquê da importância identitária do Capitão América, ele é um personagem que remete todo o lado patriótico do povo americano, sua crença no exército, nas próprias falhas humanas, e no esplendor final. Mas então, qual a importância do *Superman*, o principal personagem da *DC Comics*? Em que ponto sua história está atrelada a identidade nacional?

No artigo intitulado “Mitologia *Superman*: a força por trás do símbolo”, a autora Karine Seimoha se pergunta o porquê da ascendência do herói, de onde surgiu sua influência social, e o porquê de ser a grande referência das gerações. A autora conversa com o professor em Filosofia Santiago Pontes, para ele existe influências tanto positivas, quanto negativas:

Positivas no sentido de ter o herói como referência, mesmo sendo um sujeito idealizado é importante que haja um alvo a ser seguido; uma meta a ser alcançada. Porém, ao estereotipar o forte, pode ser gerado o espírito de soberba e 'nariz em pé', que por considerar-se forte acaba por se considerar superior aos demais (PONTES, 2017).

Pontes também atribui esta relação a uma carência da sociedade; idealizando um ser supremo que rechace o crime, há uma transparência no que diz respeito à falta de esperança e a necessidade da sociedade em solucionar conflitos como violência e injustiças.

Ao cair em uma fazenda sulista, nos Estados Unidos, ao deixar seu planeta *Krypton*, ele construiu-se como norte-americano, sendo criado pela família *Kent*. Pontes indaga que o lugar em que o herói caiu explica bastante sobre o anseio da perfeição. O retrato de um homem dedicado ao trabalho, e que quase sempre está lá, quando se que por um chamado ou percepção se vê obrigado a ajudar ao outro.

*Superman* só consegue ser ele mesmo quando foge do trabalho, só consegue ajudar o povo quando não está na labuta, fazendo uma breve alusão ao capitalismo. Esse mesmo capitalismo, que dá ao povo norte-americano um ar de superioridade, pois dinheiro trás investimentos,

educação, ciência, proporciona também uma visão exacerbada de perfeição, força, nacionalismo (PONTES, 2017).

#### 4.4 A IDENTIDADE E A CRISE NO PÓS-MODERNO

A identidade tem sido muito discutida na teoria social. Argumenta-se que as antigas identidades, que por tanto tempo fixaram o mundo social, estão em declínio, fazendo com que novas identidades surjam, fragmentando o indivíduo moderno, até então visto como sujeito unificado (HALL, 2002).

A assim chamada 'crise de identidade' é vista como parte de um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência de davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social (HALL, 2002, p. 7).

Mudanças estruturais diferentes estão transformando as sociedades modernas no final do século XX. O autor chama estas perdas de 'deslocamento de descentração do sujeito' (HALL, 2002).

Kobena Mercer observa que "a identidade somente se torna uma questão quando está em crise, quando algo que se supõe como fixo, coerente e estável é deslocado pela experiência da dúvida e da incerteza" (MERCER, 1990). Estas mudanças, em conjunto, representam um processo de transformação fundamental, que nos faz perguntar se não é a própria modernidade que está sendo transformada. A fim de explorar suas afirmações, *Stuart Hall* nos mostra três diferentes concepções de identidade: sujeito do iluminismo, sujeito sociológico e sujeito pós-moderno.

O "sujeito do iluminismo" baseia-se na concepção de um indivíduo centrado, unificado, dotado de razão, cujo "centro" consistia num núcleo interior, que emergia pela primeira vez quando o indivíduo nascia e com ele se desenvolvia, ainda que permanecendo essencialmente o mesmo. Seu centro essencial era sua identidade pessoal.

O sujeito sociológico refletia a crescente complexidade do mundo moderno e a consciência de que este núcleo interior do sujeito não era autônomo e autossuficiente, mas era formado na relação com "outras pessoas importantes para ele", que mediavam para o sujeito os valores, sentidos e símbolos dos mundos que ele/ela habitavam (HALL, 2002).

De acordo com esta concepção, a identidade é então formada na interação entre o indivíduo e a sociedade. O sujeito ainda possui núcleo, mas este é formado e modificado num contínuo diálogo com o “mundo exterior” e as identidades que esses mundos oferecem.

O sujeito da pós-modernidade vai então surgir quando as estruturas do sujeito sociológico começarem a se fragmentar. O indivíduo pós-moderno assume então, não uma identidade fixa ou permanente, mas identidades diferentes em momentos diferentes, identidades não unificadas ao redor de um “eu” coerente.

A identidade torna-se uma celebração móvel: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (HALL, 1987).

*Stuart Hall* acredita existir um caráter de mudança na modernidade. Argumentava que as sociedades modernas são, por definição, “sociedades de mudança constante, rápida e permanente”, que por sua vez são caracterizadas pela diferença, isto é, “elas são atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem uma variedade de diferentes [...] identidades” (HALL, 2002).

Essas mudanças com as quais o indivíduo é obrigado a conviver faz-lhe jogar o “jogo de identidades”. Significando que cada indivíduo, em determinada circunstância se posicionará de acordo com a identidade que melhor lhe servir, ou seja, aquela com a qual ele se identificar.

Podemos então observar que: a) as identidades são contraditórias; b) as contradições atuam tanto dentro como fora da cabeça de cada indivíduo; c) nenhuma identidade é singular; d) a identificação não é automática, porém pode ser ganha ou perdida (HALL, 2002).

O personagem *Superman* pode ser então encaixado num sujeito pós-moderno, para *Éric Machado*, publicitário e fã do herói.

