



COMUNICAÇÃO MIDIÁTICA.

ISSN: 2236-8000

v. 20, n. 1, p. 94-123, jan-jun., 2025

DOI: <https://doi.org/10.5016/tktvnw80>

A violência (*gore*) necessária para montar o anti-herói: um estudo representológico dos personagens *Deadpool* e *Kick-Ass*

La Violencia (Gore) Necesaria para Construir al Antihéroe: Un Estudio Representológico de los Personajes Deadpool y Kick-Ass

The Necessary Violence (Gore) to Build the Antihero: A Representological Study of the Characters Deadpool and Kick-Ass

Ricardo Cortez LOPES

Doutor em Sociologia. Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

E-mail: rshicardo@gmail.com

Lis Yana de Lima MARTINEZ

Doutora em Letras. Universidade Federal do Rio Grande (FURG).

E-mail: yana.martinez@furg.br

Renat Nureyev MENDES

Doutorando em Sociologia. Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

E-mail: renatnureyev@gmail.com

Enviado em: 21 de nov. 2024

Aceito em: 02 de set. 2025

RESUMO

Adotamos, no presente artigo, uma perspectiva representológica para analisar a representação do anti-herói nos personagens *Deadpool* e *Kick-Ass*, a partir dos filmes lançados a partir de 2010. As representações de ambos remetem a um mesmo referente: o anti-herói. Metodologicamente, a pesquisa utilizou análise de conteúdo, demonstrando que o *gore* constitui elemento central na construção dos (anti)heróis: em *Deadpool*, concentrado no próprio personagem por meio de cenas de violência explícita, e em *Kick-Ass*, de forma mais difusa, nas relações sociais. Ademais, constatamos que representações de carácter ficcional dependem fortemente de um reservatório factual para explicitar seus conteúdos.

Palavras-Chave: *Dead Pool; Kick-Ass; Representologia; Gore.*

RESUMEN

En el presente artículo adoptamos una perspectiva representológica para analizar la representación del antihéroe en los personajes *Deadpool* y *Kick-Ass*, a partir de las películas estrenadas desde 2010. Las representaciones de ambos remiten a un mismo referente: el antihéroe. Metodológicamente, la investigación utilizó el análisis de contenido, demostrando que el *gore* constituye un elemento central en la construcción de los (anti)héroes: en *Deadpool*, concentrado en el propio personaje a través de escenas de violencia explícita, y en *Kick-Ass*, de manera más difusa, en las relaciones sociales. Además, constatamos que las representaciones de carácter ficcional dependen fuertemente de un reservorio factual para explicitar sus contenidos.

Palabras clave: *Deadpool; Kick-Ass; Representología; Gore.*

ABSTRACT

In this article, we adopt a representological perspective to analyze the representation of the anti-hero in the characters *Deadpool* and *Kick-Ass*, based on the films released from 2010 onwards. The representations of both converge on the same referent: the anti-hero. Methodologically, the research employed content analysis, demonstrating that *gore* is a central element in the construction of (anti)heroes— in *Deadpool*, concentrated in the character himself through scenes of explicit violence, and in *Kick-Ass*, more diffusely, within social relationships. Furthermore, we found that fictional representations strongly depend on a factual reservoir to make their contents explicit.

Keywords: *Deadpool; Kick-Ass; Representology; Gore.*

Considerações Iniciais

O arquétipo do herói ocupa um lugar de destaque nos anais da história cultural, servindo como um conceito fundamental em torno do qual são construídas instituições e culturas inteiras. Contudo, esta proeminência também gera oposição, muitas vezes sob a forma de adversários necessários. Mesmo no âmbito da narrativa, existem desafios à figura tradicional do herói, exemplificados pela emergência do anti-herói. Para explorar essa questão complexa, recorreremos à representologia, a ciência das representações, reconhecendo que os personagens são amálgamas de inúmeras referências (Martinez; Lopes, 2019).

Surge, então, uma questão de pesquisa: Como a referência ao anti-herói é alcançada através das representações dos personagens Deadpool e Kick-Ass? A hipótese de pesquisa postula que esse fenômeno ocorre a partir de construções distintas do reservatório factual. No caso de Deadpool, justifica-se pela incorporação de sangue e pela quebra da quarta parede¹, enquanto em Kick-Ass o sangue serve como meio de demonstrar a autenticidade do mundo ficcional com o mundo real. Para desvendar essas complexidades, métodos de pesquisa qualitativa serão empregados para investigar e validar esta hipótese.

“O herói de mil faces” (*The hero with a thousand faces*), de Joseph Campbell (2004), “O homem e seus símbolos”, de Carl Jung (2016), e “Morfologia do conto popular” (*Morphology of the folktale*), de Vladimir Propp (2015), são textos fundamentais que enriquecem nossa compreensão do significado do arquétipo do herói na história cultural. Embora esses textos forneçam *insights* inestimáveis sobre a jornada do herói e as facetas psicológicas subjacentes dos arquétipos, o estudo contemporâneo dos anti-heróis, como exemplificado pelos personagens Deadpool e Kick-Ass, demonstra como o arquétipo do herói continua a se transformar e a se adaptar às mudanças, cenário de contação de histórias e representação cultural. Assim, a hipótese da pesquisa que apresentamos é de que a configuração do anti-herói em Deadpool e Kick-Ass ocorre por uma construção específica do reservatório factual: o primeiro se justifica pelo *gore* e pela quebra da quarta parede, enquanto para o segundo o *gore* é a maneira de demonstrar a verossimilhança do mundo ficcional com o

¹ “A quarta parede seria um limite virtual que se transforma em uma janela para outra realidade, intocável e distante. O ato de se ‘quebrar’ esta quarta parede, portanto, significa ultrapassar esse limite, fazer com que o ator e o público se percebam e interajam de forma direta, deixando de lado a ilusão de o espectador ser apenas um observador invisível – ou ignorado – da ação cênica” (Fialho; Pernisa, 2017, p. 61).

mundo real. Dessarte, trata-se de uma pesquisa qualitativa com o fito de verificar essa hipótese.

Para o desenvolvimento da análise, o artigo organiza-se em quatro movimentos principais. Inicialmente, são discutidos os fundamentos teóricos da representação e do conceito de anti-herói, situando o campo da representologia no diálogo com a tradição dos estudos culturais e literários. Em seguida, descrevem-se os procedimentos metodológicos adotados, destacando a aplicação do método representológico em cotejo com técnicas de análise qualitativa. A terceira seção apresenta os personagens *Deadpool* e *Kick-Ass*, com atenção às suas trajetórias nos quadrinhos e no cinema, ressaltando elementos que os singularizam enquanto anti-heróis. Por fim, procede-se à análise dos resultados, examinando o papel do gore como artifício estético e narrativo, para então avançar às considerações finais, nas quais se discutem as implicações teóricas e metodológicas do estudo para a consolidação da ciência das representações.

