

Ressignificação de personagens no vale-tudo brasileiro: um estudo do He-Man nordestino de Lenine Alves Baptista

Resignification of characters in Brazilian vale-tudo: a study of Lenine Alves Baptista's northeastern He-Man

Ricardo Cortez Lopes¹

Afiliação: UFRGS

rshicardo@hotmail.com – orcid <https://orcid.org/0000-0003-0808-7203>

DOI 10.5281/zenodo.14504077

Resumo

O presente artigo trata da utilização de uma representação - o He-Man, criado pela empresa Mattel -, por parte de um artista marcial paraguaio Lenine Alves Baptista, o qual criou o espetáculo “Circo do He-Man”, uma outra representação. A metodologia é qualitativa, baseada no levantamento das representações calcado nas categorias de Aparência, Moralidade e Inimigos. Os resultados apontaram que alguns elementos da representação original foram depurados para o foco na força e na valentia, o que torna Lenine uma espécie de um híbrido de He-Man e Esqueleto, o vilão da franquia.

Palavras-chave: Lenine Alves Baptista; He-Man; He-Man do nordeste; Vale-tudo em Circo.

Abstract

This article dealt with the use of a representation - He-Man, created by Mattel -, by a Paraguayan martial artist Lenine Alves Baptista, who created the show "Circo do He-Man", another representation. The methodology is qualitative, based on a survey of representations based on the categories of Appearance, Morality and Enemies. The results showed that some elements of the original representation (or the referent) were refined to focus on strength and courage, which makes Lenin a kind of Skeleton, the franchise's villain.

Keywords: Lenine Alves Baptista; He-Man; NorthWest He-Man; Fight in circus.

¹ Doutor e Mestre em Sociologia - pela UFRGS, Licenciado em Ciências Sociais pela UFRGS.

1. INTRODUÇÃO

Este escrito trata da utilização de uma representação (o He-Man da produtora Mattel), por parte de um artista marcial paraguaio, Lenine Alves Baptista, com o intuito de montar o espetáculo itinerante do Circo do He-Man, cujo auge de atividade foi na década de 1990, no interior do estado do nordeste. A metodologia deste estudo é qualitativa, baseada na investigação das representações por meio da representologia. Os resultados mostraram que a representação original foi depurada para o foco na força e na valentia, sem a mesma preocupação moral (ou moralizante) do original da criadora, a empresa Mattel. Cabe ressaltar que não estudaremos uma remediação, já que não há a construção, por parte do paraguaio, de um outro personagem. Ademais, a relevância deste estudo reside no acontecimento de que a utilização de personagens ficcionais para a comunicação é fato constante na história da cultura, especialmente quando são símbolos muito compartilhados, como é o caso do personagem da animação. No presente artigo, pretendemos estudar a ressignificação do personagem He-Man por Lenine Alves Baptista, que criou o He-Man nordestino em um espetáculo de vale-tudo no qual ele desafiava voluntários da plateia para embates físicos nas cidades que seu circo visitava. Infelizmente, o estudo das representações de figuras que ascendem a patamares “mitológicos” não tem mais tanta força. Porém, a ciência humana em si não deve ter uma finalidade produtiva ou pautada por “relevância”, então o estudo de uma figura como o He-Man nordestino, que parece representar tão bem o *zeitgeist* de uma época, ajuda a esclarecer um pouco a maneira como as pessoas entendiam entretenimento e como diferentes modalidades dessa categoria se entrelaçavam e produziam mitos únicos.

O estudo é de caráter qualitativo e se articula em volta do seguinte problema de pesquisa: “Que representação do He-Man original foi construída por Lenine Alves Baptista e seu He-Man do nordeste?”. Para tanto, foram analisadas imagens e textos produzidos na época pelo espetáculo, dado que o desenho chegou ao Brasil nos anos 1983 (Santos, 2022), os espetáculos se desenrolaram nos anos 1990, o que abre espaço para uma ressignificação próxima da mídia do ponto de vista cronológico, levando em conta a hegemonia da televisão enquanto meio de comunicação de massas, mas de que maneira ocorreram os espetáculos?

2. ARTES MARCIAIS NO CIRCO

A ressignificação ocorreu no âmbito de um circo, embora as divulgações do espetáculo, feitas nas avenidas centrais, iniciaram antes a narrativa - como veremos adiante, Lenine já se fantasiava de He-Man para convocar indivíduos. No entanto, é no âmbito do circo que ocorre o contraste do He-Man original com o He-Man nordestino de maneira mais evidente.

