

Iconografia nas histórias em quadrinhos: evolução do design e do logotipo do Super-Homem

Danilo Aroeira de Pinho Tavares*

Resumo

As histórias em quadrinhos são produto da indústria cultural e, como tal, exercem influência em vários níveis da vida contemporânea. Estando em nosso meio desde os primeiros anos do século XX, tais narrativas gráficas se consolidaram a ponto de desenvolver um universo cognitivo próprio, com conceitos e categorias exclusivos, a partir dos quais é possível estabelecer amplo diálogo com o conhecimento científico. Explorando os conceitos da teoria de Erwin Panofsky, a metodologia iconológica é aplicada ao Super-Homem, o primeiro e mais famoso super-herói de todos os tempos, para identificar e analisar a evolução iconográfica de sua identidade visual ao longo da trajetória de suas publicações.

Palavras-chave: *História em quadrinhos. Super-Homem. Design. Símbolo. Iconografia.*

* Publicitário. Professor da Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Fumec com as disciplinas Marketing Digital e Redes Sociais, Direção de Arte em Propaganda, Produção Digital e Planejamento de Campanha. Mestre em Artes Visuais – Cinema, com pesquisa sobre adaptação cinematográfica de Histórias em Quadrinhos pela Escola de Belas-Artes da UFMG; Especialista em História da Cultura e da Arte pela Fafich-UFMG.

E-mail: daniloaroeira@fumec.br

Introdução

Neste estudo, analisa-se a evolução do design do Super-Homem desde sua criação, em 1938, até a última mudança significativa, ocorrida em 2011.

A investigação tem início com a demonstração de que o conceito visual utilizado na concepção do personagem criptoniano tem suas origens nos trajes dos artistas circenses do final do século XIX e início do século XX, tendo sua consolidação em outro personagem de quadrinhos: o Fantasma, de Lee Falk (FALK, 1969), em meados da década de 1930.

São utilizadas, majoritariamente, as publicações em quadrinhos que fazem parte da principal cronologia do personagem, passadas na Terra 1 e ignorando os Super-Homens das Terras 2, S, X e demais, pertencentes ao Multiverso DC Comics, bem como as histórias *Elseworld*, sendo *Kingdom Come* (1996) a única exceção. Além disso, são consultados também os filmes e seriados de TV que tiveram o homem de aço como protagonista.

É aplicado o método de compreensão explicado por Erwin Panofsky (PANOFSKY, (1976) para demonstrar a iconografia presente nas histórias em quadrinhos, principalmente no personagem Super-Homem, que é analisado nos níveis primário e secundário. Embora a análise terciária (iconológica) faça parte do trabalho, este não é o seu principal foco.

Iconografia nas histórias em quadrinhos

Em uma noite escura, em um beco na saída do teatro, um garoto de cerca de dez anos de idade está ajoelhado no asfalto. De cabelos escuros e lisos, pele clara, veste um terno preto que, mesmo que seja apropriado a crianças, sabemos que não é comum vê-las em tais vestes, o que, provavelmente, é sinal da condição abastada do infante. Dois corpos, o de um homem e o de uma mulher adultos e, a exemplo do jovem rapaz, extremamente bem-vestidos, estão estendidos aos seus pés. No chão, uma poça de sangue se estende por debaixo dos corpos, sobre a qual um colar de pérolas semiarrebitado deixa as contas espalhadas.

A cena que acabo de descrever é familiar à maioria das pessoas. Pode ser facilmente encontrada em manchetes de jornais, possivelmente com uma fotografia que acompanhe a matéria, já que roubos seguidos de morte são muito comuns nas grandes cidades. A cena pode, também, ter sido retirada de um conto ou romance policial, que viria a traçar uma infinidade de suspeitos (entre eles, o menino) em um intrincado quebra-cabeça que obrigaria o leitor a um exercício, para uns, interessantíssimo,

até descobrir o malfeitor. Ou poderia ter saído de um filme de suspense. Ou de uma história em quadrinhos.

Para o leitor habitual de quadrinhos, esse episódio não é somente familiar; é único. Por já ter sido contado milhares de vezes por dezenas de roteiristas e recontada outras tantas, inclusive mudando alguns elementos do contexto geral (época, país onde acontece a cena, etc.). Por já ter sido desenhada centenas de vezes, a cena é prontamente reconhecida como um dos acontecimentos mais facilmente identificáveis de todos os tempos nas histórias em quadrinhos: a morte dos pais do Batman. Em qualquer contexto, sem muitas explicações, uma ilustração contendo os elementos enumerados no início deste texto serão identificados como “a morte dos pais de Bruce Wayne”, mesmo que se passe na fictícia Gotham City, no coração dos Estados Unidos ou na Rússia socialista de Stálin; o que de fato é retratado na belíssima obra de Mark Millar e Dave Johnson (2003), *Superman: entre a foice e o martelo* (*Superman: red son*).

O exercício feito aqui é semelhante àquele proposto por Panofsky (1976), em seu famoso *Estudos de iconologia* (*Studies in iconology*), publicado pela primeira vez em 1939, em que propõe a compreensão das obras de arte em três níveis, explicados a seguir.

O nível primário, dividido em fatural e expressional, é responsável por identificar as formas mais puras da composição visual (linhas, cores, texturas; em alguns casos, também os materiais usados) e o que eles representam, como pessoas, animais e objetos, além de características expressivas, como a tristeza na feição da pessoa retratada. No exemplo do primeiro parágrafo, a descrição da cena de assassinato estaria neste primeiro nível de compreensão, que é chamado por Panofsky (1976, p. 55) de “pré-iconográfico”.

O nível secundário atribui significado a tudo isso. É por meio dele que sabemos que uma criança ajoelhada perante dois corpos é Bruce Wayne/ Batman – o “motivo” – e que a cena, em sua totalidade, faz parte da mitologia do personagem, sendo responsável pela decisão de uma criança em devotar sua vida à luta ao crime. O acontecimento inteiro, ou a história por trás da cena, é a *invenzioni*; – a “alegoria”. Nas palavras do próprio Panofsky (1976, p. 51) “[a] identificação de tais imagens, histórias e alegorias” é o que constitui a compreensão “iconográfica” da obra.