Referencial teórico: a representação e o anti-herói

O objetivo desse artigo é trazer uma ciência ainda não-institucionalizada, porém já inaugurada: a representologia. Ela se constitui como a ciência voltada ao estudo das representações em si mesmas, empregando um método específico que, a partir da comparação, busca induzir e compreender seu funcionamento interno (Lopes, 2024). Há, por certo, um livro fundador dessa ciência, ao qual faremos menção, porém são estudos como esse que a colocam em movimento e divulgam a ciência das representações para um número maior de possíveis interessados. Adicionalmente, podemos também fazer uma relação com as ciências da comunicação, aquelas responsáveis por problematizar a comunicação em si mesma e que pensam sua configuração: “Comunicação é o processo de interação social por meio de mensagens” (Hohfeldt, 2001, p. 17). A relação com a representologia ocorre quando a representação se volta para estabelecer trocas entre indivíduos: neste caso, ela está embasando valores de maneira mediada, o que é um excelente mote para se coletar e analisar representações para a teoria representológica. A representologia, evidentemente, lida com outras representações para além da comunicação, porém o diálogo entre ambas é de grande proveito.

A representação pode ser estudada por várias facetas: pode ser apreciada na sua relação, na sua percepção do real, na sua historicidade *etc.* De fato, até o momento foram

muitas as teorias da representação – representações coletivas, sociais, semióticas, entre tantas outras. O indivíduo, pela perspectiva representológica, é formado por um conjunto de representações e possui uma vida representacional (Lopes, 2024). Aqui vamos propor um estudo elementar, na medida em que vamos estudar um dos elementos da representação, que é do reservatório factual, no qual o *gore* funciona como um critério para a seleção, já que o herói utiliza da violência sem chegar ao *gore*.

O que seria o reservatório factual? Uma representação precisa ser nutrida também com fatos para que seu núcleo – que associa e equivale um referente ao conteúdo da presente representação – se mantenha, e o reservatório é onde se armazena (não é o equivalente à memória). Esse reservatório armazena os fenômenos já “filtrados” – aqueles que não o são ou não são levados para a região de bode expiatório. Cabe ressaltar que Lopes (2024) mencionava a possibilidade de se estudar representações técnicas, que são focadas em dar a conhecer um referente a partir de dados.

Sobre o referente, ele pode ser conhecido, parcialmente, pela revisão bibliográfica. O conceito de anti-herói é um fenômeno paradoxal que tem atraído atenção significativa nos círculos acadêmicos. Esses personagens complexos, muitas vezes caracterizados por sua ambiguidade moral e qualidades não convencionais, foram rotulados como "anti-heróis", um termo derivado das palavras gregas "anti" (que significa oposição ou contra) e "heróis" (que significa chefe, nobre ou semideus). No entanto, investigando a intrincada semântica deste termo, torna-se evidente que a caracterização de um anti-herói é mais matizada do que uma mera força de oposição ao herói tradicional (Arantes, 2008).

Embora superficialmente o termo "anti-herói" possa implicar um personagem trabalhando em paralelo com o herói como antagonista, a essência do anti-herói vai além dessa interpretação simplista. No entanto, a verdadeira essência do anti-herói emerge quando este assume o papel central numa narrativa, constituindo-se como o eixo estrutural em torno do qual gira todo o texto ficcional. Nesses casos, o anti-herói transcende a mera contrapartida e incorpora uma forma distinta de heroísmo que contrasta fortemente com o arquétipo heroico clássico.

Esta transformação do herói tradicional em anti-herói está profundamente enraizada na evolução histórica da literatura. Nas narrativas anteriores, os heróis eram frequentemente retratados como seres escolhidos ou semidivinos, figuras exaltadas que povoavam as páginas de tragédias e épicos. Contudo, com o passar do tempo, ocorreu uma mudança profunda à medida que estes heróis outrora divinos imaginaram um processo de

humanização progressiva. Essa mudança resultou em uma representação do heroísmo mais identificável, falha e multidimensional, abrindo caminho para o surgimento do anti-herói como um arquétipo literário.

Arantes (2008, p. 25) esclarece ainda mais essa evolução, destacando o caráter antitético do anti-herói em relação aos heróis clássicos predominantes. O apelo do anti-herói reside na sua capacidade de refletir as imperfeições e complexidades da condição humana, repercutindo profundamente no público de uma forma que transcende as fronteiras do heroísmo tradicional. O estudo de Arantes (2008) sublinha a importância dos anti-heróis como elemento crucial na evolução das narrativas literárias.

El antihéroe no se muestra dubitativo a la hora de matar: para él, el fin justifica los medios, y para conseguir su objetivo no dudará en acabar con cuantos adversarios y enemigos sea necesario. El antihéroe no entrega al villano a la justicia, sino que aplica la suya (Punisher, Deadpool, Venom, Geralt de Rivia) o, incluso, se escuda en el amparo de servir a una causa loable para emplear su brutalidad (Kratos, Harley Quinn, Deadpool); también puede utilizar sus poderes para que otros sirvan a su causa contra su voluntad (Geralt de Rivia, Wanda) (Sánchez; Vidal-Mestre, 2022, p. 261).

Para expandir a nossa compreensão dos anti-heróis, é valioso considerar outras perspectivas acadêmicas. Um desses estudos é “O anti-herói na ficção modernista: da ironia à renovação cultural” (*The anti-hero in modernist fiction: from irony to cultural renewal*), de Neimneh (2013). A pesquisa de Neimneh (2013) explora como os anti-heróis da literatura modernista servem como veículos para transmitir crítica e renovação cultural. Este estudo investiga as maneiras pelas quais os anti-heróis perturbam as normas literárias convencionais, desafiando os leitores a reavaliarem os valores sociais e as construções morais (Neimneh, 2013). Há, ainda, diversos estudos que buscam categorizar os anti-heróis em tipologias morais distintas, que vão desde os moralmente ambíguos até aqueles movidos por um código de ética que se desvia das normas sociais.

Uma contribuição significativa para esta discussão é o livro de Mark Tunick (2015), que, embora se concentre principalmente na teoria ética, investiga a ambiguidade moral e os desafios colocados pelos anti-heróis na literatura e na mídia. Ele argumenta que os anti-heróis nos forçam a confrontar as nossas próprias convicções éticas, pois muitas vezes confundem os limites entre o certo e o errado.

Assim, o conceito de anti-herói é um tema rico e multifacetado de exploração acadêmica. Esses personagens desafiam as noções tradicionais de heroísmo e moralidade, levando os estudiosos a examinarem seu papel em metamorfose nas narrativas literárias.

Através dos postulados de Arantes (2008), Tunick (2015) e Neimneh (2013), obtemos uma compreensão mais profunda de como os anti-heróis evoluíram, romperam as normas literárias e forneceram uma lente através da qual podemos criticar e renovar perspectivas culturais. O referente é de um personagem que se opõe ao herói antigo, o que é virtuoso e meta-humano, e que vai transformando a própria figura do herói – que, na sua variante medieval, era transcendente moral e fisicamente no sentido que não carregaria os defeitos humanos, embora houvesse rompantes – e a história da religião já o demonstra, e exemplos de heróis sanguinários, como Aquiles, não faltam.