[...] Superman é tanto o produto de seu meio quanto molda o seu redor. Em “Entre a Foice e o Martelo”, por exemplo, ele é soviético e reflete aquela geração, aquele povo. Mas, da mesma maneira, já foi abordado como latino e imigrante, crescendo em meio à violência que o povo fronteiriço sofre, sendo um reflexo mais brutal de sua contraparte bucólica nascida em Smallville. Ele cresce sempre como o melhor e o exemplo daquilo que foi seu meio, se tornando [...] o grande homem de seu tempo (MACHADO, 2017)<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Trecho retirado do artigo de Karine Seimoha onde ela entrevista o professor em Filosofia Santiago Pontes e o Publicitário *Éric Machado*. Fonte: < <http://gente.ig.com.br/cultura/2017-10-27/superman-mitologia-simbolo>.>

#### 4.5 O SURGIMENTO MUDIÁTICO DA FIGURA *SUPERMAN*

Todo filme segue uma história, um enredo advindo de um roteiro adaptado que pode vir de uma literatura, uma música ou documentário. Com *Superman*, não foi diferente. No caso do filme, a inspiração das telonas surgiu dos quadrinhos, numa época onde o homem de aço estava em alta. Antes dos filmes, *Superman* já havia aparecido nas rádios e desenhos animados e em seriados.

*Clark* cresceu na fazenda *Kent*, próximo à cidade de *Smallville*<sup>6</sup>, descobrindo, ainda jovem, poderes sobre-humanos. Para manter a família e amigos em segurança, *Clark Kent* cria uma identidade secreta, o herói *Superman*. Já adulto *Clark* muda-se para a cidade de Metrópoles e passa a trabalhar como jornalista, primeiramente no jornal *Daily Star*, com o editor *George Taylor* e mais tarde no jornal *Daily News* sob a supervisão de *Perry White*. É lá que conhece seu amigo, o fotógrafo *Jimmy Olsen* e seu par romântico, *Lois Lane* – alvo frequente de supervilões, como *Lex Luthor*.

Adaptado para diversos meios de comunicação como rádio, televisão, literatura, videogame, cinema etc. *Superman* é um personagem dos quadrinhos publicados pela editora estadunidense *DC Comics*. *Superman* é um super-herói criado pelos autores de quadrinhos *Joe Shuster* (Toronto, 10 de Julho de 1914 — *Los Angeles*, 30 de Julho de 1992) e *Jerry Siegel* (*Cleveland*, 17 de outubro de 1914 – *Los Angeles*, 26 de janeiro de 1996), sendo apresentado pela primeira vez na revista "*Action Comics #1*"<sup>7</sup> em 1938, nos Estados Unidos.

*Jerry Siegel* e *Joe Shuster* se conheceram na cidade de *Cleveland, Ohio*, no início da década de 1930. A dupla trabalhava no jornal da escola "*Glenville Torch*", e dividiam uma paixão por *pulps*<sup>8</sup> compartilhando ideias e sonhando um dia tornarem-se editores deste tipo de publicação. Em 1932 surgiu, o que mais tarde ficaria conhecida como uma das primeiras publicações do gênero

---

<sup>6</sup> Cidade fictícia situada no estado do Kansas, Estados Unidos. Foi traduzida para o português como "Pequenópolis"

<sup>7</sup> Edição de estreia da revista de Quadrinhos americana *Action Comics*, publicada em 1938, nos E.U.A.

<sup>8</sup> Revistas feitas com papel barato, fabricado a partir de polpa de celulose

*fanzine*<sup>9</sup>, *Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization* uma revista de cinco números (volumes), feita em mimeógrafo, tendo como editor *Jerry Siegel* e editor de arte *Joe Shuster*.

A revista era entregue pelos correios para os leitores interessados neste tipo de publicação. Em 1933, publicariam em seu terceiro número - o que seria o início das ideias do personagem, que veio surgir em sua real forma somente em 1938 – a história "*The Reign of the Superman*", onde um homem de nome "*Bill Dunn*", indigente, encontra um cientista inescrupuloso que o transforma em um homem com poderes extraordinários, tornando-se capaz de manipular mentes, utilizando do poder para benefício próprio.

O personagem passou por reformulações, deixando de ser vilão para começar a tornar-se o que hoje conhecemos como "*Superman*". Passaram a oferecer suas histórias em diversas empresas de edição, sempre tendo resultados negativos, até que em 1938, a "*National Periodical Publications*" - onde os autores já haviam trabalhado anteriormente na publicação do personagem *Slam Bradley* - os convidou para contribuir com um novo personagem para a mais nova publicação da revista.

A primeira aparição do personagem foi em 1938, na *Action Comics #1*, com uma tiragem de 200 mil exemplares, a revista esgotou-se rapidamente. A partir de então, a revista foi se tornando cada vez mais conhecida, possuindo uma tiragem de mais de 500 mil exemplares. O sucesso foi tão grande que em 1939, criou-se uma revista dedicada às histórias do personagem, a homônima "*Superman*" - que consistia em aventuras já publicadas na *Action Comics*. É o primeiro personagem dos quadrinhos a ter um destaque "solo"

*Superman* alçou voo, e em 1940 ganhou seu próprio programa na rádio. Era o que o povo americano necessitava para esquecer um pouco da grande depressão que passavam e da chegada eminente da Guerra. O programa foi um dos mais assistidos em todos os Estados Unidos. Foi nas rádios que *Superman* que conhecemos hoje surgiu.

A série "*The Adventure of Superman*", começou sendo transmitida somente três vezes na semana, passando, mais tarde, divulgado diariamente, tamanho era sua popularidade. Nas rádios, jargões como "Para o alto e avante" e "É

---

<sup>9</sup> Publicação não profissional e não oficial produzido por entusiastas de uma cultural particular, um fenômeno.

um pássaro! É um avião! É o *Superman*" foram criados, dando uma nova cara ao personagem. Superman ganhou novos poderes, assim como sua maior fraqueza, a *Kryptonita*.<sup>10</sup> Foram criados novos personagens como *Perry White*, editor do jornal Planeta Diário e *Jimmy Olsen* – personagens que nunca haviam aparecido nos quadrinhos.