O nível terciário é o mais complexo de todos, pois envolve as duas compreensões anteriores, além de situá-las no mundo, seja como sintoma de determinado contexto cultural e político, seja como tendência estilística (artística) de determinado período. Compreende saber, no nosso exemplo do Batman, que seu criador, Bob Kane, nasceu e criado

em Nova York, usou a cidade como inspiração para a fictícia “Gotham City”, e que era fã de histórias de detetives, como fica evidente nas primeiras publicações do Batman. Além disso, compreende saber, também, que o Batman não poderia existir como tal sem que, um ano antes, dadas as condições políticas e econômicas dos Estados Unidos no final da década de 1930, Jerry Siegel e Joe Shuster publicassem, pela Detective Comics, o *Super-Homem* pela primeira vez, inaugurando o gênero de “Super-Heróis” nas histórias em quadrinhos. Esse nível de compreensão é chamado por Panofsky (1976, p. 52) de “iconológico”, e é muito mais abrangente do que o que acabo de fazer de maneira parcial a respeito do Batman; é o “significado intrínseco” ou “conteúdo” da obra de arte, e “é apreendido pela determinação daqueles princípios subjacentes que revelam a atitude básica de uma nação, de um período, classe social, crença religiosa ou filosófica – qualificados por uma personalidade e condensados numa obra”.

Como profundo estudioso das obras de arte, principalmente do período do Renascimento, é com esse recorte temporal em mente que Panofsky constitui sua argumentação. O que acabamos de ver, entretanto, é que os conceitos por ele elucidados podem ser aplicados às histórias em quadrinhos, que contam com iconografia própria ao seu universo. Embora tenha feito a opção pela alegoria do Batman para abrir este artigo (por ser, digamos, mais “didático”), as análises estão concentradas na iconografia do já citado Super-Homem, pela sua importância para o universo dos quadrinhos.

Concordando que análise deve partir da obra, é feito neste estudo uma apreciação cuidadosa das histórias em quadrinhos do Homem de Aço, comparando-as entre si, por considerar esta a maneira mais honesta de entendê-las. Não serão negligenciados aspectos culturais e sociais, tampouco a história da arte; o foco, entretanto, permanecerá nas obras e em seus elementos particulares, fazendo uso da contextualização como ferramenta secundária como aplicado o método descrito por Panofsky, demonstrando como a iconografia presente no herói foi responsável por influenciar não apenas o gênero que surge com ele (e o próprio Batman), mas os quadrinhos como um todo, de maneira ampla e definitiva, além de sua evolução através dos anos, pelos traços de diversos artistas, de 1938 até 2011.

Faz-se importante, portanto, que a discussão tenha início do entendimento dos percursos das histórias em quadrinhos.

Percursos das histórias em quadrinhos: breve resumo

No final do século XIX, o cenário político e econômico tornou propício o surgimento das histórias em quadrinhos como as conhecemos hoje. Com a luta pela supremacia do jornalismo norte-americano pelos grupos Pulitzer e Hearst, o interesse por publicações ilustradas de humor cresceu consideravelmente, como forma de aumentar as vendas dos jornais. Embora a imprensa já apresentasse, desde seu advento, imagens ilustradas associadas a acontecimentos cotidianos e políticos com cunho humorístico (o imigrante italiano Ângelo Agostini já publicava, desde 1869, As aventuras de *Nhô Quim* no Brasil), foi apenas com a publicação de Richard F. Outcault *Down on Hogan's Alley* (mais tarde rebatizado como *The Yellow Kid*, ou *O Menino Amarelo*, como ficou conhecido no Brasil) nas páginas do jornal *World*, em 1896, que surgiram, integrando o texto ao desenho, os balões e legendas.

Yellow Kid é quase universalmente aceito como o primeiro personagem propriamente de quadrinhos, por mais que haja antecessores imediatos. Ele foi o primeiro a conquistar seu público na imprensa e a fazer convergir e tornar manifestos traços básicos da nova forma de expressão. Suas falas e, pouco depois, a inserção delas em balões foram um sinal inequívoco de que o leitor estava diante de uma HQ. (PATATI, 2006, p. 15)

Durante as primeiras décadas do século XX, o humor foi o principal gênero de histórias em quadrinhos publicados nos jornais. Por serem publicados nos principais veículos de comunicação de massa da época, os jornais impressos – nem o cinema nem qualquer outro meio poderiam, então, competir com este em termos de penetração nas massas –, as obras deveriam ser destinadas a um público generalista e pouco especializado – ou especialista, como o diz Patati (2006). Os leitores se interessavam por histórias engraçadas e rápidas, e isso bastava.

Com o amadurecimento dos leitores, precisaram amadurecer também as histórias. A complexidade passou a ser presente em algumas narrativas, que deixaram de ser exclusivamente em formato de “tiras” e passaram, também, a ocupar páginas inteiras dos jornais. Temas fantásticos e do cotidiano familiar passaram a fazer parte do rol dos autores. McCay, artista oriundo do cinema de animação, deu vida, a partir de 1905, a *Little Nemo in Slumberland*: uma série não sequencial, publicada em contos de uma página cada, que narravam os sonhos fantásticos do garoto Nemo; em 1913, George McManus criou a sátira social *Bringing*

up father, na qual a família norte-americana era o grande astro.

No final da década de 1920 e início da década de 1930, começa a ganhar força gênero de aventura. Como reflexo da decadência do cenário econômico nos Estados Unidos, as pessoas preferiam refugiar-se nos mundos fantásticos da ficção e da aventura em vez de em obras que retratassem a vida cotidiana. *Buck Rogers* (criado por Philip Nowlan e Dick Calkings), assim como *Tarzan*, de Edgar R. Burroughs (adaptado para os quadrinhos por Hal Foster e, posteriormente, por Burne Hogarth) e *Flash Gordon* (de Alex Raymond) levavam seus leitores ao futuro, às selvas africanas e ao espaço sideral, respectivamente. O padrão realista dos desenhos ajudava a dar verossimilhança às histórias que, embora fantásticas, eram vividas por heróis “de carne e osso”: homens comuns, cujos únicos “poderes” eram a astúcia e a coragem.