Por mais que o super-herói utilize a violência, ele não é cruel a ponto de ser *gore*; ele faz o necessário ou o mais rápido para neutralizar a ameaça. Porém, o anti-herói pode ter a virtude física sem a virtude moral, ele poderia escolher ser um herói, mas não o é. No entanto, pode haver uma grande discussão sobre os limites dessa prática: quais virtudes e quais defeitos podem ser incluídos ou excluídos no personagem para manter a sua condição de anti-herói? O autor de um anti-herói vai precisar, portanto, tecer o personagem para que ele seja reconhecido enquanto manifestação dessa representação para que seja compreendida sua função no interior do enredo. Porém, não é possível pensar que se trata de uma relação estática: muitas vezes a representação acaba por sobrepujar outras e, assim, criar a impressão e se mostrar mais próxima do referente do que outras.

A representação de super-heróis e anti-heróis na cultura popular tem sido objeto de investigação acadêmica há muito tempo, oferecendo postulados sobre as complexidades desses personagens e seu papel na narrativa. Um dos estudos fundamentais sobre o assunto é McCloud (1994), que examina a linguagem visual dos quadrinhos e investiga as técnicas narrativas usadas para transmitir a essência dos super-heróis. Ele discute como a combinação de palavras e imagens cria uma experiência única para os leitores e permite a exploração de personagens complexos como super-heróis.

Ao examinar o arquétipo convencional do super-herói, torna-se evidente que certas características definidoras os caracterizam, incluindo a ocultação da identidade civil, capacidades físicas ou mentais sobre-humanas, integridade moral, uniforme e nome distintivos e um forte senso de justiça, coragem e determinação. Esses traços moldam coletivamente a identidade e o propósito do super-herói dentro da narrativa, distinguindo-os de outros personagens (Alves, 2013).

A distinção entre super-heróis e anti-heróis nem sempre é clara. Embora os anti-heróis possam não ter a virtude moral tradicionalmente associada aos heróis, eles possuem

qualidades que ressoam no público, criando uma tensão única na narrativa. Como resultado, os autores de anti-heróis devem criar cuidadosamente seus personagens para manter seu status de anti-heróis e, ao mesmo tempo, torná-los relacionáveis e envolventes para o público.

Esta relação entre representação e referente não é estática. A representação de personagens, seja como super-heróis ou anti-heróis, pode modificar-se ao longo do tempo, influenciada por valores sociais, mudanças culturais e expectativas do público. Consequentemente, algumas representações podem parecer mais alinhadas com o referente, o conceito idealizado de herói, enquanto outras desafiam e redefinem esta noção.

Ao analisar personagens como *Deadpool* e *Kick-Ass*, fica evidente que eles desafiam o arquétipo convencional do super-herói. A sua característica comum, a brutalidade, leva a uma exploração mais profunda do próprio conceito. A brutalidade, neste contexto, refere-se à sua disposição de empregar métodos violentos e muitas vezes extremos para atingir os seus objetivos, desviando-se da restrição moral típica associada aos super-heróis. Será contra a figura do super-herói que *Deadpool* e *Kick-Ass* vão negar, um na derrisão e o outro na sua possibilidade. A uma primeira vista, a característica em comum de ambos é a brutalidade, daí a necessidade de definir esse conceito para começar a análise.

Diante disso, o último conceito é o de *Gore*: “[...] o critério fundamental para um filme pertencer a este género ou categoria é precisamente a exibição exagerada e a utilização abusiva dos sinais de violência: sangue, ferimentos, fluidos, excrementos *etc*” (Nogueira, 2007, p. 4). É justamente a adoção desse estilo que ocasionou uma restrição etária para os filmes (os longas foram classificados como *Rated R*²), o que seria um fator de risco para o sucesso na bilheteria de filmes de super-herói. Porém, isso não ocorreu porque os filmes possuem outras qualidades, como veremos adiante.

Procedimentos Metodológicos

Este é um estudo de caráter qualitativo e busca levantar e comparar uma representação com seu referente, com o fim de contribuir com a representologia num geral, ao tecer uma reflexão direta sobre ela. Por essa razão, utilizamos o método

² “A China, por exemplo, censurou a exibição do filme *Deadpool* por causa das cenas de violência” (Santos; Angeluci, 2016, p. 82).

represontológico, aliado com técnicas de pesquisa qualitativa, aos quais vamos descrever aqui nessa seção.

Em linhas gerais, seguindo as regras do método represontológico, em um primeiro momento, delimitamos os fenômenos abordados para conseguir distinguir as representações entre elas mesmas e também de outros fenômenos para, por fim, detectar a existência de uma representação. A partir desse ponto, começamos uma reconexão com a teoria, repensando o modelo adotado como hipótese.

O primeiro critério para a escolha de personagens a serem cotejados com o referente anti-herói foi editorial: optamos por personagens do selo Marvel Editora – assim, Esquadrão Suicida, Lobo ou Máskara (entre outros) não poderiam ser objeto de nossa análise, embora tenhamos descoberto mais adiante que existe uma relação. Selecionamos o Deadpool dos filmes porque ele é o que mais se contrasta com os heróis, visto que os filmes mais recentes de super-heróis tendem a evitar violência gráfica – enquanto os quadrinhos possuem muitos universos e diferenças entre os autores. Ademais, o personagem é mais apreciado pela sua interação nas HQs de outros personagens do que, propriamente, por alguma história em específico, a qual tenha sido muito marcante para os fãs das HQs. Apesar de ser uma minissérie nos quadrinhos sem uma longa continuidade, o Kick-Ass do filme se contrapõe diretamente com os filmes de super-heróis, que possuíam uma estética própria na época do seu lançamento (década de 2010), além dele não possuir nenhum tipo de proficiência nas artes heroicas, tratando-se de um indivíduo de capacidades normais – o que torna o filme um experimento social. O sucesso comercial do filme também o coloca como uma referência para filmes posteriores, e possivelmente foi até mesmo o viabilizador do próprio filme do Deadpool.

Por fim, foram selecionadas cenas do filme em que ocorre o *gore* de maneira mais extrema envolvendo diretamente o protagonista, sendo ele o executante ou o executado. Na leitura dos dados, foi efetuada uma análise de conteúdo (Bardin, 1977) para determinar os elementos da representação e, posteriormente, fazer a reflexão represontológica.

Apresentando os personagens Deadpool e Kick Ass

Criado por Rob Liefeld e Fabian Nicies, Deadpool, conhecido como o “mercenário tagarela”, é, originalmente, um personagem de história em quadrinhos, cujo alter-ego é Wade Wilson, um mercenário canadense. Consoante Fialho e Pernisa Jr. (2017,

p. 54), “ele apareceu pela primeira vez em 1991, como um vilão da revista *New Mutants*, número 98 – história que no Brasil saiu dentro de *Os Fabulosos X-Men*, número 584, em 1994”.

Diagnosticado com câncer (sua mãe morreria pela mesma doença), ele participa de um projeto chamado Arma X, no qual descobre um fator de cura que altera o seu rosto³, mas lhe cura da patologia. Ele “sofreu uma mutação que difundiu a doença para todas as células de seu corpo ao mesmo tempo em que elas ganharam a potência de ‘auto-regeneração’” (Anchieta, 2016, p. 2).