O Nordeste, historicamente, tem uma tradição de circos itinerantes e que permaneceram mesmo com a ascensão da televisão:

Com o surgimento da televisão, no Brasil em meados do XX, os palcos/picadeiros circenses deixaram de ser o principal espaço de visibilidade de artistas circenses ou não, mas no interior do país, em particular as regiões do norte e nordeste os circos itinerantes de lona, artistas circenses das mais variadas origens em seus processos de formação ainda se constituem divulgadores de expressões artísticas locais ou não (Bortoleto, Silva, 2017, p.107).

Como podemos notar, até os dias atuais os circos são bastante assistidos no interior deste estado, o que, segundo a bibliografia especializada tinha uma ocorrência maior nos anos 1990, quando temos os circos de pau-fincado: “O circo de pau-fincado coexistiu com o de pau-a-pique, e ainda na década de 1990, [...], existem registros de alguns circos de pau-fincado pelo Norte e Nordeste brasileiro” (Ávila, 2008, p.25), ou seja, é esse pau-fincado que facilita a itinerância do *show*, pois a estrutura pode ser transportada e remontada com mais facilidade. No começo, os circos encampam o vale-tudo, colocando-os como parte do espetáculo global, mas em dado momento as artes marciais tomam o centro do picadeiro, por algumas influências paralelas.

Uma delas foi a Família Gracie, que fez desafios de artes marciais do jiu-jitsu brasileiro a outros ensinamentos, geralmente no Rio de Janeiro - ações que se tornaram o MMA, posteriormente, e destes eventos até mesmo houve a criação do *Ultimate Fighting Championship* (UFC). Paralelamente, o Rei Zulu fazia incursões regionais contra lutadores profissionais em espetáculos - enquanto os Gracies, mormente, atuavam com portões fechados - embora tenham feito alguns desafios internacionais em estádios de futebol.

Lenine não primou pela arte marcial em si (no caso, o *wrestling*): o seu foco foi em indivíduos “aleatórios” e “valentões”, sem necessariamente um *background* marcial - apesar de ter enfrentado *karatekas*, *jiu-jiteiros* e, até mesmo, o próprio Rei Zulu duas vezes, com duas vitórias. Assim, seu circo era universalista e estava focado mais no espetáculo do “valentão” do que no desafio marcial em si - afinal, há uma disparidade de peso e de habilidade de Lenine com qualquer atleta amador, e o desnível é maior ainda com não-atletas, o seu público. Ou, talvez, poderíamos afirmar que, para Lenine, um equivaleria ao outro. Mas qual é a biografia do artista (marcial)? Segundos os registros encontrados, ele era nascido no Paraguai, filho de uma mulher indígena com um cigano de origem soviética - como se pode notar, este caráter nômade paterno se refletiu na itinerância circense:

He-Man, obviamente, era um homem muito preparado — antes de montar seu circo, teve proeminente carreira de *wrestling* (Luta livre Ensaída, aqui no Brasil conhecida também como Telecatch). He-Man lutou por bastante tempo no ringue e adquiriu boas técnicas de resistência e agressão que machucam, mas não causam ferimentos ou contusões de fato (Renan E Os Mestres Do Circo, 2023, s/p).

Nos anos 1990 ele começou o seu circo, continuando com as atividades também nos anos 2000 - mesmo com idade avançada. Foi descoberto enquanto fenômeno nacional

por um repórter nordestino, atraído pelos desafios a muitos indivíduos simultaneamente. A morte de Lenine ocorreu em um desentendimento com o ex-sogro, que descarregou um pente de uma arma no artista, que veio a morrer alguns dias depois - feito que demonstra a vitalidade do artista marcial. Não se tem certeza do motivo do assassinato, mas encontramos rumores, porém nada inequívoco: aparentemente o sogro considerava He-Man pouco presente na vida dos filhos, o que teria ensejado até mesmo a separação, além de uma suposta traição conjugal. Enfim, são especulações.

Cumpramos ressaltar que a luta, em si, é um esporte que, em teoria, não precisa de uma narrativa externa a ele, já que são apenas dois indivíduos em competição para subjugar o adversário, algo que já é muito atraente para muitos consumidores em termos de entretenimento; no entanto, existe um beneficiamento muito grande para o interesse do público com a adoção de narrativas em torno da luta: o vale-tudo utiliza as fantasias, enquanto o *MMA* utiliza a narrativa de ser um esporte de alto-rendimento e o *Prowrestling* é, também, dramaturgia. Lenine, ao lançar mão de He-Man, está aportando um referencial externo ao vale-tudo que aumenta o alcance original de seu desafio em seu circo: ao invés de ser apenas um homem forte buscando um desafio à altura, trata-se do próprio He-Man. Essa inserção ocorre por meio da representação da animação, o que nos obriga a definir o que são essas entidades.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

De uma perspectiva mais geral, estamos descrevendo a utilização de uma representação (He-Man original) para a construção de um personagem (o He-Man nordestino), na construção de um espetáculo circense. Dessa maneira, existe uma série de representações captáveis por via da pesquisa empírica: as representações que ajudam na composição do He-Man original, o da Mattel; a representação sobre esse He-Man, e que pode ser comunicada por meio de imagens e sons, além de mais adaptações; o que engloba as representações que compõem o He-Man do nordeste (o nosso objeto), e que são inesperadas e originais.