Demarcando a transição entre as histórias em quadrinhos de aventura e de super-heróis, citamos o Fantasma e o Mandrake, ambos de Lee Falk, criados no início da década de 1930. Os dois personagens traziam características presentes nas histórias de aventuras já citadas e abriram caminho para a exploração de elementos que mais tarde veríamos com frequência no gênero que o seguiu, como o uso de símbolos e ícones, por exemplo: o anel em forma de caveira do Fantasma e a cartola do Mandrake ilustram bem o que foi dito. Mas foi apenas com a criação do Super-Homem que todos os elementos se fizeram presentes pela primeira vez para inaugurar o gênero mais cultuado dos quadrinhos.

O gênero super-herói em histórias em quadrinhos comemora seu aniversário no mesmo dia em que o Homem de Aço. Até Jerry Siegel e Joe Shuster publicarem, no final da década de 1930, a primeira história em quadrinhos do criptoniano, nenhum personagem jamais havia sido chamado de “Super” – embora houvesse, como visto, um grande número de heróis. Desde a publicação dos primeiros títulos de aventura, os quadrinhos eram publicados também em folhetins e *pulps*. Mas os super-heróis foram responsáveis por atrair um novo e entusiasmado tipo de leitor, cada vez mais jovem e assíduo do que aquele dos jornais.

De maneira geral, os super-heróis são vistos como uma espécie de reencarnação dos mitos gregos e romanos. O Super-Homem possui referências mitológicas diversas, com características e coincidências presentes em Hércules e Aquiles, por exemplo. Isso sem mencionar que o caráter moral do Super-Homem é aplicável a uma vasta gama de figuras, graças à relação com a moralidade presente na maioria das religiões.

Pode-se dizer que o caráter do herói pode ser comparado ao de Moisés ou ao de Buda, por exemplo.

A referência religiosa mais presente no personagem, entretanto, está em Jesus Cristo: o único filho de um pai superior, justo e sábio, enviado dos céus para salvar os habitantes do planeta Terra. Em maior ou menor grau, entretanto, várias de suas características – superioridade, nobreza, justiça – podem ser encontradas no próprio design do personagem, que constituirá o objeto de análise a partir de agora.

A iconografia do Super-Homem

Dos artistas de circo ao fantasma

O desenho do Super-Homem mudou muito desde sua primeira aparição nos quadrinhos, em 1938. Embora a maior parte das mudanças fosse puramente estilística e vagueasse de acordo com o ilustrador da vez, algumas alterações foram deveras significativas. Contudo, alguns elementos mantiveram-se constantes durante, praticamente, toda a trajetória. As primeiras referências do uniforme do Super-Herói têm relação com as vestimentas dos acrobatas, trapezistas e levantadores de peso das últimas décadas do século XIX até as décadas de 1920 e 1930. Esses eram os indivíduos capazes de realizar façanhas sobre-humanas, assim como os super-heróis dos quadrinhos, que são dotados de habilidades ou poderes extraordinários.



FIGURA 1 – Friede De Marlo – A “Mulher Sapo”. Harry De Marlo – “Maravilha Americana” – Acrobatas. Photos ca. 1913.
Fonte: LEMAK, Jenniffer, 2011

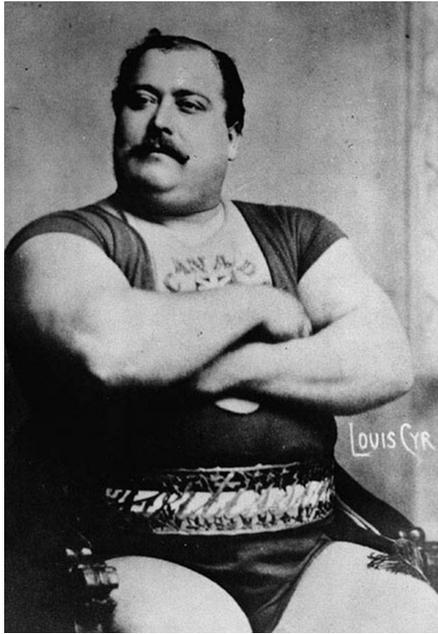


FIGURA 2 – LOUIS, Cyr. Strongman.
Fonte: LOUIS, 1899

O macacão *collant*, revelando corpos atléticos e, por cima deles, os *shorts* (ou *boxers*), que permitiam maior liberdade de movimento, foram vistos, primeiro, no Fantasma, de Lee Falk, para depois aparecer também no Super-Homem, como veremos a seguir.

O Fantasma possui um uniforme que consiste em um *collant* (espécie de macacão justo) roxo¹, que cobre pernas, tronco e braços. Um capuz completa o traje, na mesma cor, revestindo a cabeça do personagem e escondendo o cabelo e parte do rosto. Completando o visual da face, uma máscara preta em torno dos olhos encobre o semblante. Não é possível ver os olhos por trás da máscara; apenas um fundo branco, sem íris ou pupila. Por cima do *collant*, uma espécie de cueca ou sunga listrada² compõe o visual. Na cintura, um cinto largo, com uma fivela de caveira, e dois coldres, cada um pendendo de um lado do quadril, guardam as armas do Fantasma – duas pistolas calibre 45. Nos pés, um par de botas de couro preto indo até a metade da canela completa o visual. As mãos desnudas ostentam um anel em cada: na direita, uma caveira; na esquerda, quatro sabres em forma de cruz.

1 Inicialmente, Falk tinha a intenção de usar a cor cinza para o uniforme do personagem, chamando-o *The Gray Ghost*. Em razão de problemas de impressão na primeira edição dominical colorida, o uniforme ficou roxo. Falk continuou a referir-se ao uniforme como cinza nos textos das tiras em preto e branco, até finalmente abraçar o roxo, em 1939, vindo a “oficializar” a cor em uma das histórias do Fantasma, publicada na década de 60. Ao redor do mundo, os editores que publicaram as histórias até 1939 escolhiam a cor de acordo com as possibilidades de impressão. No Brasil, na Itália e na Espanha, o personagem veste vermelho; na Escandinávia, azul; na nova Zelândia, marrom. No resto do mundo, prevalece o roxo.