No decorrer dos estudos, estabeleceu-se um jogo entre os voluntários chamado de *Dead Pool* (na tradução livre, “Piscina da Morte”), com apostas de quem sobreviveria – o que se tornaria seu codinome adiante. Segue, assim, seus trabalhos como mercenário com as vantagens de poder se curar, já que “es el resultado de un experimento” (Sánchez; Vidal-Mestre, 2022, p. 256) e atua à margem da lei (Sánchez; Vidal-Mestre, 2022). O fato dele trabalhar por dinheiro o faz ora estar a favor, ora estar contra os heróis da Marvel, pois os contratos fazem às vezes os interesses divergentes resultarem em confrontos. Nesse diapasão, é comum vê-lo em conflito com Wolverine, Hulk, Homem-Aranha *etc.*

Quanto ao personagem dos filmes, é possível afirmar-se que ele não destoa tanto da versão dos quadrinhos, já que não é a factualidade que caracteriza o personagem, mas sim alguns traços dele, como o *gore* e a quebra da quarta parede⁴, além da irreverência. Assim, a ordem dos fatores não intervém diretamente nas motivações do personagem que estreou, primeiramente, no filme *Wolverine: Origins* (interpretado pelo mesmo ator dos filmes do *Deadpool*: Ryan Reynolds), com uma caracterização não apreciada pelos fãs, inclusive com a boca impedida de falar – algo considerado irônico, dado o adjetivo “tagarela”.

Com o fracasso comercial desse longa, foi preciso certo esforço por parte dos produtores para conseguir um orçamento de um filme do próprio personagem, muito abaixo do padrão de filmes de heróis nos anos 2010. Neste primeiro filme, é retratada a

³ “La máscara de Deadpool tiene la función de tapar las horribles quemaduras y desfiguraciones de su rostro, pero él no tiene reparos en presentarse como Wade Wilson, su nombre real” (Sánchez; Vidal-Mestre, 2022, p. 259).

⁴ “O personagem conversa com a plateia, mexe na posição da câmera, critica o próprio ator principal, brinca com o baixo orçamento do filme e faz piadas com os filmes de super-heróis. Deadpool tem consciência plena de estar em um filme de ação feito em Hollywood e não apenas isso. Ele sabe que seu filme poderia ser um fracasso de bilheteria, pois não existe fórmula mágica para se atingir o espectador. Essa percepção do personagem estava presente nos quadrinhos e migrou para o cinema, agradando aos fãs que haviam se decepcionado com a primeira versão dele em um filme” (Fialho; Pernisa Jr., 2017, p. 56).

origem do anti-herói, inspirado nas HQs. Ele é um mercenário que pede sua namorada (ex-prostituta) em casamento e descobre que está com câncer. Um dono de uma organização, por saber de sua fama, oferece-lhe um tratamento que lhe curaria e ainda o concederia poderes especiais. Para isso, começam testes de estresse para determinar se ele possui algum gene mutante, e um dos médicos o maltrata mais do que deveria e o faz buscar vingança⁵ – o que alerta os X-Men.

Já o segundo filme, de 2018, mostra um Deadpool amargurado por conta da morte de sua esposa, e também precisando proteger um menino de um assassino do futuro (Cable), recrutando a equipe “Força X” para ajudá-lo.

Em "Deadpool & Wolverine" (2024), o terceiro filme da franquia, Wade Wilson está levando uma vida pacata depois de abandonar sua carreira como mercenário. Sua tranquilidade é interrompida quando a Autoridade de Variação Temporal (TVA) o convoca para uma missão de extrema importância: salvar seu universo, a Terra-10005, de uma ameaça existencial. De forma relutante, Deadpool se une a Wolverine, que também não está muito certo sobre a ideia, para esta missão.

Se Deadpool se aproxima dos heróis por meio de seu trabalho de mercenário, Kick-Ass⁶ vive num mundo verossimilhante e ele mesmo cria uma rede de heróis, tendo de lidar com os criminosos em um contexto de cultura digital:

A partir da premissa de que qualquer pessoa pode ser um herói fantasiado, Dave Lizewski compra pela internet uma roupa de neoprene utilizada para mergulho, coloca uma máscara e, secretamente, sai pelas ruas durante a noite, enquanto seu pai está no trabalho. O jovem começa a replicar o típico comportamento de um herói dos quadrinhos, como usar o uniforme por baixo de suas roupas civis, se exercitar para ganhar músculos e treinar golpes de luta com seu bastão. Porém, na primeira vez em que tenta agir como um herói, Dave sofre as consequências de sua inexperiência – ao enfrentar três [na verdade, dois] jovens que estavam pichando uma parede, ele é esfaqueado no abdômen. Cambaleando, atravessa repentinamente a rua e é atropelado. Quando acorda, está no hospital, com sérias fraturas. Nos dois meses seguintes, Dave passa por várias cirurgias para poder voltar à vida normal. Por conta da gravidade das lesões, ele recebe três placas de metal na cabeça e fica, relativamente, imune à dor. De volta para casa, ele faz uma avaliação dos problemas pelos quais passou e decide deixar de lado a vida de herói, assim como a leitura de quadrinhos que o influenciaram, cuja coleção destrói em uma grande fogueira (Alves, 2017, p. 7).

⁵ “la motivación de Deadpool es la venganza hacia quienes lo utilizaron en um experimento” (Sánchez; Vidal-Mestre, 2022, p. 258).

⁶ Criado por Mark Millar e John Romita Jr., o personagem surgiu nos quadrinhos em 2008 na série homônima publicada pela Marvel através do selo Icon.

Cumpra notarmos que se trata de um menino que, ao perceber a ineficiência do Estado moderno, torna-se um vigilante aos moldes das Histórias em Quadrinhos. E ele não tem um "mito de fundação": sua mãe morreu de doença e seu pai lhe trata bem. No entanto, o personagem descobre alguns heróis "profissionais" secretos (Big Daddy e Hit Girl, provável alusão a Batman e Robin), e suas ações geram prejuízos para o chefe do crime organizado, Frank D'Amico. Big Daddy acaba morto nesse conflito, mas Kick Ass e Hit Girl conseguem matar o vilão e derrotar o seu filho, Chris D'Amico, que também construiu um alter-ego falsamente heroico, Red Mist (enquanto seu pai seria um gangster clássico). Inclusive, Kick Ass e Red Mist enfrentam-se fisicamente e se equivalem, o que demonstra que não existe a conclusão tipicamente heroica.