Porém, é preciso determinar o que são representações e o modo como elas podem ser percebidas pelo analista. Quem ajuda a responder é a reparaesontologia (Lopes, 2024; Lopes, Martinez, 2023; Lopes, 2023): na definição desta área, a representação aparece como uma tentativa de duplicata de um referente, produzindo uma normatividade e uma descrição, e que precisa de “alimentação” constante de seu núcleo associativo, ou outra associação será feita e a representação mudará de conteúdo. Evidentemente, como personagem ficcional, ele não é baseado em um indivíduo histórico concreto - ou ao menos não é o caso de He-Man, que foi baseado mais em Conan, o Bárbaro - e vamos ver que existe a composição de uma série de outras representações, intencionais ou não.

Dentro do conceito de representação existe o referente, que é aquilo que se busca representar - alguns teóricos, como Chartier, o chamam de representado. Nesse caso, o He-Man da Mattel, após ser a costura de muitas representações, se torna referente a ser

representado - no caso de He-Man, existem paródias como Zorn (de “Son of Zorn”) ou demais inspirações (como a própria She-Ra, sua irmã gêmea) ou mesmo outras analogias (como o futebolista Rafael Moura, apelidado por terceiros de He-Man, enquanto Lenine assumiu para si o epíteto). No entanto, existe uma série de versões do personagem nos seus relançamentos, o que torna cada uma delas uma versão da primeira, que é a mais conhecida - temos a grande vantagem de que no nosso caso, está bem delimitado o que vai ser analisado, que é a primeira versão, a da década de 1980, pois os eventos com Lenine foram nos anos 1990, quando ainda não havia relançamentos.

Mas, para chegar a essas representações que serão estudadas empiricamente, é preciso uma metodologia adequada, e esse é o objetivo da próxima seção. Nela vamos conhecer os procedimentos metodológicos que vão distinguir a representação de outros fenômenos, o que possibilita a investigação.

4. METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa de caráter qualitativo, focada nas significações produzidas a partir da atividade humana, que é comparada para se encontrar as representações. No caso, vamos distinguir as representações oficiais - licenciadas por um estúdio e que se tornam o referente - das representações vividas - a de Levine, não necessariamente licenciadas da Mattel. Por meio de uma revisão bibliográfica, encontramos o referente/representação oficial, entendendo-lhe as suas características estruturais.

Foram selecionados momentos em que Lenine está investido de He-Man, e outros momentos não nos foram relevantes e por isso não as registramos. Em um primeiro momento, realizamos uma caracterização do referente, conhecendo sua trajetória e suas características, pois seria possível rastrear as ideias no He-Man da Mattel que repercutiram no nordestino.

Uma vez procedida a revisão bibliográfica, procedemos ao levantamento de imagens e textos. Encontramos as representações envolvidas por meio de uma análise de conteúdo categorial (Bardin, 1977), com categorias definidas *a posteriori*, após a apreciação do material audiovisual, as quais podem ser apreciadas na tabela 1. Após essa leitura flutuante, procedemos a pré-análise, a análise e as induções:

Categorias	Descritor
Aparência	De que maneira He-Man organiza sua aparência corporal?
Moralidade	O que He-Man faz com a sua potencialidade?
Inimigos	Quem se opõe moralmente ao herói?

Tabela 1: categorias e seus descritores. Fonte: autoria própria.

Por meio dessas categorias será possível fazer um comparativo entre as duas representações, encontrando os elementos que lhe dão coerência para, assim, compará-las. Cabe ressaltar que planejamos categorias *a posteriori*, porém as *a priori* nos bastaram após a leitura flutuante - afinal, não existe uma profundidade além da indústria cultural. De posse dos dados, realizamos uma análise que reconstitui as representações e permite comparações.

Ora, o referente é bem reconhecível por revisão bibliográfica, enquanto a representação é objeto de investigação empírica, e por isso as próximas duas seções vão explorar essas duas dimensões de maneira integrada.