*Clark Kent* e *Superman* eram interpretados pelo ator de rádios *Clayton "Bud" Collyer*, que conseguia, devido a seu grande talento, criar vozes distintas para os personagens. Foi ele, também, que deu vida ao *Superman* nos seriados da televisão "*As Novas Aventuras de Superman*" (1966-1967) "*Superman e Aquaman: Hora da Aventura*" (1967-1968) e "*Hora da Aventura*" (1968-1969).

Na década de 1940 também estreia o primeiro desenho animado do super-herói, chamado de "*The Superman*" ou "*Fleisher Superman Cartoons*", era uma animação de dezessete episódios, em *technicolor*, realizados pela *Paramount Pictures* entre 1941 a 1943.

Somente em 1948 *Superman* chegaria aos cinemas, em um seriado, produzido pela companhia *Columbia Pictures*, contando a origem do homem de aço. "*Superman*" contava com quinze capítulos, tendo como intérprete do personagem principal, o ator *Kirk Alyn*; que atuaria nos anos seguintes em mais duas séries "O Segredo dos Túmulos" (1949) e "O Rei dos Espiões" (1950). *Kirki* também daria vida ao personagem em seu último filme, "O Homem atômico contra *Superman*", primeiro filme a mostrar o arqu-inimigo do Superman, *Lex Luthor*<sup>11</sup>, interpretados pelo ator *Lyle Talbot*.

Em 1951, *George Reeves* estreia em "*Superman e os homens toupeias*", no papel de *Superman*, filme que originou a série de televisão de 104 episódios de trinta minutos cada, exibido no período de 1951 a 1957, "*As Aventuras de Superman*". Todavia o herói ressurgiu, em 1978, no filme "*Superman: O Filme*", filme de grande sucesso em bilheteria e considerado um dos mais fiéis à história do herói que consagrou o ator *Christopher Reeve* como um dos mais perfeitos *Superman*. *Christopher Reeve* interpretou o personagem em mais outros três filmes:

---

<sup>10</sup> Nas histórias relacionadas ao Superman, a Kryptonita é um mineral que tem o efeito principal de enfraquecer o Superman.

<sup>11</sup> Alexander "Lex" Luthor é um supervilão fictício que aparece em histórias em quadrinhos publicadas pela *DC Comics*.

"*Superman II*" (1980); "*Superman III*" (1983) e "*Superman IV: Em Busca da Paz*" (1984)".

Durante a década de 1990 *Superman* deixa as grandes telas para voltar às telinhas em seriados como "*Clark e Lois: As Novas Aventuras de Superman*" (1993-1997) com *Dean Cain* interpretando o herói. E em 2002 protagonizado pelo ator *Tom Welling*, a série "*Smallville*" que mostrava *Superman* na juventude.

*Superman* retorna às telas do cinema somente no ano de 2006 com o filme "*Superman: O Retorno*", com o ator *Brandon Routh* no papel de *Clark Kent*. E no mais recente filme solo de 2013 "*O Homem de Aço*", interpretado pelo ator inglês *Henry Cavill*.

## 5. QUARTO CAPÍTULO: ANÁLISE DE CASO, O HERÓI E SUA SIMBOLOGIA IDENTITÁRIA

### 5.1 SEMIÓTICA

A Semiótica nasceu da palavra grega “*semeion*” (signo) e “ótica” (ciência). A semiótica é, portanto a ciência que estuda signos e todas as linguagens e acontecimentos culturais como se fossem fenômenos produtores de significados.

Por se constituir como um aparato teórico e metodológico que pretende dar conta da significação e da comunicação, além das especificidades intrínsecas de determinados objetos textuais, a semiótica aproxima-se demasiada e positivamente das produções de textos e de discursos realizadas em nosso mundo contemporâneo (CASTILHO, 2008, p. 52).

Ao contrário da linguística, a semiótica não se reduz somente ao campo verbal, expandindo-se para qualquer outro sistema como: Artes visuais, música, fotografia etc.

Os significantes dos objetos e dos textos, de modo geral, são os traços que possibilitam a apreensão do sentido do ponto de vista da percepção, como os significantes que se atrelam diretamente à sensorialidade: os visuais, os gestuais, os auditivos, os táteis e os gustativos (CASTILHO, 2008, p. 58).

A semiótica surgiu na Grécia Antiga, sendo criada na mesma época que a filosofia, mas sendo estudada somente mais tarde. Seus principais estudiosos despontaram no século XX, quando as pesquisas de *Ferdinand de Saussure* e C.S. *Peirce* vieram à tona, fazendo com que este campo ganhasse uma independência, passando então a ser uma ciência.

Para Kátia Castilho, além de explicitar os processos de significação, a semiótica contribui para a exploração de possibilidades de estudos das bases de todas as formas de comunicação, sendo sempre inseridas num contexto com o qual dialogam de modo explícito ou não (CASTILHO, 2008).

Em relação à semiótica, Kátia Castilho nos apresenta uma metodologia decorrente de interpretação e análise, que se baseiam nas metodologias oriundas da mesma. Castilho trabalhara num primeiro momento o plano de conteúdo que se divide em três níveis: fundamental, narrativo e discursivo; e em um segundo momento com o plano de expressão que compõe quatro categorias: cromática, eidética, topológica e matérica.