É esse filho que sobrevive que se torna o antagonista no segundo filme, criando um nome vilanesco:

O ato insano de Dave Lizewski (Aaron Taylor-Johnson) em se vestir como o super-herói Kick-Ass e ir para as ruas combater o crime, mesmo sem ter qualquer tipo de superpoder, serviu de inspiração para dezenas de pessoas, que resolveram seguir o mesmo caminho. Mindy Macready (Chloë Moretz) deseja seguir como a super-heroína Hit-Girl, mas o sargento Marcus Williams (Morris Chestnut), que prometeu ao pai dela que iria cuidá-la em sua ausência, não quer que ela leve uma vida perigosa. Com isso, Mindy é obrigada a levar a vida de uma garota de sua idade, deixando de lado os atos heróicos, por mais que Dave insista para que ela faça o contrário. Entretanto, a carreira heróica de Dave não será solitária por muito tempo, já que não demora muito para conhecer o Coronel Estrelas e Listras (Jim Carrey), um ex-integrante da máfia que está reunindo um grupo de super-heróis sem poderes para combater o crime. Paralelamente, Chris D'Amico (Christopher Mintz-Plasse) prepara sua vingança contra Kick-Ass, assumindo um novo codinome: Motherfucker (Adoro Cinema, 2018, s/p).

Como podemos perceber, existem agora os heróis amadores (com a falta de preparo, com exceção de Hit Girl) e os vilões reais. Foram as ações de Kick-Ass que incentivaram a proliferação de heróis de pessoas do cotidiano – enquanto Motherfucker já contratava pessoas preparadas para a sua vingança. Eles conflituam e os heróis conseguem vencer.

Análise dos resultados

Nesta seção, vamos analisar o material coletado, produzindo uma análise deles por si mesmos, segundo seu conteúdo.



Figura 1: Deadpool com as mãos quebradas

Fonte: Filme “Deadpool” (2016)⁷

Iniciamos pelo primeiro filme de Deadpool. Ao tentar acertar alguns socos no X-Men Colossus (que consegue se tornar de ferro) e que o impedira de assassinar Ajax, Deadpool tem suas mãos quebradas, sem causar um dano direto no adversário. Ora, o uniforme vermelho⁸ esconde a lesão e o sangue, porém nos deixa adivinhar o seu contorno, e assim se torna fácil ter empatia. Para Anchieta (2016, p. 1),

o significado geral da cor vermelha é convencional, acordado culturalmente – de fato, há dois principais: a cor pode significar o desejo, a excitação e o amor; ou a violência, o perigo e a morte. A estratégia visual do filme aponta uso mais proeminente da segunda acepção.

Podemos perceber que a cor é um símbolo, que não só remete ao que simboliza, mas também a uma representação, que, nesse caso, conduziria a um sentimento no espectador. Neste sentido, a Comunicação de representações do filme se intensifica por meio da aplicação de cores.

⁷ Disponível em: < <https://universoxmen.com.br/2020/07/20-curiosidades-sobre-os-filmes-do-deadpool/> >. Acesso em: 22/11/2024

⁸ “O vermelho foi a cor de Dionísio para os pagãos e é a do Amor Divino para os cristãos. Na maioria das lendas europeias e asiáticas, o espírito do fogo é sempre representado com roupas vermelhas. É a cor de Marte, dos guerreiros e conquistadores. Era a cor distintiva dos generais romanos e da nobreza patriciana, tornando-se a cor dos imperadores. O vermelho chamejante é o símbolo do amor ardente. No oriente, o vermelho evoca o calor, a intensidade, a ação, a paixão, sendo a cor dos rajás e das tendências expansivas. No Japão, é o símbolo da sinceridade e da felicidade. [...] A partir da Comuna de Paris, o vermelho passou a simbolizar a revolução proletária e é atualmente identificado como símbolo ideológico. Em todos os países do mundo, o vermelho significa perigo e sinal fechado para o trânsito. Por sua capacidade de penetrar mais profundamente a neblina e a escuridão do que as outras cores, ele é usado como luz de alarme; nas torres elevadas, cimo dos edifícios, proas de embarcações *etc*” (Pedrosa, 2009, p. 121).

Adiante, Deadpool tem a perna direita quebrada ao tentar aplicar um chute no mesmo personagem, e é novamente como se tivesse dado um golpe em um rígido objeto metálico. Podemos ver que o pé assume um sentido oposto, o que beira ao cômico (afinal, ele realmente achou que poderia danificar um objeto de metal) e ao violento ao extremo, o que só é possível porque o personagem se regenera, e seus ossos e tendões vão se reestabelecer.



Figura 2: Deadpool com a perna direita quebrada

Fonte: Filme “Deadpool” (2016)⁹

Como podemos reparar, Deadpool sofre danos extremos – talvez isso explicando o uniforme, que cobre as partes do corpo que são danificadas para que seja impossível enxergarmos a externalidade da internalidade (tendões, músculos, sangue *etc.*) e, com isto, desengajemo-nos da cena em si e foquemos na decomposição do corpo humano.

Nessa outra cena, Deadpool corta a própria mão da maneira mais lenta e dolorosa possível para escapar de Colossus, utilizando de uma faca, sujando seu alço com sangue arterial e então fugindo. Mas o ato é levado na brincadeira, de modo que as situações precisam ser extremadas, com a vantagem de criar comicidade e assim gerar mais aproximação com o público.

⁹ Imagem retirada diretamente do filme.



Figura 3: Deadpool cortando a própria mão

Fonte: Filme “Deadpool” (2016)¹⁰

A estática da foto não permite que captemos o *gore* num todo: Deadpool não apenas decepa o órgão de uma vez só, ele o “serra” com uma faca de tamanho reduzido, o que evoca representações de dor no telespectador – porém, o anti-herói não experimenta a consequência de conviver com a decepção. Porém, a dor física é o recurso que melhor comunica, uma vez que todos, em maior ou menor grau, já a experimentaram, trazendo à memória corporal lembranças que são reativadas no momento da recepção da cena.

O segundo filme contou com mais recursos financeiros, então o *gore* foi mais amplo – embora restrito a coadjuvantes. Um dos chefes do crime organizado leva um tiro na cabeça ao fugir do mercenário (o que torna o gesto um tanto cruel e violento). Nesse caso, o *gore* está nessa assimetria produzida, o que tornaria, em outros contextos, Deadpool um vilão. No entanto, a sua motivação é o pagamento e o alvo foi alguém que causou sofrimento.

¹⁰ Imagem retirada diretamente do filme.

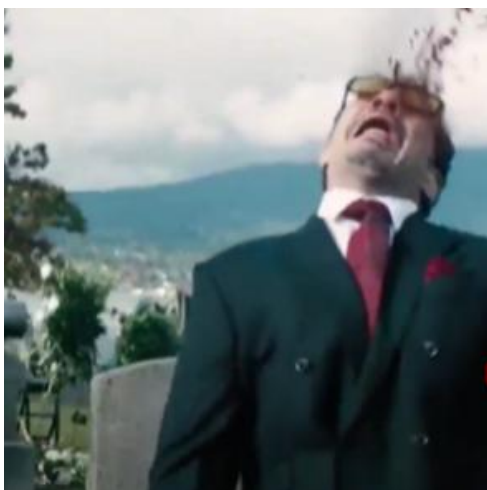


Figura 4: Um dos chefes do crime organizado levando um tiro na cabeça

Fonte: Filme “Deadpool 2” (2018)¹¹

A cena de um tiro fatal na cabeça, normalmente, seria censurada ao se mostrar outra parte do cenário, mas no filme ela é completamente mostrada e de maneira realista. Porém, mesmo assim, as cenas mais brutais seguem sendo com *Deadpool*, na medida em que ele as sofre com mais recorrência e de maneira exacerbada.