5. ANÁLISE DOS DADOS: AS REPRESENTAÇÕES ENCONTRADAS

O enredo de He-Man foi elaborado *a posteriori* da confecção dos produtos, o que faz do show uma representação *a posteriori* do brinquedo - este foi direcionado para meninos. Após a Mattel recusar um licenciamento para a franquia Star Wars (que gerou muito lucro, posteriormente), produtora licenciou o filme "Conan, o bárbaro". Contudo, o produto foi um fracasso comercial e as unidades prontas ficaram armazenadas - então a empresa decidiu criar personagens para vendê-los com base nesse molde. Foram propostos, inicialmente, 3 personagens, sendo um deles um bárbaro com um capacete com chifres e expressão facial raivosa, aos moldes de Conan - trocado posteriormente pelo He-Man amigável que conhecemos:

Em 1982, a empresa multinacional norte-americana Mattel lançou a linha de brinquedos, action figures, He-Man [SIC] and the Masters of the Universe. Depressa se desenvolveu um *franchising* que se estendeu no mesmo ano à banda desenhada, no ano seguinte aos desenhos animados com a empresa Filmation e no ano de 1987 ao cinema, para além, inclusivamente, de outros produtos de entretenimento como videojogos, calendários de bolso e cadernetas de cromos [...]. Mais do que um produto para crianças assente na visão maniqueísta da luta entre o Bem e o Mal, combinando elementos da tecnociência com elementos da mitologia, o universo He-Man representa uma das primeiras recriações do pós-humano no contexto da tecnocultura dos anos 80 através da cultura pop (Maia, 2020, p.68).

Como podemos perceber, muito do conteúdo de He-Man, provavelmente por não ter um universo prévio por trás, é focado na moralidade, além de misturar referências de maneira não-sistemática - afinal, é um mundo de fantasia medieval, porém com um rei absoluto e conta com elementos tecnológicos e animais antropomorfizados. Ora, a coerência dramaturgica não é necessária se há um outro foco (que são os brinquedos a serem vendidos), pois o argumento central é outro, o mais relevante é a troca comercial. Isso se reflete no enredo:

Na narrativa dos *Masters of the Universe* (MOTU), o centro do poder do universo é o Castelo de Grayskull que tem como guardião a Feiticeira. O personagem Príncipe Adam (em português, Príncipe Adão), o primeiro homem, recebe o poder do Castelo de Grayskull através da espada do poder permitindo-lhe realizar a transformação no seu alter-ego, a personagem principal da narrativa, He-Man (em português, Ele-homem), o homem mais poderoso do universo, que tem na Feiticeira de Grayskull a sua guia espiritual. Neste quadro, tanto nos cenários da banda desenhada como nos cenários dos desenhados animados, podemos observar uma síntese original de elementos mitológicos, medievais e tecnocientíficos que fizeram [...] o universo MOTU, durante a década de 80 (Maia, 2020, p.69).

Observa-se que o primeiro impulso do estúdio foi fazer uma História em Quadrinhos anexada ao produto e com uma proximidade maior com a ação, com o intuito de criar uma possibilidade de brincadeiras para as crianças, daí a contratação da animação - desenvolvido por um estúdio voltado para propagandas e sem experiência com animações mais longas -, a qual só exigiria a linguagem oral para ser compreendido por um maior número de faixas etárias, o público-alvo da fabricante. Também é interessante notar que o protagonista se trata do homem mais poderoso do universo, o que geraria um elemento de tensão: He-Man poderia acabar com qualquer conflito apenas utilizando sua força superior, porém, aparentemente, não o faz, o que reforça a questão moral: ele pode optar pela violência até para destruir Esqueleto, mas não o faz, o que o distingue do bárbaro: este último utiliza seu poder para derrubar os impérios civilizados (grego, Romano, chinês, etc), mas He-Man protege o seu com os seus poderes. Já o He-Man do nordeste está utilizando seu “poder” - afinal, ele é mais capaz em batalha do que um indivíduo médio - para criar um império de “terror”, o que aumenta o número de indivíduos em seus espetáculos com vontade de derrubá-lo.

Com relação à imagem, podemos começar pela desenhada a partir do brinquedo para o desenho animado, na figura 1:

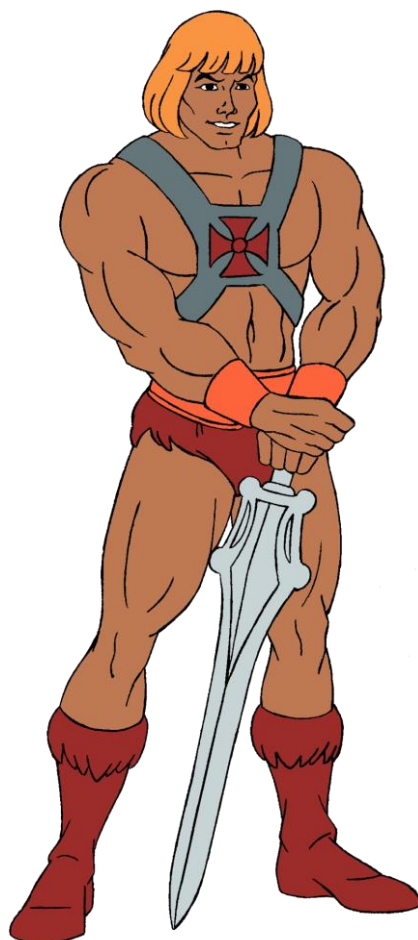


Figura 1 - He-Man clássico. Fonte: adaptado de <https://liberproeliis.fandom.com/pt-br/wiki/He-Man>
Para todos verem: desenho digital de um personagem de desenho animado, homem musculoso com espada, cabelos loiros, com abdômen, braços e pernas à mostra.

He-Man é o oposto do seu alter ego, que é o Príncipe Adam: o fidalgo não é de uma nobreza guerreira (que é a medieval), mas sim de uma nobreza mais burocrática e que é protegida pelo estado absolutista, daí sua inaptidão. He-Man, por outro lado, abdica de vestes nobres: traja apenas o estojo da espada, pulseiras e um cinto laranja e uma tanga e botas feitas de pelos de animais, o que é uma ligação direta com Conan. Essa versão de He-Man foi revista em novos lançamentos, porém essa em tela é a que estava disponível para Lenine e o grande público nos anos 80 e 90.

Podemos, agora, analisar a aparência de Lenine na figura 2, para comparar:

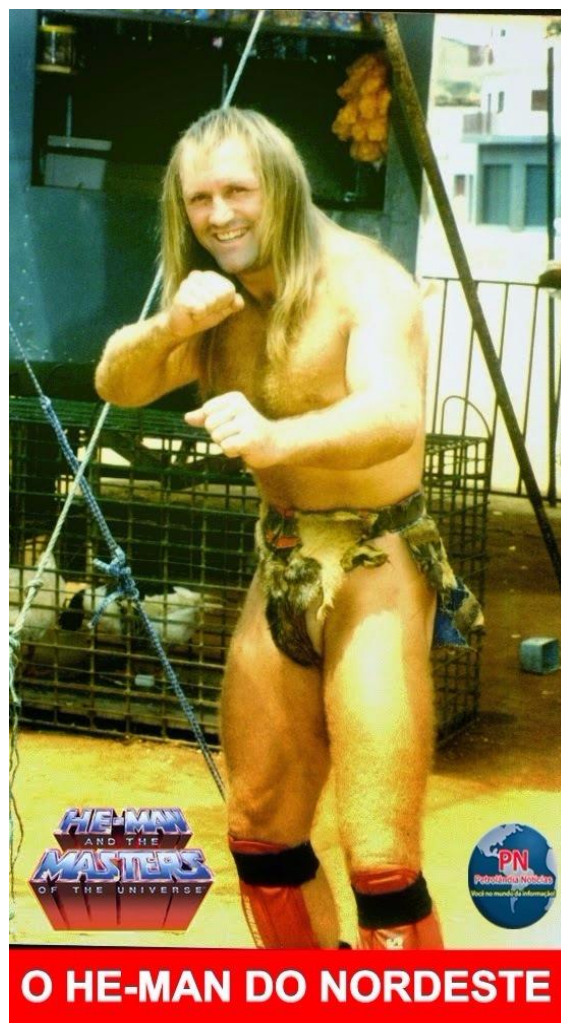


Figura 2 - He-Man nordestino. Fonte: adaptado de

<https://raimundopajeu.blogspot.com/2015/11/lembra-do-lutador-He-Man-do-nordeste.html>

Para todos verem: foto de um homem que imita o personagem de desenho animado He-Man, homem branco, sorridente, cabelos loiros, com abdômen, braços e pernas à mostra.

Como se pode observar, os cabelos são mais compridos do que na primeira versão, além de não haver a presença da espada do poder - e também não há pulseiras. A tanga, de fato, é semelhante com a original, embora o lutador utilize caneleiras - comuns em treinamento nas artes marciais - ao invés das botas. O porte de ambos, de fato, é semelhante. Ora, não nos pareceu uma reprodução total de He-Man, mas podemos comparar com uma versão de um ator real na figura 3:



Figura 3 - He-Man do filme. Fonte: adaptado de <https://www.thesun.co.uk/tv/17457477/He-Man-hunk-dolph-lundgren-unrecognisable-35-years-on/>

Para todos verem: foto de um homem que interpreta o personagem He-Man em um filme, homem branco, musculoso, sério, cabelos loiros, segura uma espada e uma arma semelhante a um revólver, com abdômen, braços e pernas à mostra.