2 Assim como o uniforme, as listras diagonais do short também tiveram colorações variadas. Inicialmente, pretendia-se que fossem roxo e preto, mas já foram vistas em amarelo e preto; verde e preto; vermelho e preto.



FIGURAS 3-4 – O Fantasma – primeiras tiras (esq.) e primeira tira dominical em cores (dir.).
Arte de Ray Moore.
FALK, Lee; MOORE, 1936.

Após essa análise pré-iconográfica, vejamos o significado de cada um destes elementos, valendo-nos do universo do personagem para compreendê-lo iconograficamente. Único sobrevivente de um naufrágio após ter seu navio atacado por piratas e ver seu próprio pai ser assassinado, o homem que viria a ser o Fantasma consegue chegar até a praia. Socorrido por pigmeus, recupera-se e descobre o corpo do algoz de seu pai. De posse do crânio do assassino, ele profere aquele que mais tarde seria conhecido como *o juramento da caveira*: “I swear to devote my life to the destruction of all forms of piracy, greed, and cruelty. My sons and my sons’ sons shall follow me.”³ (FALK; MOORE, 1939).

Por gerações, o filho mais velho repete o mesmo juramento e substitui o Fantasma anterior, de modo que a lenda de um “espírito que anda” imortal se espelha pela selva. A cor roxa do uniforme, conforme explicado em *A história dos Bandar* (publicada no Brasil em 1969), foi escolhida pelo primeiro Fantasma por ser a mesma cor do demônio de pedra da tribo Wasaka, que oprimia os pigmeus: “Fiz uma vestimenta e a tingi da cor do ídolo, usando o sumo de frutas silvestres não venenosas.” (FALK, 1969, p. 6)

Para os olhos esbranquiçados sob a máscara, Falk disse (THE PHANTOM, 1996) ter se inspirado nos bustos de deuses gregos, que também não mostravam pupilas nos olhos das estátuas. O autor acreditava que esse visual proporcionava uma aparência “inumana” e mística ao herói.

3 “Juro dedicar minha vida à destruição de todas as formas de pirataria, ganância e crueldade. Meus filhos e os filhos dos meus filhos seguirão meus passos!” (Tradução nossa)

Analisemos, então, cada elemento separadamente: a cor roxa é a representação do demônio Wasaka; a máscara, “inumanidade”; o uniforme é a imortalidade; e, por fim, temos a caveira.

A caveira é o elemento mais recorrente no personagem: o juramento; a caverna onde mora, que tem este mesmo formato; a fivela do cinto ostenta uma e o anel da mão direita, outra. Ao socar os inimigos, a face é marcada pela caveira, “carimbando-os” como criminosos. Além disso, ele deixa a caveira nos locais por onde passa, como uma assinatura. Temos então, a caveira, que é associada a um sem-número de significados – morte, perigo, veneno – e, também, ao Fantasma, que, por sua vez, se aproveita de todas essas representações, emprestando-as à sua própria figura, tornando-se um espírito imortal, terrível e amedrontador aos olhos do inimigo: a caveira é sua marca, seu símbolo.

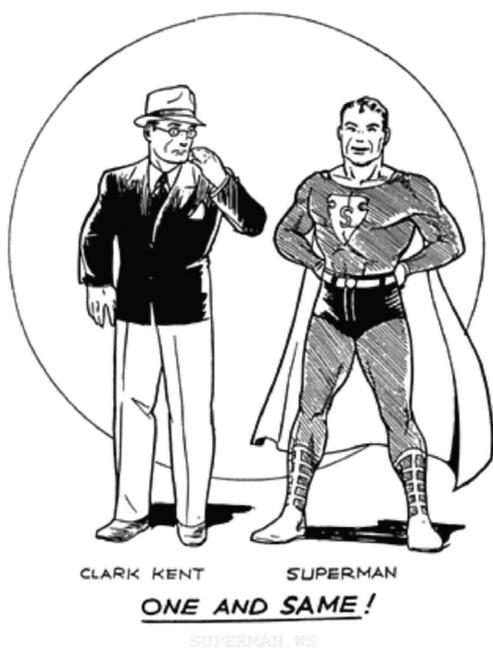
A máscara sem as pupilas tornaram-se um clichê dos super-heróis que vieram em seguida: Batman, Lanterna-Verde, Robin e tantos outros a adotaram. O *collant*, os *shorts* por cima da roupa, as botas e o símbolo também existem nestes e em Super-Homem. Mas é este último que consideramos como marco zero do gênero de super-heróis, como justificaremos a seguir.

Do Fantasma ao Super-Homem

As primeiras referências do uniforme do Super-Homem ficaram, agora, bastante óbvias: o *collant*, com os *shorts* por cima e, finalmente, as botas, herdadas dos artistas circenses e do Fantasma. Contudo, ao contrário do “espírito que anda” que, graças ao caráter hereditário de sua imortalidade, manteve um visual praticamente inalterado ao longo dos anos, vemos o Homem de Aço mudar bastante. E o primeiro elemento a despertar nossa curiosidade não seriam outros senão os calçados.

Em 1938, o Super-Homem foi desenhado como que usando uma espécie de sandália (em couro?) vermelha, com tiras entrelaçadas que subiam até a metade das canelas. Embora não tivesse sido vista em nenhum personagem de quadrinhos de aventura, esse tipo de calçado era comum na Grécia Antiga, como a sandália usada por soldados gregos, *Krepis*; e, mais ainda, alguns modelos de sandália de batalha romana usada por soldados, centuriões e alguns gladiadores (YUE, 1997). Jerry Siegel, roteirista, e Joe Shuster, desenhista, eram fãs declarados de ficção científica e cinema de aventura, de forma que não se deve estranhar que alguns dos elementos de filmes épicos fossem incorporados à sua criação. O próprio Shuster afirma, em entrevista ao documentário *Superman: the comic strip hero*, produzido pela rede BBC em 1981, que recorria a tais

fontes para inspiração. Esse modelo de calçado foi abandonado logo nos primeiros anos do personagem, entretanto, dando lugar à bota de cano alto que permaneceu inalterada por décadas.



FIGURAS 5-6 – *Superman* – Tira de 1938 (dir.) e capa da primeira edição da revista *Superman* 1 de 1939 (esq.). Artes de Joe Shuster.
Fonte: SIEGEL; SHUSTER, 1938-1939.