Tabela 1 – Plano de conteúdo e seus níveis

Nível	Apreensão do sentido
Fundamental	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconhecimento do termo que é “positivo” e daquele que é, segundo o discurso analisado, considerado “negativo”. Como se operam, no discurso, a afirmação de um termo e a negação de outro.</li> <li>- Identificação da oposição semântica de base do discurso: valores abstratos. (CASTILHO, 2008)</li> </ul>
Narrativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Os objetos com os quais se relacionam os sujeitos são revestidos de valores.</li> <li>- Como a narrativa mínima está subordinada a transformações de estados, neste nível analisam-se os procedimentos desencadeadores para a instauração do sujeito como um sujeito de performance: como ele foi manipulado, quais foram as competências necessárias para a ação, como ele foi sancionado etc. (CASTILHO, 2008)</li> </ul>
Discursivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisa-se o “texto” de dois pontos de vista: o discursivo sustentado pela</li> </ul>

	narratividade “interna” – qual é a historinha contada, quem a conta e principalmente como; e o discurso inserido num contexto sociocultural – quais diálogos ele estabelece com outros discursos. (CASTILHO, 2008)
--	--

Fonte: do autor.

Nesta premissa, podemos inserir o personagem *Superman* nos três planos da semiótica apresentado. Dentro do nível fundamental temos o protagonista como personagem estrangeiro, pertencente a outro mundo; notamos então, de forma inicial que nosso personagem é diferente.

No ponto de vista narrativo notamos suas “semelhanças” com o mundo em que vive agora, por mais que ele possa não fazer parte deste mundo, *Clark Kent* adquire algumas características mundanas, mantendo seu disfarce por bastante tempo, mas é também aqui que notamos algumas diferenças, *Clark* tem poderes sobre-humanos, poderes que adquire por causa da proximidade com o sol. Já no último no nível discursivo, mostra-se o seu lado nacionalista, o tom de suas roupas muito semelhante a bandeira dos Estados Unidos. Não se pode esquecer que no nível subliminar do discurso,

o protagonista é patriótico, pois a criação do personagem coincide com o momento em que os problemas políticos e sociais estavam sendo solucionados pelas cabeças políticas da América.

O plano da expressão, “suporta” o plano do conteúdo e, por isso, se aquele for também analisado, mais bem desenvolvida será a apresentação da leitura proposta. No caso do texto visual, trabalha-se predominantemente com as categorias de expressão denominada cromática (relativo à cor), eidética (relativo á forma), topológica (relativo a espaço ou à sua organização) e matérica (relativo à matéria) (CASTILHO, 2008).

Para a autora, analisar os textos visuais por tais categorias é assumir um discurso analítico/interpretativo que vai além dos conteúdos que o texto apresenta, pois adentra nos domínios labirínticos de sua forma de expressão.

Tabela 2 – Plano de expressão e suas categorias

Elementos constituintes	Categoria Cromática	Categoria Eidética	Categoria Topológica	X
Da cor	- O tom: a presença ou ausência de luz através da qual enxergamos; - A cor: a contraparte do tom com o acréscimo do componente cromático, o elemento visual mais expressivo e emocional.	X	X	X
Da forma	X	- O ponto: unidade visual mínima, indicador e marcador do espaço; - A linha: o articulado fluido e incansável da forma, seja na soltura vacilante do esboço, seja na rigidez de um projeto técnico. - A forma: as formas básicas, o círculo, o	X	X

		quadrado, o triângulo e todas as suas infinitas variações, combinações, permutações de planos e dimensões.		
Da disposição do espaço	X	X	- A escala ou proporção, a medida e o tamanho relativos. - A dimensão e o movimento, ambos implícitos e expressos com a mesma frequência.	X
Da materialidade	X	X	X	- A textura, ótica ou tátil, o caráter de superfície dos materiais visuais.

Fonte: do autor.

## 5.2 O “S” SE TORNOU ESPERANÇA

Como citado acima, a semiótica é a ciência que estuda os signos e todas as linguagens e acontecimentos culturais como sendo fenômenos produtores de significados. No personagem *Superman* uma de suas principais linguagens são seus símbolos, detalhes que separados ainda são possíveis de reconhecimento. Ele é o primeiro e mais significativo super-herói criado na cultura pop, tendo então, seus símbolos como principais portadores de sua imagem. Um desses símbolos; e o mais característico é o “S” estampado em seu peito.

Esta letra é o símbolo inconfundível do *Superman*, sendo reconhecido por qualquer pessoa. Não é somente o principal símbolo do personagem, como também é o símbolo da cultura pop, dos quadrinhos e de todo o seu “universo particular”.

Sua cor amarela e vermelha simbolizam *RAO*, o deus sol do planeta *Krypton*, também trazendo significado de força, energia e poder. Mesmo que tenha perdido durante seus anos de existência uma grande quantidade de fãs, seu símbolo ainda é reconhecido como a representação visual máxima dos super-heróis, ainda embutido no imaginário coletivo.

Em sua primeira aparição, *Superman* era tido como um justiceiro, um super-herói combatente do mal e que não media esforços para ajudar seu povo. O símbolo que estampava seu peito, na primeira versão criada por *Jerry Siegel* e *Joe Shuster*, em 1938, tinha uma versão diferente da que conhecemos nos dias atuais. Como era considerado um justiceiro, seus criadores acharam interessante usar um símbolo que lembrasse o distintivo da polícia, ao mesmo tempo lembra o escudo, que associamos a imagem dos guerreiros medievais, bem como aqueles que lutam por um objetivo glorioso e virtuoso.

IMAGEM 1: SÍMBOLO SUPERMAN 1938 IMAGEM 2: SÍMBOLO DA POLÍCIA AMERICANA E ESCUDO VIKING



Fonte: <https://www.aficionados.com.br/simbolo-superman/> Fonte: encontrado na web

O símbolo criado tinha o formato dos distintivos da polícia americana, era desenhado na cor preta em fundo amarelo, e a letra era graficamente simples e tinha um tom de vermelho escuro. Do surgimento em 1938 até sua primeira mudança em 1941 e atualmente, o símbolo transformou-se diversas vezes, tanto em seu formato, quanto em suas cores – chegando até mesmo a ser preto com letra vermelha. O símbolo deixou de ser triangular e passou a ter o formato de um diamante, forma que facilitava na reprodução e preenchimento das cores.