No filme de 1987, Dolph Lundgren também não utiliza o penteado channel, portando também outras armas além da espada. A tanga é de couro, embora haja botas e não caneleiras - mesmo que essas botas aparentam ser do feitio de armaduras. Lenine é mais parecido com o He-Man do filme, que pode ter sido a fonte de inspiração direta, já que o filme foi bastante reprisado na TV aberta. A aparência é uma das evidências, mas o próprio filme também apresenta algumas cenas que lembram o espetáculo, como mostra a figura 4:



Figura 4 - He-Man do filme em combate.

Fonte: adaptado de <https://www.youtube.com/watch?v=sRpbbqlRmwI>

Para todos verem: foto de um homem que interpreta o personagem He-Man em um filme lutando com aproximadamente sete oponentes de armaduras pretas futurísticas.

Esta cena é do embate final do filme, no qual He-Man se liberta para enfrentar o Esqueleto, que está com seus poderes ampliados. É neste momento que o protagonista enfrenta fisicamente uma série de soldados rasos simultaneamente, o que não ocorre no desenho por conta das limitações da animação - embora ele dê um soco na câmera na apresentação do desenho e dê soco em monstros, mas nunca em seres humanos. E, dado que não foi encontrado nenhum registro de Lenine enfrentando algum monstro, o He-Man nordestino contraria esse princípio enfrentando humanos na figura 5, semelhantemente a película:



Figura 5 - Desafio de He-Man. Fonte: adaptado de <https://www.youtube.com/watch?v=ckNzqreriIs>

Para todos verem: Foto de um homem que interpreta o personagem He-Man do desenho animado lutando com, aproximadamente, dois oponentes em um ringue de luta livre.

Esse evento foi em 1996 (Daniel, 2017, s/p), na cidade de Crato, na qual Lenine enfrentou uma grande quantidade de indivíduos simultaneamente - o soco era proibido nesses embates, então, até nesse aspecto o He-Man da Mattel está sendo contrariado. Como podemos notar, ele utiliza o epíteto de “O homem mais forte do universo” como uma hipótese a ser comprovada por meio das atividades do circo. Logo, um dos motivos para muitos frequentadores acorrerem ao espetáculo, provavelmente, era ver a derrota do homem mais poderoso, enquanto outros apreciavam o seu triunfo, mas é possível encontrar uma imagem mais próxima dos dois He-Mans:



Figura 6 - entrevista de He-Man fantasiado.

Fonte: adaptado de <https://www.youtube.com/watch?v=tes6mbOIGgM>

Para todos verem: foto de um homem que interpreta o personagem He-Man do desenho animado dando entrevista para um repórter de televisão.

Isso poderíamos considerar como uma espécie de fusão dos dois He-Man: Lenine está com o penteado Chanel (talvez uma peruca) e com o estojo da espada às costas - embora o escudo de malta esteja mais próximo do pescoço do que no meio do dorso. Podemos perceber que está ocorrendo uma entrevista para um meio de comunicação (promovendo a sua luta contra o Rei Zulu), então possivelmente o paraguaio buscou uma maior identificação com a animação para transmitir a mensagem mais amplamente - o que demonstra uma utilização intencional da representação, em um dos três sentidos apontados por Hall (2006).

Uma última qualidade de dados, além das imagens, é do próprio *modus operandi* do circo do He-Man, que é a construção dos “inimigos”:

De acordo com relatos de populares e matérias filmadas na época, ao chegar em uma cidade, He-Man fazia uma grande caminhada demonstrando todo o seu porte físico. De brinde, parava em bares e comércio para insultar e desafiar os homens da cidade a mais tarde, no circo, entrar porrada com ele. As provocações normalmente funcionavam e o público vibrava a cada desafiante, que tentava a sorte contra o He-Man do Nordeste. [...] A brincadeira era simples: quem se dispusesse a sair na mão com o homem, podia entrar em um ringue montado no picadeiro de um circo e tentar a sorte de enfrentar um brutamontes alto, com longos cabelos loiros, pesando quase 100 kg. Obviamente, quase nenhuma luta seria justa para enfrentar esse homem, não por isso o desafio não parava em um ou dois adversários. Com muita frequência, o homem subia no ringue e colocava para fora 10, 15, 20 ou até mesmo mais marmanjos que se achavam capazes de derrubar o super homem nordestino (Renan E Os Mestres Do Circo, 2023, s/p).