Nas primeiras cenas de ação do filme, vários capangas de criminosos são mortos por *Deadpool* – em contraste com os heróis, que respeitam a dignidade da vida humana e no máximo neutralizariam os acólitos – e em uma das cenas o adversário tem ambos os braços cortados e ainda é atingido pelas costas.



Figura 5: Deadpool matando cruelmente um dos capangas dos criminosos

Fonte: Filme “Deadpool 2” (2018)¹²

¹¹ Imagem retirada diretamente do filme.

Estas primeiras cenas evidenciam que o personagem cultiva o *gore*, e não é apenas vítima daquela que ele sofre de outros personagens – o que torna sua ironia mais certa, pois ele consegue rir desse *gore*, uma vez que seus efeitos são revertidos com facilidade. No caso, o capanga é morto após toda uma miríade de dores, que cessaram após o assassinato, enquanto Deadpool convive com a dor (e as lembranças das dores) e talvez isso potencialize sua insanidade.

Em outra cena, Deadpool aceita levar um tiro na mão para alcançar um inimigo secundário e removê-lo do banco do caminhão que dirigia. A verossimilhança da ferida é notável, pois a cena permite observar tendões e músculos expostos, conferindo realismo à representação. Nesse momento, a dimensão interna do personagem torna-se evidente, e o *gore* se projeta diretamente sobre ele, reforçando a centralidade desse recurso estético em sua caracterização.



Figura 6: Deadpool levando um tiro na mão

Fonte: Filme “Deadpool 2” (2018)¹³

O projétil não apenas atravessa a mão de Deadpool, como também o cano da arma (que está quente por conta dos disparos), que adquire uma cobertura na cor vermelha. Isso evidencia que o fator de cura funciona, também, como um escudo, e que o personagem

¹² Imagem retirada diretamente do filme.

¹³ Disponível em: < <https://tribune.com.pk/story/1667470/trailer-much-awaited-deadpool-2> >. Acesso em: 02 de setembro de 2025.

está ali para sofrer todas as violências possíveis, pois isso não afeta a trajetória do personagem, que não é apenas derrotado, mas também vítima de uma série de sadismos – e nisto ele se aproxima de Sísifo, cujo flagelo é eterno.

Já a imagem 7 mostra a primeira cena de luta no filme "Deadpool e Wolverine" (2024), o terceiro do mercenário tagarela, em que o uso estilizado e cômico do *gore* em Deadpool é evidenciado em sua luta contra agentes da TVA¹⁴. Isso inclui a violência gráfica exagerada, com mutilações e sangue jorrando, que se integram ao humor negro característico do personagem.



Figura 7: Deadpool Vs Agentes da TVA

Fonte: Filme "Deadpool & Wolverine" (2024)¹⁵

Esse estilo não visa o realismo, mas sim desconstruir o tradicional heroísmo "limpo", dando uma nova significação à brutalidade como parte da irreverência e do tom anti-heroico de Deadpool. O contraste entre o cenário natural (de neve, de cor clara) e a violência explícita (com sangue em vermelho acentuado) destaca a teatralidade das lutas, enquanto a indiferença do personagem diante da brutalidade estabelece uma conexão com um público que aprecia a transgressão das normas narrativas. Assim como é característico do Deadpool, o *gore* atua como um elemento estético e narrativo central, aumentando o

¹⁴ A **TVA** (*Time Variance Authority* ou *Autoridade de Variação Temporal*, em português) é uma entidade fictícia presente no universo Marvel que surgiu originalmente nos quadrinhos e, mais recentemente, teve uma participação relevante na série "Loki" no Disney+. A TVA tem o papel de supervisionar e preservar a integridade da "Linha do Tempo Sagrada", evitando desvios que possam resultar na criação de multiversos desordenados.

¹⁵ Imagem retirada diretamente do filme.

impacto visual e emocional da cena e, ao mesmo tempo, reforçando a identidade do personagem.

A imagem 8 também explora o uso (re)forçado do *gore* como elemento central da história, destacando uma violência gráfica estilizada com sangue, ferimentos viscerais e um caos visual que domina o cenário urbano no confronto dos dois protagonistas contra inúmeras variantes¹⁶ do Deadpool de outros universos (terras).



Figura 8: Deadpool e Wolverine Vs Variantes do Deadpool do Multiverso

Fonte: Filme “Deadpool & Wolverine” (2024)¹⁷

A interação entre Deadpool e Wolverine¹⁸ aumenta o impacto da brutalidade¹⁹, já que ambos os personagens são conhecidos por suas abordagens implacáveis em combate, criando um espetáculo de destruição permeado por humor negro e ironia. O *gore* vai além do choque visual, funcionando como uma ferramenta para provocar desconforto e risos, enquanto a estética caótica reforça a sensação de desordem e (ultra)violência estilizada.

¹⁶ No Universo Cinematográfico da Marvel (MCU), as variantes são diferentes versões de um indivíduo que existem em linhas do tempo alternativas dentro do multiverso. Essas variantes surgem devido a desvios na linha do tempo sagrada ou devido à existência natural de múltiplas realidades. A introdução do conceito de variantes foi amplamente explorada na série "Loki" no Disney+ e se tornou um tema central na expansão do multiverso da Marvel.

¹⁷ Imagem retirada diretamente do filme.

¹⁸ Conhecido como Wolverine, Logan é o “personagem mutante mais famoso de todos os tempos”. Ele “tem como poder além do fator de cura, sentidos superaguçados e possui garras retráteis que saem de suas mãos” (Weschenfelder, 2024, p. 3).

¹⁹ Wolverine “acredita que não é um humano, mas um animal. Verdadeiramente muitos usaram esta animalidade do mutante Logan para benefícios próprios. Ele já foi usado em experiências com mutantes chamadas de “arma X”, revestindo seu esqueleto com *adamantium*, um metal indestrutível. Trabalhou para o governo canadense, como agente secreto, e também como espião em outras organizações” (Weschenfelder, 2024, p. 6).

Essa combinação de brutalidade explícita e comédia sombria estabelece uma conexão única com o público, transformando a violência em um recurso de entretenimento que reflete a identidade irreverente dos personagens.

Quanto a *Kick-Ass*, as cenas de ação envolvidas diretamente com o protagonista são em volume muito menor. Afinal, o personagem não é cruel, e também se ele sofresse com o *gore* constante, sua vida estaria terminada rapidamente, pois não possui fator de cura. Porém, ainda há algumas cenas, como a da facada:



Figura 9: Kiss-Ass sendo esfaqueado

Fonte: Filme “Kiss-Ass” (2010)²⁰

Em sua primeira incursão heroica – sem uma entrada triunfal ou marcante –, ao tentar impedir um furto a um carro, *Kick-Ass* derrota um dos criminosos, mas é esfaqueado e, ao cambalear perdendo sangue, também é atropelado, como mostra a cena abaixo:

²⁰ Imagem retirada diretamente do filme.