### IMAGEM 3: MUDANÇA NOS SÍMBOLOS AO LONGO DAS DÉCADAS



Fonte: <https://www.aficionados.com.br/simbolo-superman/>

O registro da marca deu-se em 1941 (com o símbolo que estampou a capa #26 de 1944), tornando a logo uma representação fixa do personagem, firmando-se nas décadas seguintes. Em 1985 com a edição da saga “*Crisis on Infinite Earths*” o símbolo firmou-se de vez no cenário pop, mantendo sua forma clássica com algumas poucas variações, como tamanho.

### IMAGEM 4: SÍMBOLO SUPERMAN 1944



Fonte: <https://www.aficionados.com.br/simbolo-superman/>

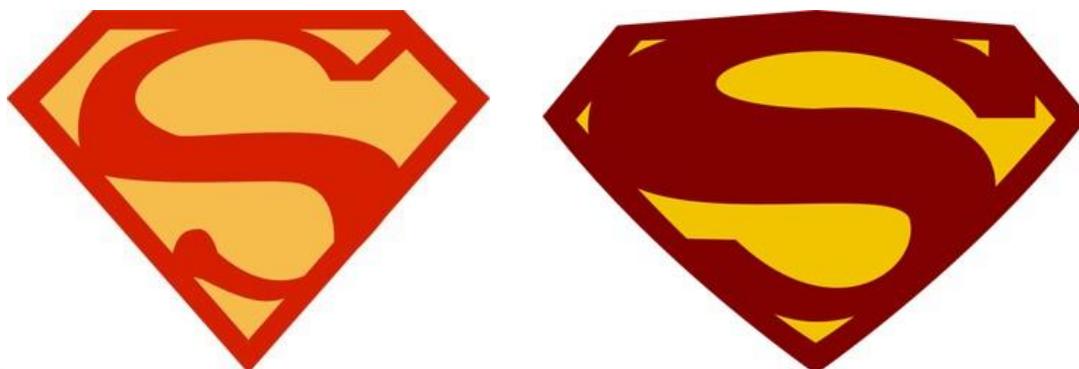
No ano de 1944 o emblema aparece na forma vista nos dias atuais. Na capa da edição #26 da revista *Superman*, o emblema aparece na forma de

diamante, com fundo amarelo e letra em vermelho. Tendo seu sucesso devido muito a seu símbolo.

Nos cinemas o símbolo também passou por algumas mudanças ao longo dos seis filmes solo do personagem. Em “*Superman – O Filme*”, de 1978, seu símbolo foi transformado em ícone pop, sendo um dos filmes mais fieis à história do herói. Seu símbolo era mais próximo aos mostrados nos quadrinhos, com uma leve variação da tonalidade do amarelo e vermelho, que tinham um aspecto mais pastel.

Este símbolo foi mantido em todos os outros três filmes da saga, sendo mudado somente em 2006, com a estreia do longa “*Superman O Retorno*”. Neste filme o símbolo encurtou e foi posto em alto relevo, o que não agradou a grande maioria dos fãs. O símbolo não perdeu sua graça, não mudou de forma exagerada, mas era pequeno demais em comparação aos outros, e isso afetava a visão que se tinha dele. Para alguns, este figurino mais parecia uma péssima fantasia.

IMAGEM 5: SÍMBOLO SUPERMAN 1978 E 2006



Fonte: <https://www.aficionados.com.br/simbolo-superman/>

IMAGEM 6: SÍMBOLO SUPERMAN 2013



Fonte: <https://www.aficionados.com.br/simbolo-superman/>

Durante sua criação, ainda no período da década de 1930, o símbolo era somente uma forma de marketing do personagem, era uma maneira de fazer as pessoas lembrarem quem era aquele homem de capa e cueca vermelha. Não foi o filme de 2013 que mudou o significado da letra, mas foi ele que incorporou de vez a ideia de “esperança”. Em um determinado período do filme, e também visível durante seu trailer, *Clark Kent* é questionado por *Louis Lane* sobre o “S” estampado em seu peito, ele lhe responde que “Em meu mundo, isto não é um “S”, isto significa esperança” (*Frame* do filme *Homem de Aço*).

No que diz respeito à semiótica, este símbolo está inserido na categoria de plano de expressão, que para Kátia Castilho é o plano que “suporta’ o plano do conteúdo e, por isso, se aquele for também analisado, mais bem desenvolvida será a apresentação da leitura proposta” (CASTILHO, 2008).

Como mostrado na tabela abaixo, estes símbolos passaram por transformações ao longo do tempo, e dentro das categorias do plano de expressão também foram sendo mudados.

TABELA 3 – SÍMBOLOS INSERIDOS NO PLANO DE EXPRESSÃO.

Ano	Categoria Cromática	Categoria Eidética	Categoria Topológica
1938 	Apresenta luz, e uma tonalidade de amarelo vibrante, sendo o tom mais visível. A linha preta ao redor ajuda a dar vibração ao tom, e a cor vermelha está menos intensa, rebaixada dando menos visibilidade ao “S”.	Imagem figurativa, com traços mais simples e visíveis, deixando claro o formato do objeto um tanto pontiagudo. Lembrando os brasões das dinastias e o escudo policial.	Aqui o tamanho do “S” faz com que ele fique em segundo plano, dançando pela figura maior, parecendo pequeno a primeira vista. O emblema é muito mais visível, fazendo com que o “S” seja visto mais tarde.
1944 	Apresenta luz, aumentando a vibração dos tons amarelos e vermelho, fazendo com que a letra	Imagem figurativa, com traços visíveis, um pouco mais gráficos, com elementos maiores como o	O “S” ganha um novo tamanho, ocupando quase todo o espaço interno, tornando-se mais visível, se mantendo em primeiro plano.