Como podemos observar, He-Man fazia uma provocação no espaço público da cidade (sendo que o personagem original protegia o seu império) e, então, divulgado o espetáculo, ele ocorria no período noturno, com os desafiantes subindo ao ringue em total condição de assimetria. Se for comparar com o herói, ele não está combatendo o mal daquele mundo e está produzindo danos em quem deveria estar protegendo, o que o tornaria mais próximo do vilão Esqueleto, ou no mínimo o colocaria como um anti-herói - pois foi relatado nas fontes que era proibido utilizar golpes de contusão em regiões da cabeça. Cabe ressaltar que o Esqueleto é um personagem que representa o caos daquela ordem estabelecida em Eternia, tentando conquistar uma outra baseada na dominação do vilão, que já o exerce sobre seus acólitos.

Até o momento, apresentamos o referencial teórico, a metodologia e então apreciamos o material coletado. Na seção posterior, por seu turno, essas representações vão ser relacionadas entre si e com a própria teoria. O objetivo, portanto, será transcendê-los e produzir uma reflexão que ultrapasse o caso concreto inicial.

6. CONSIDERAÇÕES GLOBAIS

Nesta seção vamos lidar com a apreciação dos dados de uma perspectiva mais ampla. Começaremos por um quadro comparativo, na tabela 2 para, posteriormente, tecer maiores considerações:

Categorias	He-Man Mattel	He-Man Nordestino
Aparência	Penteadado channel, Tanga, Braceletes, Botas, Estojo para a espada	Cabelos compridos, Tanga, Bracelete, Botas
Moralidade	Proteção de Grayskull, violência como último recurso	Em busca de adversários;
Inimigos	Forças Malignas	Adversários

Tabela 2 - categorias dos dois He-Mans. Fonte: autoria própria.

Sobre o quadro, podemos tecer algumas reflexões mais amplas. A primeira delas: provavelmente o He-Man nordestino remetia ao do filme mais do que o desenho, embora ambas as versões sejam heroicas e Lenine fosse mais próximo ao Esqueleto. O que há em comum é a valentia e a força, mas o nordestino as utiliza para desafiar homens comuns, enquanto o He-Man da Mattel dava lições de moral. Conan, nesse sentido, era mais afeito a esse enredo vendido por Levine - até porque Conan foi interpretado por Arnold Schwarzenegger, conhecido pela halterofilia. Logo, a força caracteriza o personagem - aliás, He-Man é uma expressão antiga que significa “homem-viril”.

Portanto, a matriz original era Conan, o bárbaro, e Lenine é como se fosse a persistência de Conan, apesar da aparência de He-Man, o que o torna o protótipo do próprio brinquedo He-Man. É um palimpsesto, cuja primeira camada não foi apagada e vem à tona em Batista. Talvez esse seja um ponto em comum com o He-Man original pois, da mesma forma, He-Man não procura acabar com o Esqueleto, como se quase em uma simbiose essencial, onde o mal deva existir para que o bem prevaleça. Lenine pode derrotar seus desafiantes, mas a ocasião precisa ser ritualizada de uma maneira que a eliminação simbólica do desafio nunca ocorra. As pessoas não podem se sentir desestimuladas. Dessa forma, apesar de ele necessitar que sempre ganhe para provar que é o homem mais forte do universo, sua vitória deve ser temporária. Assim, parece que o status de mais forte do universo pode ser tanto uma propriedade permanente do ser-Lenine, quanto um objetivo inalcançável (visto que ele constantemente precisa se provar).

A comparação com o filme de 1987, ainda, gerou outros frutos: na película, os eternianos vieram para o mundo dos telespectadores, um recurso que o diretor do filme utilizou para baratear os custos dele (pois não haveria orçamento para criar uma Eternia). É um pouco a jornada que He-Man nordestino em seu espetáculo: ele adentra o mundo dos indivíduos das cidades interioranas, e traz para elas o desafio, embora não a destruição. E, assim, ele promove seu circo, que seria o seu “império”.

Logo, aparentemente, a representação foi “depurada” na questão da força e da valentia, porém voltada para o espetáculo espontâneo: homens desconhecidos eram enfrentados, o que evidentemente desconhecia o *plot* de He-Man em Eternia, restando a questão estética - também mais voltada para o filme de 1984, e não tanto para a animação. Logo, o He-Man nordestino é, eticamente, mais próximo ao Esqueleto e, portanto, esse é um He-Man que evoca o bárbaro Conan original (que foi o molde das primeiras figuras de ação do personagem) no polo bárbaro, enquanto os outros dois He-Man (o da Mattel e o do filme) estão no polo heroico. Assim, se o personagem original poderia causar certo estranhamento no contraste entre a aparência de guerreiro e as atitudes moralizantes, Lenine acaba com o contraste com seu espetáculo - pois é no processo ritual que as contradições se pacificam ou se acirram.