O azul e o vermelho também possuem significados diversos. Embora Joe Shuster afirme que tenha escolhido as cores mais simples e brilhantes possíveis, a coincidência com as cores ostentadas pela bandeira norte-americana é, no mínimo, notável. O discurso do personagem não é menos explícito: “Fight for truth, justice and the American Way”⁴, como ficou famoso no programa radiofônico do início da década de 1940. Há, assim, clara conotação político-nacionalista na concepção do personagem. Mas as cores desempenham ainda outros papéis nesta construção.

O céu é azul e por isso o azul é a cor do divino, a cor do eterno. A experiência continuada converteu a cor azul na cor de tudo que desejamos que permaneça, de tudo que deve durar eternamente.

[...] É a cor do infinito, do longínquo e do sonho: o que é azul parece estar longe: o céu, o horizonte, o ar...

4 Tradução nossa: “Luto pela verdade, pela justiça e pelo estilo americano.”

A cor azul está reiteradamente presente na heráldica dos reis da França e posteriormente na bandeira do país. Outro índice da nobreza é constatado quando analisamos a expressão: sangue azul, usada para referenciar origens nobres. Ou ainda o *lapis-lazúli* das mais nobres pedras preciosas.

O azul escuro indica sobriedade, sofisticação, inspiração, profundidade e está de acordo com a ideia de liberdade e de acolhimento. Designa infinito, inteligência, recolhimento, paz, descanso, confiança, segurança. (FARINA, 2006, p. 102)

A associação da cor azul com a nobreza é, portanto, antiga, tornando difícil de acreditar que, mesmo inconscientemente, não tenha sido escolhida para o Super-Homem por esta razão: o personagem é poderoso, porém nobre e justo. E é nobre de atitudes e casta, haja visto sua origem criptoniana da casa de *El*. Além disso, a associação cultural feita da cor azul com o sexo masculino ao longo dos anos faz com que seja essa a cor mais óbvia para representar aquele que é o mais “macho” dentre todos, o “homem supremo”. A cor ainda está associada a conceitos de superioridade e imortalidade em algumas culturas orientais sendo, inclusive, considerada sagrada para o judaísmo – religião de Siegel e Shuster.

A capa vermelha foi incluída dada uma sugestão de Siegel, para dar a impressão de movimento às cenas de ação. Aparentemente, o que seria apenas um recurso gráfico para compensar a falta de habilidade em representar movimento de outra maneira, a capa é muito mais do que isso. Um icônico elemento da literatura (e, conseqüentemente, do cinema épico) de gênero popularmente conhecido por “capa e espada”, no qual os heróis, responsáveis por derrotar inimigos opressores, dragões e resgatar donzelas em apuros, usavam majestosas capas. Nesse caso, não apenas a nobreza, mas também a coragem e a bravura estão presentes nesse elemento.

O símbolo com o “S” no peito do uniforme é inscrito em uma espécie triângulo invertido, com duas formas arredondadas no topo. Jerry Siegel e Joe Shuster (1938-1948) afirmam que se inspiraram em heráldica, nos brasões de armas que eram atestados do caráter “nobre” de clãs e famílias e que poderiam ser facilmente lembrados e reconhecidos à distância. A cor amarela é uma referência ao ouro.

Embora a preocupação com a anatomia correta ou realismo presente no trabalho de outros artistas de quadrinhos que precederam Siegel e Shuster não fosse uma das características do Super-Homem logo das primeiras tiras, seu apelo foi grande o suficiente para redefinir os quadrinhos. O *collant* e os *shorts*, herdados do Fantasma, como a capa e o

símbolo estão entre os elementos mais longevos do personagem. Juntamos a eles o porte atlético e o topete em forma de “S”: estão presentes, aí, todos os elementos “obrigatórios” a um super-herói.

Primeiras mudanças: de *Action comics* n. 7 à década de 1980

No final de 1938, como um reflexo do amadurecimento da técnica de Joe Shuster, algumas alterações são facilmente identificáveis: o personagem possui uma anatomia mais próxima do realismo do que antes, com alguns exageros intencionais: ombros largos e um maxilar de formas retas, “quadrado”, que ajudam a dar força ao visual do personagem. Além disso, nessa versão, os calçados passam a ser efetivamente botas. O símbolo no peito do personagem passa a ser um simples triângulo, sem as formas arredondadas dos primeiros desenhos. Em 1939, o criptônio ganha revista própria – o título *Superman*, também publicado pela *Detective Comics*, passou a alternar as histórias do homem de aço com a revista *Action Comics* – e seu desenho permanece, exceto pelo símbolo do uniforme, praticamente inalterado até 1947, quando Joe Shuster e Jerry Siegel são desligados da publicação do Super-Homem.

Em *Superman 4*, o símbolo passa a ser composto pela letra “S” sobre um triângulo de fundo amarelo contornado em vermelho. Em *Superman 6* é deixado de lado o contorno vermelho e o triângulo passa a ser inteiramente amarelo. Em 1940, o símbolo passa a ser bastante parecido com a atual versão, na revista *Action comics 26*. Em vez de um triângulo, a letra “S” é agora circunscrita em vermelho, em um pentágono em forma de diamante sobre fundo amarelo. Algumas outras experiências foram feitas nos quatro anos seguintes, arredondando a parte de baixo do pentágono (*Superman 7*, 1940); voltando a utilizar o preto como cor de fundo (série de animação produzida pelos estúdios Fleischer, 1941); alongando o “diamante”, deixando-o mais parecido com um triângulo (*Superman 9*) e, finalmente em *Superman 26* (1944), equilibrando a forma do diamante novamente, como a versão apresentada em *Action comics 26*. (SIEGEL; SHUSTER, 1944)

Em 1948, uma série televisiva em *live-action* produzida pela Columbia Pictures exibia um símbolo cujo “S” totalmente preto ficava circunscrito em um diamante de contornos também pretos sobre um fundo branco. A ausência de cores e o alto contraste entre o preto e o branco revelaram as possibilidades de se explorar os espaços vazios dentro do símbolo do Super-Homem. Num claro sinal de sofisticação em contraste ao “S” achatado das primeiras versões, as serifas do “S” ficam mais evidentes, assim permanecendo por mais de quatro décadas.