	fique mais visível. Sai o preto, deixando somente as cores primárias, deixando o símbolo mais infantil, lembrando brinquedos.	“S” e saindo do formato de insígnia para uma forma de diamante, trazendo um ar mais geométrico.	
1978 	Existe certa ausência de luz, fazendo com que o símbolo fique mais apagado, os tons também estão amenos, o vermelho vibrante sai dando lugar a um vermelho mais apagado, e o amarelo fica num tom alaranjado, saindo das referências infantis.	A imagem se mantém gráfica, as linhas estão mais grossas e os tons mais escuros, o formato do diamante está mais pontiagudo e o “S” está um pouco mais fino nas pontas e ocupando um espaço maior dentro da figura; está em agudeza visual.	O símbolo está maior e o “S” também, fazendo com que seja mais visível a sua visão, ainda que seu tom esteja mais apagado, ele ocupa a figura quase por inteira, continuando em primeiro plano.
2006 	Existe ausência de luz quando pensamos somente no vermelho, pois o mesmo está mais escuro, mas o tom amarelo do fundo mantém certa luminescência no símbolo, não permitindo apagar de vez.	O “S” agora ocupa todo o espaço interno da figura, fazendo-nos esquecer um pouco o seu verdadeiro formato; o diamante está mais arredondado, e em alto relevo, saindo um pouco do formato gráfico dos anos anteriores, mostrando um arredondamento visual.	O “S” está saindo da imagem, dando uma aura 3D, trazendo a figura para o alto relevo, ele agora ocupa o diamante inteiro, ainda sendo visível seu fundo e suas laterais, mas todos em segundo plano.
2013 	Aqui existe uma ausência total do tom amarelo, dando lugar ao preto metalizado, lembrando um	O “S” faz parte de toda a figura, os tons estão mais escuros e nos faz esquecer a forma gráfica da figura, fazendo	Tudo faz parte de uma mesma imagem agora, não está em alto relevo, mas continua em primeiro plano, o tom está mais escuro, trazendo uma lembrança do ferro, está vazado, o que ajuda na constituição da

	ferro trabalhado, o tom de vermelho também escurece, parecendo mais um couro queimado. Ainda que exista certa falta de luz, um vazio ao fundo, uma área branca, o brilho em determinado ponto ajuda a manter visível o formato do “S”.	lembrar uma escultura de ferro. É agora um desenho vazado, ainda mantendo o formato de diamante.	forma do “S” e podendo manter a visão do diamante.
--	--	--	--

Fonte: do autor.

### 5.3 SÍMBOLOS, CORES, *SUPERMAN*.

Enquanto seu símbolo principal está inserido no plano de expressão, seu figurino e todos os elementos que o envolvem estão inseridos no plano de conteúdo, dentro da categoria narrativa. O plano discursivo é aquele que analisa o “texto” de dois pontos de vista: o discursivo sustentado pela narratividade “interna” e o discurso inserido num contexto sociocultural (CASTILHO, 2008). É a sua roupa que trará o maior significado identitário do personagem, nela estarão inseridas as principais inspirações para a criação do *Superman* e sua identidade.

Num primeiro momento, com sua criação na década de 1930 e sua primeira aparição real em 1938, sua roupa terá inspiração nos circos, nos trapezistas e suas roupas. Mais tarde, já inserida no mundo cinematográfico, ela será lembrada como um artefato emocional, e terminará lembrando suas verdadeiras origens *kryptonianas*.

Para que possamos falar sobre os uniformes desenvolvidos nos filmes do *Superman*, precisamos falar, em um primeiro momento, sobre seu primeiro uniforme. Quando o personagem foi criado, no período da década de 1930, usava somente uma camiseta e calças sociais; no ano de 1933 esta roupa é substituída pelo tão conhecido macacão azul, e seus acessórios (cinto, cueca e capa), tendo como inspiração os trapezistas circenses, atividade cultural bastante popular na época.

Além dos circos, sua roupa tinha inspiração nos personagens dos quadrinhos de jornais, *Buck Rogers*<sup>12</sup> e *Flash Gordon*<sup>13</sup>. Estes alternavam seus uniformes entre militar e de voo, sendo o último bastante colorido e vibrante.

O *Superman* é moldado na sociedade americana, ele pode ter vindo de outro país, mas seus princípios e valores foram formados em sua “nova casa”, não por menos, suas roupas trazem as cores da bandeira de seu novo país, os Estados Unidos. Cada uma dessas cores contendo um significado específico, tendo seus tons mudados somente em 2013, com o último filme solo lançado do personagem.

O azul predominante no uniforme do *Superman* tem como significado a vigilância e justiça, levando o personagem a estar em total alerta, em defesa dos cidadãos de sua cidade. O amarelo presente em seu cinto e insígnia demonstra nobreza, mostrando o ideal nobre, com ações e valores justos.

O vermelho está inserido diretamente em sua capa e botas, sendo a capa um item especial, assim como sua insígnia. Em algumas culturas, como Celtas e Druidas, a capa representava a iniciação dos guerreiros, era inicialmente feita a partir da pele do animal que este guerreiro capturava. A capa vermelha do rei tinha como significado a pele coberta de sangue do animal, nos remetendo ao poder. É nela que está inserida sua velocidade e força, é um item indestrutível e poderoso. Teve mudanças de tamanho durante o tempo, ficando mais comprida ou mais curta, mas não perdendo seu verdadeiro valor e sendo, de certa forma, um símbolo tão importante quanto seu “S”.

Outro acessório que teve inspiração e mudou ao longo do tempo foram suas botas. Esta tinha inicialmente amarrações, que faziam referências aos trapezistas e halterofilistas que trabalhavam no circo, os mesmos eram inspirados no semideus Hércules, por sua força e nobreza.