Figura 10: Kiss-Ass sendo atropelado

Fonte: Filme “Kiss-Ass” (2010)²¹

O criminoso esfaqueou Kick-Ass, mas foi a única coisa que fez antes de fugir (Deadpool teria sido trucidado ou o trucidaria, não haveria apenas uma violência “necessária”). Nota-se, o *gore* delimita o cotidiano – é como se fosse os moinhos de Dom Quixote –, porém Kick-Ass não está em delírio e quer transformar o mundo (ao invés de achar que era outro) por meio da vigilância mascarada. Logo, a violência aqui não se torna constante, e há finitude no herói que causa preocupação nos telespectadores – enquanto a violência com Deadpool fica engraçada porque é só uma rotina.

Uma última cena com um *gore* controlado é o confronto final com Motherfucker, o antagonista do segundo filme:

²¹ Imagem retirada diretamente do filme.



Figura 11: Kick-Ass dando um soco em Motherfucker

Fonte: Filme “Kick-Ass 2” (2013)²²

Este é o único momento em que existe sangue no segundo filme, pois este possui menos *gore* do que o primeiro, sendo uma violência mais “seca” do fluido das veias humanas; nas outras cenas, o confronto ocorre de maneira mais branda – afinal, Kick-Ass e Motherfucker são mais agregadores de indivíduos (um por dinheiro, outro por ideais) do que guerreiros virtuosos; eles não possuem super poderes tal qual Deadpool ou Super-Homem. Assim, o *gore* é o risco e gera o suspense, enquanto para o mercenário tagarela o *gore* é só uma maneira de ele comunicar com o público, que ele sabe que existe porque consegue quebrar a quarta parede.

Considerações Globais

Nesta seção, vamos lidar com as representações em seus elementos e depois promover uma reflexão sobre a representação em si mesma. Em uma linha mais geral, quanto ao *gore* em si mesmo, vamos observar que Deadpool o produz e o sofre, enquanto para Kick-ass é o próprio mundo.

Uma primeira questão é testar se o referente confere com os casos. Dado o exposto, Kick-Ass não é apenas um herói não-convencional, mas sim um anti-herói – até

²² Imagem retirada diretamente do filme.

porque chamá-lo de herói seria o mesmo que chamar Dom Quixote de herói também. Acreditamos que, no significado profundo do termo, ele acaba o sendo pela falta de habilidade e preparo (vital para o herói antigo em campo de batalha) e, mesmo depois do seu treinamento, ele no máximo consegue enfrentar adversários de baixo poder ofensivo e é um Batman sem preparo prévio (nem treinamento intensivo e habilidades especiais em artes marciais) – enquanto Hit Girl é o contrário: altas habilidades e utiliza o *gore* ao seu favor, o que reforça a alma de pureza de Kick-Ass, já que ela é uma paródia do Robin ingênuo do seriado antigo do Batman.

Deadpool, ao seu turno, possui altas habilidades porque pode correr o risco de se lesionar, o que o faz preparado, porém, ainda, é um mercenário. Ademais, é possível compará-lo com dois personagens: Slade (um anti-herói da DC) e Máskara (originalmente da editora Dark Horse). A paródia a Slade é clara na trajetória (além do nome "Wade" ser bastante semelhante a "Slade"): o personagem da DC era um soldado que participou de um projeto de super-soldado (que lhe deu habilidades) e o deixou instável mentalmente, o que o fez sair do exército e se tornar mercenário, levando o seu filho ser morto e ele ser ferido no olho esquerdo. A paródia fica evidente com o Projeto Arma X, com a atividade mercenária e até com o fato de Wade ser canadense – algumas produções midiáticas como *Os Simpsons* e *Eu, a Patroa e as Crianças* apontam que circula nos EUA uma representação que coloca os canadenses como indivíduos dotados de forte urbanidade. Já Máskara é completamente irreverente e quebra a quarta parede também, mesmo que seja com diálogos menos profundos e metalinguísticos. Mesmo diferenciando as versões do quadrinho e da televisão – pois o segundo é ligado a Loki, o deus da trapaça, enquanto o dos quadrinhos é ligado a uma vertente ficcional (e violenta) do vodu –, não é incomum encontrar *fanfics* em que Deadpool usa a máscara de Loki. Por outro lado, o Máskara enquanto personagem se sustenta como anti-herói mesmo sem o *gore*, porque ele se transforma em outros personagens e comunica, enquanto Deadpool se expressa pelo corpo.

Sobre Deadpool e o referente, ele precisa do *gore* (pois os heróis lutam) e da quebra da quarta parede para criar consistência de anti-herói – é então que se cria a oposição com o herói. Diante disso, ele cria o *gore* nas suas relações, o que o torna concentrado.

Porém, há um *gore* difuso em Kick-Ass, o qual a ação heroica busca mitigar. O *gore*, portanto, está ali, muitas vezes oculto do cotidiano, para demonstrar o quanto a realidade é cruel e precisa do herói.

Em termos historiográficos (ou talvez de uma filosofia da história), como o referente anti-herói poderia ser pensado partindo dos casos aqui analisados? Com base na distinção nietzschiana apresentada por Martinez e Lopes (2021), que diferencia o herói antigo, centrado unicamente na habilidade, do herói moderno, cujo objetivo é salvar, podemos considerar que o anti-herói incorpora os valores associados ao herói da moral guerreira. Contudo, esses valores retornam não como um padrão moral, mas como características do anti-herói, que se mantém relevante por meio de uma resignificação. Ele funciona como um reservatório ficcional cuja reprodução está diretamente ligada à resposta do público, que valoriza e aprecia a transgressão.

Como uma reflexão mais geral sobre a Marvel e seus heróis, vemos que os seus anti-heróis são espaços de paródia da DC Comics, especificamente dos personagens Batman e Exterminador, além de nutrir diálogo com outros. Ou seja, o anti-herói marvético é gerado da referência aos da DC, um ataque destrutivo que se mostra, na verdade, criativo, por liberar a criação para resultados inesperados – afinal, *Deadpool* saiu da sombra de Slade e se tornou um fenômeno global por si só.

Podemos agora encerrar o texto com a reflexão propriamente representológica, buscando contribuir com a ciência no geral. As representações em tela não são descritivas, mas afiliativas, manifestações do referente – isto é, ambos os personagens querem ser reconhecidos como não-heróis e não-vilões. Nesse sentido, eles precisam trabalhar com as margens do referente, ou vão acabar se perdendo na busca desse sentido. A questão é que a representação pode assumir os ares de referente, mesmo sem o ser, e isso enseja uma série de cópias ou influências. Assim, gera-se espaço para diferentes tipos de anti-heróis, e não apenas na negação.