Podemos encerrar a presente seção com uma reflexão sobre a representação em si mesma. Como se pode perceber, não foram procurados pelo uruguaio os elementos profundos da representação do He-Man da Mattel, mas antes seus elementos audiovisuais,

que permitem a identificação pelo grande público - provavelmente por conta da ascensão da TV como o grande meio de comunicação do século XX. De resto, a representação se sustenta pelos feitos do artista marcial, o que cria a variedade nordestina e que é única e não compete com a versão da Mattel para dizer o que é He-Man. Portanto, a representação busca se tornar mais compartilhada utilizando de um conhecimento coletivo prévio - a franquia - de uma maneira instrumental, e com isso potencializar a sua reprodução por outros caminhos. No entanto, a falta de “originalidade” parece ter dado um grande impulso reprodutivo no momento histórico estudado, porém parece ter vinculado a representação diretamente à franquia, e ela não conseguiu sustentar o mesmo sucesso ao longo dos anos. Por isso, esta é uma representação que precisa ser recuperada por historiadores ou por memórias individuais, já não habitando a memória coletiva tal qual outros lutadores, como Adilson Maguila ou Acelino Popó Freitas.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo tratou da utilização de uma representação (o He-Man da Mattel), por parte de um artista marcial paraguaio, Lenine Alves Baptista, para montar o espetáculo “Circo do He-Man”, o que também resultou na construção de uma outra representação. A metodologia deste estudo foi qualitativa, baseada no levantamento das representações centrado nas categorias de Aparência, Moralidade e Inimigos. Os resultados deram a entender que alguns elementos da representação original (ou o referente) foram depurados para o foco na força e na valentia, mas de uma perspectiva mais narcisista, o que o liga mais ao vilão Esqueleto. Podemos encerrar o texto com algumas reflexões.

O estado moderno não permite mais esse tipo de desafio, já que, desde o Código de Defesa do Consumidor, coloca a responsabilidade do bem-estar em quem está oferecendo o serviço - ou no mínimo haveria um contrato e uma contraparte financeira aos participantes, o que aumentaria os custos do espetáculo. A gaiola de ferro, na expressão weberiana, se fechou com o código de defesa do consumidor, mas antigamente o risco era assumido exclusivamente pelo cidadão, que não era protegido enquanto tal e lidava sozinho com os ferimentos, pagando um preço por sua espontaneidade.

Essa pesquisa também aponta para outras versões de He-Man, como Toni Gonçalves, que fazia espetáculos, ou o político de Pernambuco que adotava o codinome. Porque são todos He-Man? Que elementos mobilizam? Os mesmos de Lenine? Pesquisas futuras dirão.

REFERÊNCIAS

Bortoleto, Marco Antonio Coelho; Silva, Erminia. Circo: educando entre as gretas. Revista Rascunhos-Caminhos Da Pesquisa Em Artes Cênicas, v. 4, n. 2, 2017.

Daniel, Marcelo. Vida e morte do He-Man do Nordeste. 2017. Vice. Disponível em: <https://www.vice.com/pt/article/9kk3w3/vida-e-morte-do-He-Man-do-nordeste>. Acesso em 23/04/2024.

Hall, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

Lopes, Ricardo Cortez. Repraesontologia: fundamentos da ciência das representações. São Paulo: UICLAP, 2024.

_____. Jesus Cristo e questão da pobreza: cristologia comparada em blogs críticos. Em Tese, v. 20, n. 01, p. 165-193, 2023.

_____; Martinez, L. Yana de Lima. Um enredo com e sem história?: de que maneira a historiografia contribui para a construção de personagens? Por uma história que é meta-contextual e entretém?. Revista Escritas, v. 15, n. 2, p. 27-55, 2023.

Maia, João Jerónimo Machadinha. He-man and the masters of the universe - A tecnocultura dos anos 80 e uma das primeiras recriações do pós-humano. Revista 2i, V. 2, N.º 2, 2020, pp. 67-82.

Renan E Os Mestres Do Circo. Os personagens: He-Man do Nordeste. 2023. Medium. Disponível em: <https://medium.com/@renaneosmestresdocirco/heos-personagens-He-Man-do-nordeste-d67c166e64a3>. Acesso em 30/04/2024.

Santos, Lilian. He-Man: 40 anos do herói de brinquedo que conquistou a TV. 2022. O Povo. Disponível em: <https://www.opovo.com.br/vidaarte/2022/12/10/He-Man-40-anos-do-heroi-de-brinquedo-que-conquistou-a-tv.html>. Acesso em 19/04/2024.

Data de envio (Recebido) 14 de outubro de 2024

Aceito em 13 de dezembro de 2024