Na construção do personagem nos filmes, sua roupa continuará tendo inspiração na cultura americana. Num primeiro momento, no filme de 1978 e em suas sucessões sendo eles *Superman II*, *Superman III* e *Superman IV* vemos ainda

---

<sup>12</sup> É um personagem de *pulps* e histórias em quadrinhos, criado em 1928, herói de duas novelas de Philip Francis Nowlan, publicadas na revista *Amazing Stories*.

<sup>13</sup> É o herói de uma tira de jornal de aventura e ficção científica originalmente desenhada por Alex Raymond, em 1934. A tira foi criada para competir com outra tira de aventura, *Buck Rogers*.

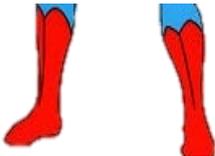
a bandeira, a cultura pop integrada a sua persona. As cores estão um pouco mais vibrantes, mais *toys*, lembrando brinquedos infantis.

É no ano de 2006 que terá uma primeira mudança drástica, seu personagem terá no uniforme tons mais escuros, o vermelho lembrando muito mais um tom de marrom, e o amarelo está mais fechado. O azul manteve-se um pouco mais escuro, mas não perdeu tanto da vibração e da lembrança dos brinquedos. A capa está um pouco mais comprida, e a cueca e cinto ainda são mantidos. A verdade é que o filme de 2006 é uma homenagem do diretor aos filmes anteriores do personagem, por isso não são enxergadas grandes mudanças, assim como nos filmes posteriores a 1978.

A grande mudança virá no último filme solo do personagem, *Men of Steel*, do diretor *Zack Snyder*. O diretor trouxe outras premissas ao personagem e seu uniforme, não podemos mais enxergar em um primeiro plano a bandeira americana. Os tons de azul e vermelho estão lá, bem como o amarelo, mas já não é visto uma tonalidade vibrante; estão escuros e lembram mais uma segunda pele, do que um uniforme. A capa está comprida, chegando a tocar o chão.

*Superman* já não demonstra mais ares americanos, sua roupa diz que ele não pertence aquele lugar, ele veio de outro planeta, ele pertence a outro planeta. Esta roupa é agora uma armadura tecnológica, usada pelos oficiais de *Krypton*, que *Superman* encontra escondida em uma nave Kryptoniana, encontrada na Terra.

TABELA 4 – MUDANÇAS OCORRIDAS NO FIGURINO AO LONGO DAS DÉCADAS.

ANO	FIGURINO	COR	CAPA	BOTA	CALÇÃO/CINTO
1938					

1978-1987					
2006					
2013					

Fonte: do autor.

Enquanto conjunto, os símbolos têm sido, nas últimas décadas, referencia fundamental na formação dos sentimentos comuns entre as populações; é ai que a roupa do *Superman* ainda está inserida. Em um primeiro momento, será visível seu nacionalismo. Sua roupa terá as cores da bandeira. É inicialmente um uniforme criado a partir dos sentimentos de sua mãe, que encontra na nave pedaços de pano e dali constrói sua roupa. *Superman* ainda pertence aos Estados Unidos nestes primeiros filmes, nestes primeiros figurinos. Mas em algum momento, dentre estes

tantos anos de existência do personagem, sua identidade nacional vai começar a se perder.

O último filme solo do personagem começa a mostrar as mudanças de sua identidade nacional. Ele ainda protege a Terra, o local que o acolheu como “filho”, mas agora ele também sabe de onde veio, a que local verdadeiramente pertence. Seu figurino então já não terá mais visível os símbolos nacionais (ícones norte-americanos como a bandeira), mas sua identidade nacional estará, então, dentro da categoria discursiva.

A tecnologia usada na roupa que Superman encontra dentro de uma nave kryptoniana – roupa esta usada pelos oficiais de Krypton – remete as novas tecnologias americanas, as modernizações criadas ao longo do tempo. Superman deixa, então, de se vincular a ludicidade a qual pertencia, para entrar em novas categorias, como a ficção científica. Seu personagem perde um pouco das características intelectuais que tinha - em um primeiro momento, no último filme, ele é visto como um trabalhador braçal, longe de ser o jornalista conhecido dos quadrinhos. Ele é inserido em uma categoria em alta na época, a dos “lumbersexuals” – também conhecidos como lenhadores sensuais – tendo seu comportamento mais temperamental, mais viril, deixando um pouco de lado seu lado mais virtuoso.

Superman em seu último filme solo mostra que está cada vez mais longe de ser um homem americano virtuoso. Se, em um primeiro momento, o personagem usa seu uniforme de uma forma mais emocional – sua mãe encontra pedaços de pano em sua nave e constrói seu primeiro uniforme – neste último filme sua roupa representará uma ruptura deste emocional juntamente com a ruptura de sua identidade nacional. Superman não mostrará em suas ações a perda de sua identidade, mas seu uniforme mostrará que ele pode viver na América, mas ele não é americano.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Superman* é um personagem com mais de setenta e cinco anos de história, não é para tanto que sua persona tenha mudado tanto durante todos estes anos. Ele tem pertencido à Terra desde sua primeira aparição, em 1938, quando seus idealizadores criaram um bebê que é mandado, dentro de uma nave, para um local onde permaneceria seguro, depois da destruição de seu próprio planeta.

O personagem sempre possuiu ares americanos, *Superman* é fisicamente um humano, tem as características de tal espécie, o que o diferencia são seus superpoderes, ele é então, inserido no âmbito nacional, ele pode ainda ser considerado um símbolo nacionalista.

O que foi estudado neste trabalho, nesta análise feita, é que, o *Superman* é um personagem que se adapta ao mundo em que vive, em um primeiro instante ele vai pertencer, na sua maneira de ser e vestir, aos princípios norte-americanos. Ele é a figura que o Estado quer ser, com todos os valores corretos e nacionalistas. Isto é notório em seus primeiros uniformes. Os tons da bandeira estão presentes ali, seu legado inicial é trazer o conforto que os americanos tanto querem o conforto de pertencer a um lugar, a uma nação.