Action Comics no. 7
Detective Comics, 1938



Superman no. 4
Detective Comics, 1939



Superman no. 6
Detective Comics, 1939



Action Comics no. 26
Detective Comics, 1940



Superman no. 7
Detective Comics, 1940



Superman no. 9
Detective Comics, 1941



Action Comics no. 50
Detective Comics, 1948

FIGURA 7 – *Superman*: action comics.
Fonte: SIEGEL; SHUSTER, 1938-1948.

Ao longo das décadas de 1950 e 1960, o visual do Super-Homem variou apenas de acordo com o traço do artista da vez. Seus elementos permaneceram constantes: o uniforme, os cabelos curtos com o topete em “S”, o porte atlético e o soberbo maxilar. Ilustradores de indiscutível talento reforçaram esses atributos ao longo dos anos, conferindo ao Homem de Aço uma precisão realista até então inédita nas ilustrações de suas revistas. O gradual e significativo aumento no realismo do traço, aliás, é a única alteração visual do personagem também durante a década de 1970, a despeito da reformulação do personagem em 1971, a partir de *Superman 233*. Apesar de ser agora um homem mais humanizado, propenso a cometer erros, inseguro de si e diante de conflitos psicológicos complexos, o desenho continuava a ostentar a mesma altivez e superioridade de antes em um corpo cada vez mais parecido com o de uma divindade grega.

Décadas de 1980 e 1990

A década de 1980 elevou substancialmente o nível estético das ilustrações do Super-Homem. Em 1985, com a publicação de *Crise nas infinitas terras*, escrita por Marv Wolfman e primorosamente ilustrada por George Perez, todos os universos paralelos presentes nos títulos da DC

Comics ao longo de seus 50 anos de publicações entraram em conflito. Vários personagens morreram e outros foram reformulados, inclusive o Super-Homem, tarefa que coube a John Byrne. O artista retomou as origens do herói usando como referência as primeiras tiras de Siegel e Shuster após as drásticas mudanças ocorridas, principalmente nas décadas de 1960 e 1970 na mitologia do Super-Homem (novos poderes, novas razões para a destruição de Crip-ton, diferentes causas de seus poderes, morte dos pais adotivos Jonathan e Martha Kent, entre outras). Após dois anos de uma contribuição marcante, Byrne deixou a DC Comics e retornou à Marvel para ser responsável por outra grande reestruturação, desta vez nos X-Men. Mas essa é outra história.

Em 1987, o Super-Homem contava agora com quatro publicações mensais. O título *Superman* passou a ser chamado *The adventures of Superman* ao lado do já conhecido *Action comics*. A esses dois se juntaram *Superman: the man of steel* e *Superman: the man of tomorrow*, de modo que as histórias do Super-Homem eram publicadas com um intervalo de apenas uma semana entre cada uma. E, a despeito do número de artistas envolvidos em cada uma das revistas e de seus títulos independentes, as histórias eram sequenciais e complementares. A colaboração desses artistas, dentre eles Dan Jurgens, Roger Stern, Louise Simonson, Jerry Ordway, Karl Kesel, Jon Bogdanove, Jackson Guice e Tom Grummett, resultou em um dos maiores eventos de todos os tempos na história das histórias em quadrinhos: a morte do Super-Homem, em 1993 – mas, ainda, sem alterações no visual do personagem. Até as publicações de *O retorno do Super-Homem*, pelo menos. Os quatro títulos da franquia, após a morte de seu principal herói, mostraram o surgimento de quatro superseres, que tinham, uns mais outros menos, o intuito de substituir o falecido. Nenhum deles era o verdadeiro e todos eram conceitual, psicológica e visualmente diferentes entre si: um ciborgue (*Cyborg Superman*; na revista *Superman*, v. 2 78), meio criptoniano, meio máquina; um garoto, clone do verdadeiro (*Superboy*, em *The adventures of Superman 501*); um metalúrgico em uma armadura, construída para honrar a memória do Super-Homem (*Steel*, que não afirmava ser o próprio herói ressuscitado, em *Superman: the man of steel 22*); e um Super-Homem cruel, que, mais tarde, revelou-se, na verdade, uma antiga arma biológica criptoniana (GUICE; STERN, 1993).

Na história, o Erradicador rouba o corpo do verdadeiro Super-Homem e o mantém na matriz de regeneração criptoniana da Fortaleza da Solidão. Dessa forma, ele drena o que resta da energia solar (fonte dos poderes do Super-Homem na Terra) armazenada no corpo do

Super-Homem e usa para abastecer a si mesmo. Enquanto os quatro novos Super-Homens agem em Metrópolis, a matriz de regeneração se rompe e o verdadeiro Super-Homem emerge de dentro dela, surpreendentemente vivo, apesar de estar sem poderes (por terem sido drenados pelo Erradicador).

Quando o genuíno Super-Homem retorna, de fato, seu visual está completamente diferente: o *collant* é totalmente preto, uma peça única. Nos dois pulsos, braceletes prateados combinam com o símbolo, também metálico, prateado e brilhante. Não há capa, *shorts*, bota ou cinto. A fisionomia e o rosto do homem de aço são os mesmos de antes, embora com cabelos compridos e ondulados, guardando certa semelhança com algumas representações de Jesus Cristo. A alegoria bíblica, agora, está completa: além de ter sido enviado dos céus para salvar a humanidade, o herói morre e, em seguida, ressuscita.



FIGURA 8 – *O retorno do Super-Homem*. Arte de Dan Jurgens.
Fonte: JURGENS, 1994. v. 3.

No fim do arco narrativo de sua morte e retorno, Super-Homem volta a usar o mesmo uniforme vermelho e azul de antes, com capa e tudo, mas mantém os cabelos compridos, voltando ao visual clássico em meados da década de 1990. Sua próxima e significativa reformulação ocorre em 1996, pelas mãos de Ross e Waid (1996).