Em resumo, esses personagens são representações comunicadas e que precisam do mundo factual para alimentar sua essência e assim serem compreendidas pelo telespectador no espaço de duração do filme – fãs dos personagens também conhecem as HQs. O reservatório factual é essencial nas narrativas, dado que elas dependem da passagem do tempo para a progressão da história e construção dos personagens. Contudo, elas também precisam de outras representações para delas se diferenciar, e a pesquisa apontou os heróis da DC e o próprio referente do anti-herói.

Considerações Finais

O presente estudo analisou, a partir de uma perspectiva represontológica, dois anti-heróis do universo Marvel – Deadpool e Kick-Ass –, cujas HQs originaram três filmes do primeiro e dois do segundo, que compuseram o corpus empírico da pesquisa. O método represontológico foi empregado para compreender como a representação do anti-herói se organiza nas narrativas audiovisuais contemporâneas, tendo o *gore* como elemento estruturante.

Dessa análise, derivam duas considerações centrais. A primeira aponta que o *gore* consolidou-se, nas últimas décadas, como recurso estético recorrente na configuração de personagens que tensionam o modelo heroico clássico. Mais do que simples efeito visual, trata-se de uma estratégia narrativa que confere aos anti-heróis brutalidade e ambiguidade moral, aspectos que dialogam diretamente com a sensibilidade cultural contemporânea. Personagens como Omni-Man (*Invincible*) e Capitão Pátria (*The Boys*) reforçam essa tendência, indicando que o *gore* se tornou um traço disseminado da cultura pop, inclusive em sua interlocução com outras mídias, como os videogames (*Mortal Kombat*), nos quais a violência estilizada constitui um atrativo central.

A segunda consideração remete ao desafio metodológico de analisar personagens originários dos quadrinhos. Esse universo é marcado por múltiplas versões, *reboots* e estereótipos já cristalizados (canônicos), sobretudo aqueles amplificados pela televisão das décadas de 1960 e 1970. Tal cenário impõe uma dupla dificuldade: a dispersão de dados e narrativas, que exige delimitações analíticas rigorosas, e o risco de simplificações excessivas na comunicação dos resultados, uma vez que a cultura pop tende a circular versões pasteurizadas e altamente estereotipadas desses personagens.

Em síntese, o estudo confirma a centralidade do *gore* na constituição contemporânea do anti-herói, ao mesmo tempo em que evidencia os limites e potencialidades do método represontológico aplicado a representações ficcionais. A constatação de que tais representações dependem de um reservatório factual para explicitar seus conteúdos reforça a pertinência da abordagem, revelando que o cinema mobiliza elementos do real para dar densidade ao ficcional. Ao mesmo tempo, mostra-se que a cultura pop é um terreno fértil, embora desafiador, para a investigação acadêmica, por combinar inovação estética, multiplicidade de versões e difusão de estereótipos.

Assim, a análise empreendida contribui para a consolidação da representologia como a ciência das representações, demonstrando sua aplicabilidade na leitura de personagens híbridos e controversos como *Deadpool* e *Kick-Ass*. Os resultados indicam que o anti-herói não se configura apenas como contraponto ao herói tradicional, mas como forma narrativa própria, cuja força simbólica se alimenta da violência estilizada e da transgressão moral, elementos cada vez mais recorrentes no repertório cultural contemporâneo.

REFERÊNCIAS

- ADORO CINEMA. **Kick-Ass 2**. Adoro Cinema. 2013. Disponível em: < <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-178979/> >. Acesso em: 04/08/2023.
- ALVES, Bruno Fernandes. Kick-Ass e o Discurso Do Herói Épico. *In: Anais Eletrônicos das Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2013.
- ANCHIETA, Wanderley. O vermelho como objeto da desatenção em Deadpool. *In: 12º Interprogramas de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero*, 2016. Disponível em: < <http://www.casperlibero.edu.br> >. Acesso em: 21/11/2024.
- ARANTES, Aldinéia Cardoso. **O estatuto do anti-herói**: estudo da origem e representação, em análise crítica do Satyricon, de Petrónio e Dom Quixote, de Cervantes. Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2008.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- CAMPBELL, Joseph. **The hero with a thousand faces**. Princeton: Princeton University Press, 2004.
- FIALHO, Clinton Davisson; PERNISA JR., Carlos. Deadpool e a Quarta Parede – uma análise das narrativas de metalinguagem. *In: Revista Livre de Cinema*, v. 4, n. 2, p. 53-68, mai./ago., 2017.
- HOHFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga. **Teorias da comunicação**: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2001.
- JUNG, Carl G. **O homem e seus símbolos**. Tradução de Maria Lucia Pinho. Rio de Janeiro: HaperCollins Brasil, 2016.
- LOPES, Ricardo Cortez. **Représentologia**: fundamentos da ciência das representações. São Paulo: UICLAP, 2024.
- MARTINEZ, Lis Yana Lima; LOPES, Ricardo Cortez. Máquina mortífera e a construção do herói. *In: Movendo Ideias*, v. 26, n. 2, p. 101-117, 2021.
- _____. **Personagens**: entre o literário, o midiático e o social. Curitiba: Viseu, 2019.
- MCCLLOUD, Scott. **Understanding comics**: the invisible art. New York: Harper Perennial, 1994.
- NEIMNEH, Shadi. The anti-hero in modernist fiction: from irony to cultural renewal. *In: Mosaic*: an interdisciplinary critical journal, v. 46, n. 4, p. 75-90, 2013.
- NOGUEIRA, Luís. Olhar para o Lado: Imagens Extremas no Cinema. *In: XI Encontro Internacional SOCINE*, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-nogueira-cinemamanoeloliveira.pdf> >. Acesso em: 09/09/2014.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. Rio de Janeiro: SENAC, 2009.

PROPP, Vladimir. **Morphology of the folktale**. Translated by Laurence Scott. Austin: University of Texas Press, 2015.

SÁNCHEZ, Alfonso Freire; VIDAL-MESTRE, Monserrat. El concepto de antihéroe o antiheroína en las narrativas audiovisuales transmídia. In: **Cuadernos.info**, n. 52, p. 246-265, 2022.

SANTOS, Roberto Elísio dos; ANGELUCI, Alan César Belo. Comunicação Transmídia e Inovações Narrativas. In: **Revista Comunicação Midiática**, Bauru/SP, v. 11, n. 2, p. 78-90, mai./ago., 2016.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. Aristóteles e sua Escola para as Virtudes: educação, tolerância e representação da ética aristotélica nas histórias em quadrinhos de superaventura. In: **Colirium: Revista de Estudos Representacionais e Representologia**, v. 1, n. 1, p. 1-9, 2024.

BIOGRAFIA DOS AUTORES

Ricardo Cortez Lopes

Doutor e Mestre em Sociologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Graduado em História e em Ciências Sociais também pela UFRGS. *E-mail de contato:* rshicardo@hotmail.com

Lis Yana De Lima Martinez

Professora Adjunta do Instituto de Letras e Artes da Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Doutora, Mestra e Graduada em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). *E-mail de contato:* yana.martinez@furg.br

Renat Nureyev Mendes

Doutorando em Sociologia pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Mestre em História Social e Graduado em História pela Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes). Graduando em Direito pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). *E-mail de contato:* renatnureyev@gmail.com