*Superman* vai começar a mudar mais tarde, após os anos de 2000, onde será visível, no filme de 2013, essa total transformação. O herói não vai perder todo o seu ar nacionalista, mas agora vai mostrar que ele é também um estrangeiro, ele pode ter abraçado o país que o acolheu, mas ele também mostra que não é deste país, não é deste planeta.

O herói pertence a outro lugar, e sua roupa vai salientar isso muito mais do que suas ações. Seus princípios não mudaram, pois sua criação ainda é americana, mas em algum momento da história ele vai querer mostrar que também se lembra de onde verdadeiramente é, e se não são suas ações ou fala que o fazem mudar, então será visível em sua maneira de vestir. Porque devemos lembrar que *Superman* nunca foi o *alter ego* de *Clark Kent*, *Superman* é *Superman* desde o momento em que acorda.

## 7. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

- A história de Superman. Disponível em:  
<<http://www.tvsinopse.kinghost.net/art/2/super1.htm>> Acesso em: 12 de jul. de 2017.
- BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. São Paulo: Editora Zahar, 2001.
- BRETON, David Le. **A Sociologia do corpo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2010. 101p.
- CASTILHO, Kathia; MARTINS, Marcelo M. **Discurso de moda: semiótica, design, corpo**. 2 ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2005. 112 p.
- CORDEIRO, Marta. O valor do corpo na construção da identidade. **Estudos da Comunicação**, Curitiba, v. 12, n. 6, p.19-26, abr. 2011. Disponível em:  
<[file:///C:/Users/Isa/Downloads/comunicacao-5712 \(3\).pdf](file:///C:/Users/Isa/Downloads/comunicacao-5712%20(3).pdf)>. Acesso em: 15 nov. 2017.
- CRANE, Diana. **A Moda e seu papel social: Classe, gênero e identidade das roupas**. São Paulo: Senac, 2006.
- FEIJÓ, Martin Cezar. **O que é herói**. São Paulo: Brasiliense, 1984. 103 p.
- GELLNER, Ernest. *Nations and Nationalism*. Ithaca, Nova Iorque: Cornell Univ PR. 2009. 152p.
- GLEN, Weldon. **Superman: Uma biografia não autorizada**. São Paulo: Leya, 2016. 384p.
- HALL, Stuart. "Minimal Selves", in *Identity: The Real Me*. ICA Document 6. Londres: Institute for Contemporary Arts, 1987.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 7 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. 102 p.
- JUNG, Carl G. (Org.). **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008. 316 p.
- KOTHE, Flávio René. **O Herói**. São Paulo: Ática, 1985. 94 p.
- LIMA, José Rosamilton; SANTOS, Ivanaldo Oliveira dos. **A trilha do herói: da antiguidade a modernidade**. Disponível em: < <http://docplayer.com.br/32001647-A-trilha-do-heroi-da-antiguidade-a-modernidade.html> >. Acesso em: 12 de set de 2017
- LIPOVETSKY, Gilles. **O império do Efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo, Companhia das Letras, 2002. 347p.
- MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1999. 350 p.
- MEIRA, Ana Maria. **A Moda e a identidade: Um fenômeno mutável que se adapta às circunstâncias**, 2015. Disponível em: < <https://wsimag.com/pt/moda/18660-a-moda-e-a-identidade>>. Acesso em: 15 nov. 2017

MERCER, Kobena. *Welcome to the jungle: new positions in black cultural studies*. New York: Routledge, 1994. 352p. MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX** – O Espírito do Tempo – 1 Neurose. 9 ed. São Paulo: Forense Universitária, 2002. 198 p.

NAUJORKES, Carlos José. **Identidade e formação nacional**: uma análise a partir dos estudos sobre a formação da nação uruguaia. Disponível em: <file:///C:/Users/Isa/Downloads/co%CC%81pia%20de%2010911-63641-1-PB%20%20(3).pdf>. Acesso em: 10 de set. de 2017.

NOGUEIRA, Salvador. **Como os super-heróis nasceram**. Disponível em: <https://super.abril.com.br/comportamento/como-os-super-herois-nasceram/>. Acesso em: 14 de set. de 2017.

PONTES, Maria Helena. Moda, Imagem e Identidade. **Achiote: Revista Eletrônica de Moda**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p.1-15, jan. 2013. Disponível em: <http://www.fumec.br/revistas/achiote/article/view/1642/1043>. Acesso em: 11 nov. 2017.

SANTAELLA, Lúcia; NOTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Ilumineiras, 1998. 232 p.

SEIMOHA, Karine. **Mitologia Superman**: a força por trás do símbolo. Disponível em: <http://gente.ig.com.br/cultura/2017-10-27/superman-mitologia-simbolo.html> Acesso em: 09 de nov. de 2017.

SUPERMAN: O Filme. Direção de Richard Donner. [s.i]: Dovemead Films, 1978. Son. color. Legendado.

SUPERMAN 2 - A Aventura Continua. Direção de Richard Lester. [s.i]: Columbia Pictures, 1980. Son. color. Legendado.

SUPERMAN 3. Direção de Richard Lester. [s.i]: Warner Bros. Entertainment, 1983. Son. color. Legendado.

SUPERMAN IV: Em Busca da Paz. Direção de Sidney J. Furie. [s.i]: Warner Bros. Entertainment, Cannon Films, 1987. Son. color. Legendado.

SUPERMAN - O Retorno. Direção de Bryan Singer. [s.i]: Warner Bros. Entertainment, 2006. Son. color. Legendado.

O HOMEM de Aço. Direção de Zack Snyder. [s.i]: Warner Bros. Entertainment, 2013. Son. color. Legendado. Série Justice League Film Series.