Ross é um artista incomum nos quadrinhos. Para começar, ele usa materiais e técnicas de pintura tradicionais, como tela e tintas à base de óleo, conferindo aos quadrinhos um realismo muito distante dos padrões visuais caricatos e exagerados aos quais os leitores estão acostumados. Ambientada em um “futuro alternativo”, a história mostra um Super-Homem mais velho e amargurado, vítima das intempéries do mundo. Embora o uniforme seja essencialmente o mesmo, o *collant* aparenta ser menos rente ao corpo, revelando a feição atlética sem mostrar cada músculo definitivamente. O cinto, assim como o fundo sobre o qual se inscreve o símbolo, é preto. O “S”, mais moderno e arrojado, está escrito em linhas retas em oposição ao curvilíneo “S” serifado que permaneceu décadas no uniforme do herói. Os cabelos curtos exibem pequenas mechas de cabelos brancos nas têmporas, revelando a ação do tempo.



FIGURA 9 – *Kingdom Come* – 1996.

Fonte: ROSS; WAID, 1996.

Na cronologia regular do Super-Homem, entretanto, seus poderes continuam a aumentar após sua ressurreição, chegando a ponto de transformá-lo em um ser de energia pura (JURGENS, 1997, v. 2-123). Entre seus novos poderes estão a capacidade de abrir portais dimensionais, absorver e transformar energia cinética e potencial, fundir-se com computadores e outros tipos de sistemas eletrônicos, tornar-se intangível e/ou invisível, dentre outras habilidades.

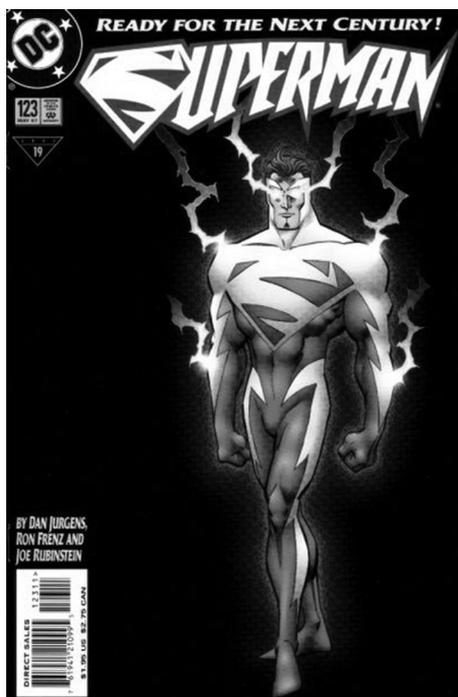


FIGURA 10 – Arte de Ron Frenz.
JURGENS; FRENZ, 1997.

Seu visual fica completamente diferente. O uniforme, de detalhes brancos semelhantes a raios nas pernas e braços, passa a fazer parte de seu corpo, agora inteiramente azul; novamente, sem capa, *shorts* ou botas. O símbolo, também branco, ainda é um “S” inscrito em um pentágono em forma de diamante, desta vez branco sobre fundo azul. A letra “S” apresenta serifas, mas não é curvilínea como antes e, sim, com ângulos agudos, semelhantes aos de um raio.

Em determinado ponto da história, o Super-Homem se divide em duas entidades (JURGENS, v. 2-132), uma vermelha e a outra azul. Os dois Super-Homens possuem os mesmos poderes, mas personalidades ligeiramente diferentes, de acordo com a cor de cada um: o azul é racional e

reflexivo, enquanto o vermelho é temperamental e impulsivo. Para alegria dos fãs, em 1998 as duas entidades voltam a fundir-se em uma, com o visual clássico (*capa, collant, shorts, botas*) e os mesmos poderes de antes.

Esse visual permaneceu novamente inalterado durante vários anos, até ser novamente reformulado em 2011.

Novo uniforme e nova mitologia

Segundo as primeiras histórias do Super-Homem, o uniforme original do Homem de Aço teria sido costurado por sua mãe adotiva, Martha Kent, utilizando os tecidos que tinham vindo com Kal-El⁵ dentro da nave. O “S” é o símbolo de sua família criptoniana; seu “clã”. Isto é contado em várias histórias ao longo dos anos e, mais recentemente, em (WAID, 2003), escrita por Mark Waid e ilustrada por Leinil Francis Yu.

Em 2011, entretanto, os roteiristas abrangeram as características dos



FIGURA 11 – Arte de George Pérez.
 Fonte: PEREZ, 2011, v. 3-1.

5 Nome de batismo do Super-Homem, de origem criptoniana.

“tecidos”, atribuindo-lhes “poderes” criptonianos. Por exemplo, o uniforme, nas histórias recentes do herói, não precisa ficar por debaixo das roupas terrestres de Clark Kent; ele simplesmente se materializa sobre o corpo do Super-Homem, mesclado ao DNA criptoniano de Kal-El (PEREZ, 2011).

Agora, tanto o azul quanto o vermelho estão mais escuros no traje. Ainda junto ao corpo, a exemplo do antigo *collant*, o uniforme tem, desta vez, um aspecto mais parecido com o de uma armadura do que o de um tecido, com vários módulos divididos por linhas. Os *shorts* não existem mais: apenas o cinto, agora vermelho, com aparência metálica, assim como as botas. O “S” permanece como antes no símbolo, porém um pouco menos curvilíneo; mais agressivo, em vermelho sobre fundo amarelo com forma de diamante; a porção em vermelho, porém, tem a aparência metalizada, como as botas e o cinto. Em vez da gola grande que revelava parte dos ombros, a gola sobe até metade do pescoço, com um pequeno corte em “V”. O cabelo curto continua a exibir um topete em “S”, embora agora aparente estar menos penteado do que antes.

Conclusão

Embora tenha passado por diversas alterações ao longo dos anos, alguns elementos foram preservados durante toda a trajetória do Super-Homem, atribuindo ao personagem diferentes significados ao longo da história.

A iconografia do homem-morcego não é a única dos quadrinhos a fazer parte do imaginário e da cultura popular de leitores em todo o mundo. Partindo dos conceitos estabelecidos por Panofsky (1976), é possível identificar uma iconografia já consolidada em uma série de personagens: assim como uma mulher de cabelos negros e braceletes de prata é indubitavelmente a Mulher-Maravilha; um jovem dentro de uma caverna a conversar com um velho barbudo não seria outro senão Billy Batson, no momento em que jura honrar os deuses e se tornar o Capitão Marvel ao bradar “SHAZAM!”; um oriental com espada na cintura e o filho no colo (ou em um carrinho de bebê) só pode se tratar de Itto Ogami, o Lobo Solitário. E, mais do que isso, baseando-se no design do personagem Super-Homem, inspirado nos artistas circenses das últimas décadas do século XIX até as décadas de 20 e 30 do século XX e no *Fantasma* de Falk (1936) é que se estabeleceu o visual “clássico” do que é um super-herói: símbolo no peito, roupa justa, calção por cima da calça, capa e botas. Até mesmo as campanhas publicitárias de Dia dos Pais (e algumas do Dia das Mães) chegaram a explorar esse visual

para enaltecer o caráter “super” dos homenageados da data, travestindo-os com esses elementos e transformando-os em “Super-Pais” e “Super-Mães”. Não há dúvida de que é justamente o design do Super-Homem, o primeiro e o mais famoso super-herói das histórias em quadrinhos, a que se deve a força desses elementos visuais.

O Super-Homem estabeleceu, portanto, uma nova iconografia, facilmente reconhecível no universo dos quadrinhos e na cultura popular. Mais do que inaugurar o gênero de super-heróis, o Homem de Aço influenciou todos os personagens que o sucederam. Desde então, todo e qualquer um que trajasse *collant*, capa e símbolo no peito seria prontamente identificado como um super-herói.

Iconography in the comics: evolution of design and of the Superman's logo

Abstract

The comics are product of the cultural industry and, as such, they exercise influence in several levels of the contemporary life. Being in our middle since the first years of the century XX, such graphic narratives were consolidated to the point of to develop an own cognitive universe, with concepts and exclusive categories, starting from which it is possible to establish wide dialogue with the scientific knowledge. Exploring the concepts of Erwin Panofsky's theory, the methodology iconological is applied the Superman, the first and more famous super-hero of all of the times, to identify and to analyze the iconographic evolution of its visual identity along the trajectory of their publications.

Keywords: Comics. Superman. Design. Symbol. Iconography.

Referências

- FALK, Lee; MOORE, Ray. The Phantom. *The New York Journal*, Nova Iorque, 1936.
- FALK, Lee; The phantom: Walker's table. *The New York Journal*, Nova Iorque, 1969.
- FALK, Lee; MOORE, Ray. *The story of the phantom*. Nova Iorque: King Features Syndicate, 1939.
- FARINA, Modesto (Org.). *Psicodinâmica das cores em comunicação*. São Paulo: Blücher, 2006.
- GUICE, Jackson; STERN, Roger. The Eradicator. *Action Comics*, Nova Iorque, v. 1-687, 1993.
- JURGENS, Dan et al. *A morte do Super-Homem*. São Paulo: Abril, 1994.
- JURGENS, Dan et al. *O retorno do Super-Homem*. São Paulo: Abril, 1994. v. 1.
- JURGENS, Dan et al. *O retorno do Super-Homem*. São Paulo: Abril, 1994. v. 2.

- JURGENS, Dan. *Superman*. Nova Iorque: DC Comics, 1993. v. 2-78.
- JURGENS, Dan *et al.* *O retorno do Super-Homem*. São Paulo: Abril, 1994. v. 3.
- JURGENS, Dan; FRENZ, Ron. *Superman*. Nova Iorque: DC Comics, 1997. v. 2-123.
- JURGENS, Dan; FRENZ, Ron. *Superman*. Nova Iorque: DC Comics, 1998. v. 2-132.
- KESEL, Karl; GRUMMET, Tom. *Adventures of Superman*. Nova Iorque: DC Comics, 1993. 501.
- LEMAK, Jennifer. *The frog lady and the devil*. New York State Archives, 2011. Disponível em: <http://www.archives.nysed.gov/apt/magazine/archivesmag_fall11.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2013.
- LIBRARY and Archives Canada/C-086343. Disponível em: <http://collectionscanada.gc.ca/pam_archives/index.php?fuseaction=genitem.displayItem&lang=eng&rec_nbr=3191925>. Acesso em: 15 jan. 2013.
- LOUIS, Cyr. *Strongman*. Nova Iorque: New York State Archives, Canada/C-086343, 1899. Disponível em: <http://collectionscanada.gc.ca/pam_archives/index.php?fuseaction=genitem.displayItem&lang=eng&rec_nbr=3191925>. Acesso em: 15 jan. 2013. Photos ca. 1913.
- MILLAR Mark; JOHNSON, Dave. *Superman: entre a foice e o martelo*. [*Superman: red son*]. Nova Iorque: DC Comics, 2003.
- PANOFSKY, Erwin. Significado nas artes visuais. In: _____. *Estudos em iconologia: temas humanísticos na arte do Renascimento*. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- PATATI, Carlos. *Almanaque dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- PEREZ, George. *Superman*. Nova Iorque: DC Comics, 2011. v. 3-1.
- ROSS, Alex; WAID, Mark. *Kingdom come*. Nova Iorque: DC Comics, 1996.
- SIEGEL, Jerome; SHUSTER, Joe. *Superman: Action Comics*. ed. 1-50. Nova Iorque 1938-1948.
- SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. *Superman: detective comics*. New York: DC Comics, 1938-1939.
- SIMONSON, Louise; BOGDANOVE, Jon. *Superman: man of steel-22*. Nova Iorque: DC Comics, 1993.
- SUPERMAN: the comic strip hero. Estados Unidos: BBC Networks. [Documentário – DVD], 1981 (60 min). color. son.
- THE PHANTOM comic strip crusader. Estados Unidos: A&E Television Networks. 1996 [Documentário – DVD]. DVD/NTSC (50 min), color, son.
- WAID, Mark. *Superman: birthright*. Ilustrações de Leinil Francis Yu. Nova Iorque: DC Comics, 2003.
- WOLFMAN, Marv. PÉREZ, George. *Crise nas infinitas terras*. Barueri: Panini Comics, 2003.
- YUE, Charlotte. YUE, David. *Shoes: their history in words and pictures*. Boston: Houghton Mifflin Company, 1997.

Enviado em 29 de setembro de 2014.

Aceito em 1º de novembro de 2014.

